

Librogame's LAND MAGAZINE



9

ANNO XXI
(222)
ottobre
2026



TUTTO, MA PROPRIO TUTTO, SULLA FIERA INTERATTIVA

LUCCA 2026

I LIBROGAME DEI 60 ANNI

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

DAL RINASCIMENTO AL BAROCCO

di Francesco Di Lazzaro

DDopo gli anni di innegabile e costante ascesa, che avevamo salutato con grande entusiasmo e che ci avevano regalato uscite molto spesso ottime anche in termini qualitativi, possiamo affermare con una certa sicurezza che la fase del Rinascimento della narrativa interattiva è ormai giunta al suo naturale termine. E, come il mondo dell'arte ci ha insegnato, al Rinascimento segue sempre il Barocco, epoca in apparenza meno appariscente ed entusiasmante, ma capace di celare dentro le pieghe della sua stessa esistenza capolavori e semi fecondi, capaci di traghettare verso una nuova rinascita.

In un passato, anche recente, Lucca è stata LA FIERA per eccellenza nell'ambito dell'interattività. Quella che ha presentato negli anni, al pubblico, autentici capolavori del genere, che ha contribuito al fenomeno esplosivo che ha riguardato i LG negli ultimi due lustri e dove avevamo assistito a una proliferazione sbalorditiva di uscite, spesso contate a decine, che facevano gridare al miracolo e presagire, soprattutto ai meno attenti ed e-



sperti, la possibilità di esplorare e sfruttare un mercato sconfinato. I dati attuali ci restituiscono un'immagine fortemente e inesorabilmente ridimensionata, confermando quello che avevamo già percepito, un paio di anni fa, come un plateau produttivo e commerciale, e che ora si è trasformata in discesa, piuttosto ripida.

I nuovi librogame previsti per l'imminente

fiera di Lucca raggiungono a stento la doppia cifra, e vedono coinvolte in prima linea solamente tre o quattro case editrici interessate, due delle quali, e questo è un dato su cui riflettere, coprono il 90% del totale delle uscite. Quell'approccio poliedrico e trasversale, che era una dei punti di forza della scena e coinvolgeva interpreti di varia "estensione", garantendo offerte e proposte per tutti i palati e le tasche, sembra quindi ormai definitivamente tramontato, e questa non è una buona notizia.

La contrazione delle pubblicazioni, che inevitabilmente segue a ruota quella delle vendite e della diffusione delle opere sul territo-

rio nazionale, è ormai una realtà acclarata e innegabile. E proprio la kermesse toscana di Lucca Comics & Games sta progressivamente diventando sempre meno centrale e strategica per questo specifico media: gli editori di libri a bivi, che ricordiamo sono spesso e volentieri realtà medie e medio-piccole, non si trovano più nelle condizioni di poter affrontare a cuor leggero i costi sempre più alti e il ritorno economico quantomeno incerto di una fiera diventata ormai quasi sibaritica, immensa e dispersiva.

Di conseguenza, i quartieri generali e i poli di attrazione della narrativa interattiva si stanno spostando rapidamente altrove, eleggendo

Gli Eventi a bivi

di Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo

Nell'edizione 2026 del più grande festival della cultura pop d'Europa, la proficua e pluriennale collaborazione tra Librogame's Land e Lucca Comics & Games si arricchisce di iniziative a tema sulla narrativa interattiva, in tutte le sue diramazioni.

Il calendario di eventi non è particolarmente nutrito, ma è di grande interesse, e qui vi offriamo un piccolo vademecum per non perderne nemmeno uno.

COME SI SCRIVE UN LIBROGAME?

Evento riservato alle scuole

Che cosa succede quando, invece di limitarsi a leggere una storia, siamo noi a decidere come farla proseguire? Insieme a **Mauro Longo**, autore di **Fuga dalla Città Specchio** (Edizioni EL), bambine e bambini **dai 7 anni** entreranno nel laboratorio segreto del librogame per scoprire come nasce una storia in cui ogni scelta può cambiare il corso degli eventi, aprire nuove strade e portare a finali diversi. In **Fuga dalla Città Specchio** il protagonista sei tu: una sera come tante, insieme a tua sorella, incontri uno strano gatto parlante e ti ritrovi in un luogo sconosciuto e inquietante, dove tutto sembra funziona-

re alla rovescia. Qui, per andare avanti, bisogna scegliere continuamente: quale strada prendere? Di chi fidarsi? Che cosa fare davanti a un pericolo?

Partendo dalle avventure della Città Specchio, Mauro Longo mostrerà ai giovani partecipanti come si costruisce una storia a bivi, tra personaggi, imprevisti, alternative e conseguenze. Un incontro per giocare con le possibilità del racconto e scoprire che scrivere un librogame significa inventare non una sola storia, ma tante storie diverse quante sono le scelte di chi legge.

Location: Laboratorio 1, Piano 1 - Real Collegio, 29 ottobre ore 10

LIBROGAME'S LAND AWARD 2026

Librogame's Land LGL Award dedicato alla narrativa interattiva. IX edizione, 31 Ottobre 2026 in Sala Ingellis (orario 12.30-13.30)

Opere comprese tra il 1 Settembre 2025 e il 31 Agosto 2026

Ottava edizione del principale premio esistente in Italia dedicato ai librogame e alla narrativa interatti-





manifestazioni dalla fruibilità diversa e più focalizzata sul gioco giocato, come Play a Bologna e il Comicon, con la sua doppia sede Napoli-Bergamo, in grado geograficamente di intercettare

pubblico a ogni latitudine; si tratta di più accessibili punti di riferimento per l'incontro tra autori, editori e lettori e offrono soprattutto esperienze meno stressanti e abbordabili, anche dal punto di vista pecuniario.

Questa innegabile fase di ribasso è d'altronde certificata anche dalla nuova policy adottata apertamente dagli operatori del settore, e che chiunque segua la scena con attenzione non può non notare: la tendenza è quella di preferire la riduzione drastica delle uscite e puntare su libri agili, snelli e facili da metabolizzare, adatti anche ai meno esperti e a chi, magari, viene stregato dalla copertina e dall'idea ed è disposto a investire piccole somme, compatibili ovviamente solo con opere di ridotte dimensioni. Sembrano invece accantonati, almeno temporaneamente, i volumi ponderosi, dalla longevità estrema, dalle strutture poliedriche ed elaborate e dai

» va. La premiazione si svolgerà sabato 31 Ottobre alle ore 12 e 30 in Sala Ingellis, presso il Padiglione Carducci, storica sede "fuori le mura" dell'area Games. L'evento vedrà coinvolte tutte le principali realtà del settore. Vi ricordiamo che il premio è organizzato fin dal 2018 da Librogame's Land con il patrocinio di Lucca Comics & Games e del Comune di Lucca. Nello specifico quest'anno i premi verranno assegnati a quattro categorie, riportiamo i finalisti, laddove presenti, in rigoroso ordine alfabetico:

MIGLIOR LIBROGIOCO ITALIANO

Il Famiglio di Camelot (Librarsi di Gianmario Marrelli ed Elisa Pasquini), Il Labirinto (Aristea di Dario Leccacorvi), I Promessi Sposi (Edizioni San Paolo di Matteo De Benedittis), Le Avventure di Malocchio (Acheron Books di Moreno Pollastri) e Tristan e la Regina dei Goblin (EL di Mauro Longo)

MIGLIOR LIBROGIOCO STRANIERO

Il Signore dei Lich (Librarsi Edizioni di Dave Morris e Oliver Jamie Thomson), La Luce del Kai (Vincent Books di Vincent Lazzari, Ben Dever e Joe Dever), Le Colline Shamutanti (Vincent Books di Steve Jackson), Leslie's Life (Homo Scrivens di Charles Platt, traduzio-

ne di Andrea Angiolino) e Sugarcane Island (Plesio di Edward Packard)

NOVITÀ DELL'ANNO

Il Cielo oltre Torino (Aristea di Emanuele Quarello), Lancelsette e la Merenda della Mucca Volante (Presso Edizioni di Marci Zamanni e Pietro Rotelli), Leviathan (Coconino Press di Jason Shiga), Mir'aat (Aristea di Michele Buonanno) e Passione Nera (Librarsi Edizioni di Marco Zamanni e Fabrizio Fortino)

PREMIO DELLA CRITICA

Il premio assegnato direttamente da LGL a un libro per lettori esperti che si è distinto per tematiche affrontate, approccio coinvolgente, soluzioni narrative e ludiche prescelte, profondità della trama e solidità strutturale

Dopo una breve introduzione si svolgerà la cerimonia di premiazione e i vincitori ci racconteranno qualcosa sulle loro opere e ci sveleranno progetti per il futuro e iniziative nell'ambito librogiocistico. Ospiti dell'evento saranno alcuni dei principali autori interattivi presenti oggi nel panorama italiano, che ci racconteranno dei loro lavori e faranno il punto della situazione del settore insieme al relatore Francesco Di Lazzaro, fi-

regolamenti complessi che avevano invece caratterizzato in modo marcato le annate precedenti.

Si consolida così, in modo quasi fisiologico, la tendenza ad affidarsi in modo pressoché esclusivo alla fanbase storica: i prezzi dei singoli volumi aumentano, sorretti economicamente da uno zoccolo duro di appassionati che numericamente è, per forza di cose, meno impattante rispetto al vasto pubblico generalista e onnivoro che si era avvicinato al media con curiosità qualche anno fa, ma che si dimostra indubbiamente più fedele. Si tratta di una politica di sopravvivenza, dalla dubbia sostenibilità nel lungo periodo. Il rap-



gura storica di Librogame's Land.

STAND, FIRMACOPIE E MEET AND GREET

Oltre alla mostra e a tutti gli appuntamenti in programma, come ogni anno il calendario degli incontri agli stand legati alla narrativa interattiva è ricchissimo, con la presenza al festival di tantissimi dei protagonisti del nostro rinascimento a bivi, sparsi tra gli stand dedicati.

Sarà possibile quindi incontrare e scambiare quattro chiacchiere con tanti protagonisti del librogioco italiano, tra autori, traduttori, curatori, esperti e illustratori.

MAURO LONGO IMPERVERSA!

Sempre ad opera del nostro inossidabile Mornon, citiamo altre tre iniziative molto interessanti legate ai librogame - a quanto pare le uniche altre del festival, per quest'anno.

Per prima cosa, appena tirate su le saracinesche di Lucca Comics & Games, mercoledì 28 ottobre ore 11:00, il Nostro terrà un incontro all'interno del programma accademico del Game Science Research Center presso la Scuola di Alti Studi IMT di Lucca - IMT Library (ex Chiesa di San Ponziano), dedicato pro-

prio ai nostri amati librogioco.

Il panel è intitolato *Scrivi la tua avventura! Introduzione alla narrativa interattiva e alle sue potenzialità didattiche* e parla della prossima pubblicazione saggistica di Mauro, in collaborazione con Alessandro Stefanelli, per la Dino Audino Editore.

Secondo gli autori, infatti, "la narrativa interattiva (interactive fiction o branching fiction) unisce due attività straordinarie e connotanti dell'essere umano - la narrazione e il gioco. Dall'unione di questi aspetti si sviluppano numerose caratteristiche emergenti, di grande utilità anche nella didattica."

Venerdì 30 ottobre, nel tardo pomeriggio, alle 18:00, per chi possiede un biglietto LEVEL UP, il super abbonamento del Festival per vivere le esperienze più esclusive, l'appuntamento è nella segretissima Area Level Up Experience, nel cuore di Lucca.

Qui, per tutta la durata di un "aperitivo d'autore", Mauro Longo e Alberto Dal Lago, rispettivamente autore e illustratore di copertina dell'opera, parleranno dello specialissimo librogame celebrativo del 60° anniversario di Lucca Comics & Games - Cosa fare a Lucca quando sei morto, in una retrospettiva sul design e sulle tante ispirazioni del libro, con tanto di sketch, dediche e firmacopie.





porto quantità-prezzo, soprattutto agli occhi di chi magari ha un bilancio da rispettare rigidamente, non può passare inosservato: constatare come la media generale della maggior parte degli editori si stia attestando sui 30 euro per volumi di medie dimensioni è preoccupante, perché può allontanare pubblico e rendere alla lunga insostenibile il fragile equilibrio, da cui nessun publisher può prescindere, tra lo sforzo profuso, le spese sostenute e l'indispensabile rientro economico.

A tutto ciò fa parzialmente eccezione l'editoria per bambini e giovanissimi lettori, verso cui infatti le attenzioni di molti autori ed

» Se siete tra i 300 fortunati possessori del mitico "Biglietto Dorato", non potete mancare!

Infine, se non siete né docenti, né accademici, né partecipanti VIP del Festival, ma volete semplicemente gettarvi nel mondo della scrittura di storie a bivi e librogame, l'appuntamento che fa per voi è quello di venerdì 30 ottobre, dalle 16:00 alle 17:00 presso il Games Café all'interno dell'Area Carducci.

Qui si terrà il consueto Prototype Review Corner dedicato ai librogame, gestito come sempre da Mauro in collaborazione con SAZ – ITALIA, l'associazione degli autori e delle autrici di giochi.

Nato in stretta sinergia con gli appuntamenti di SAZ Italia, questa attività si propone come un vero e proprio servizio di mentoring, consulenza e orientamento per gli autori di librogame, storie a bivi e giochi di ruolo. Mauro Longo si metterà a vostra disposizione per analizzare prototipi, bozze e idee.

Oltre agli aspetti di scrittura e design, l'incontro offre preziosi consigli pratici su come proporre l'opera alle case editrici del settore o come strutturare un'eventuale autoproduzione.

Insomma, se avete nel cassetto un'idea per un librogame su cui vi piacerebbe avere un parere esperto, questa è l'occasione giusta per voi, ma cercate l'ap-

puntamento sul portale di Lucca per prenotare e assicurarvi di avere del tempo a disposizione.

SOLUM EGO IN GIOCO CON LICIA TROISI

Ci è arrivata conferma che il librogame che Licia ha realizzato con Tora edizioni sarà a Lucca, e nel programma compare infatti un evento con protagonista la scrittrice che per anni ha rivoluzionato la scena del fantasy italiano e che è all'esordio assoluto come autrice di libri-gioco. Dal primo librogame di Licia Troisi edito da Tora Edizioni, è prevista all'Auditorium Fondazione Banca Del Monte di Lucca un'attività immersiva che chiunque potrà vivere, con letture di Martina Levato e moderazione di Andrea Amadio. L'appuntamento è giovedì 29 ottobre dalle 15 alle 16. In extremis, infine, un ultimo evento aggiunto: Giovedì 29 ottobre 15:30 - 16:30 in Sala Ingellis, tra storie a bivi e storie lineari. Marta Palvarini (Favelle Orbitali), Luigi "Bigio" Cecchi (Il sentiero oscuro, Makhtum), Simone Laudiero (Escape Book, L'isola dei misteri) e Mauro Longo discutono dei limiti della narrativa interattiva e del suo rapporto con quella lineare.

I LIBRI INEDITI DI LUCCA 2026

TITOLO	AUTORE	COLLANA	EDITORE	DOVE TROVARLO	DATA DI USCITA
Astoro	Laura Grossi	Fiabe Oscure	Aristea	Padiglione Carducci Stand 124	Lucca 2026
Ritorno nella Fossa	Scott Cawthon	Five Night's at Freddy	Il Castoro	Padiglione Carducci Stand 234	Lucca 2026
Aki . La Montagna Incantata	Davide Toccafondi	Magic Tales	Tora Edizioni	Padiglione Napoleone Stand 411	Lucca 2026
Anatomia del Terrore	Daniele Manfredi	Arkham Dreams	Tora Edizioni	Padiglione Napoleone Stand 411	Lucca 2026
Cosa fare a Lucca quando sei Morto	Mauro Longo	Ultima Forsan	Tora Edizioni	Padiglione Napoleone Stand 411	Lucca 2026
I Segreti di Shardon	Simon Larocca	Shardon Tales	Tora Edizioni	Padiglione Napoleone Stand 411	Lucca 2026
Ranya	Lulu	Love & Fantasy	Tora Edizioni	Padiglione Napoleone Stand 411	Lucca 2026
Solum Ego	Licia Troisi	Dream World	Tora Edizioni	Padiglione Napoleone Stand 411	Lucca 2026
Dracula: Battesimo di Sangue - Librogame	Jonathan Green	Ace Gamebooks	Vincent Books	Padiglione Carducci Stand 338	Lucca 2026
Kharé, la Città delle Trappole	Steve Jackson	Fighting Fantasy Sortilegio!	Vincent Books	Padiglione Carducci Stand 338	Lucca 2026
La Terra dei Morti - Survival Horror Gamebook	M.H. Steinmetz	/	Vincent Books	Padiglione Carducci Stand 338	Dicembre 2026, anteprima a Lucca

Altre case editrici interattive presenti che non portano novità ma hanno librogame allo stand: Acheron Books CAR 237/SMT211 - Armenia SMT 105 - Giochi Uniti CAR249 - Giunti SMT 202 - Hollow Press CAR 133 - Da Vinci Games CAR 351 - Ippocampo SMT 221 - Mondiversi CAR 148 - MS Edizioni CAR 344 - Need Games CAR 347 - Officina Meningi CAR 216. Raven SMT 211, Il Castoro secondo stand SMT 217

editori a bivi si sono già rivolte o si stanno rivolgendo. Ma anche qui, sarebbe interessante indagare su quali siano le dinamiche che consentono a questa specifica zona editoriale di mantenersi relativamente florida: sono davvero i bambini e le nuove generazioni a voler leggere gamebook? O sono piuttosto genitori, zii, amici di famiglia, vicini di casa, ecc. ecc., per lo più ultraquarantenni, che spinti dal sano principio di avvicinare le nuove leve alla lettura, acquistano e regalano volumetti di cui, magari, al diretto interessato interessa molto poco? Non è facilissimo dare una risposta definitiva a questo legittimo dubbio, ma il sospetto che ancora

una volta a foraggiare il tutto siano sempre i soliti noti, appartenenti alla consueta fascia di età, è forte.

Fatti i dovuti distinguo, non dobbiamo commettere l'errore di decontestualizzare il fenomeno, dimenticando che tutto questo si inserisce nella più ampia, strutturale e profonda crisi dell'editoria in generale, unita a un periodo storico ed economico in cui, tra inflazione e rincari, i denari da spendere per tutto ciò che non è strettamente necessario per campare sono sempre meno.

I dati di mercato indicano un comparto editoriale in grave sofferenza, e capisaldi storici del fumetto e dell'intrattenimento italia-



no, come la storica Sergio Bonelli Editore, stanno attraversando pesantissime crisi di vendite e di identità, difficoltà che i pur volenterosi tentativi di cambio di pelle, il ricorso a interlocutori di vendita più elitari della classica edicola (peraltro a rischio estinzione a sua volta), il cambio del formato, impreziosito da copertine rigide e ammenicoli vari, con la conseguente rimodulazione dei prezzi di copertina, riescono a fronteggiare solo in minima parte.

Risulta dunque perfettamente normale, pacifico e persino fisiologico che, in un contesto così incerto e turbolento, dove le ferite colpiscono duramente i giganti storici del settore, un comparto per sua natura di nicchia e oggettivamente fragile come quello dei librogame faccia moltissima fatica a mantenere i numeri e i ritmi del recente passato, e sarebbe forse utopistico pretenderlo; il peggio però è che in taluni casi, non è risultato possibile nemmeno garantire numeri di sussistenza e le realtà che chiudono i battenti, o che abbandonano il media, aumentano anno dopo anno.

Eppure, guardando l'altra faccia della medaglia in questo scenario apparentemente avverso, esistono solide prospettive e lati positivi, forse meno evidenti e più sotterranei, da cogliere con ottimismo. Questa contrazione oggettiva del mercato, che in fondo evita il sovraffollamento e la confusione sugli scaffali, impone a tutti noi, in veste di appassionati e lettori, di fare quadrato attorno alle opere di reale qualità, cassando senza alcuna pietà e senza remore i prodotti scritti frettolosamente con l'ausilio delle intelligen-

ze artificiali, o portati avanti da personaggi improvvisati che, illusi da facili guadagni passati, e inconsapevoli che i tempi sono cambiati proprio perché nulla sanno del settore, ignorano le vere dinamiche che ne regolano la sopravvivenza e propongono nel 2026 volumi identici come struttura di fondo, e nettamente peggiori dal punto di vista narrativo, del gameplay, delle trovate creative e delle dinamiche interattive, a quelli del 1985.

Come sostenitori e amanti del librogame, consapevoli e maturi, abbiamo il dovere morale di sforzarci di premiare esclusivamente la qualità editoriale e la passione autentica, rifiutandoci categoricamente di sorreggere con le nostre risorse i tentativi furbi, approssimativi o puramente commerciali. C'è insomma da augurarsi, con uno sguardo fiducioso al futuro, che l'attuale

riduzione del mercato funga da naturale, provvidenziale e severo dissuasore per tutti coloro che pensavano fosse sufficiente inserire qualche bivio in un testo per rendere il proprio prodotto irresistibile. Che scemino, perciò, le produzioni dilettantistiche, capaci solo di abbassare la qualità media e allontanare i novizi, affinché rimangano meno uscite, persino poche se necessario, ma di altissima levatura, capaci di tutelare il media, alimentare con vibrazioni positive l'intero comparto e mantenere ben salde quanto rimane di quelle postazioni faticosamente conquistate, nell'attesa paziente e costruttiva di periodi editoriali, ma soprattutto macroeconomici, più propizi. 



I Canti di Volsinio

I PRIMI TRE CAPITOLI DI UN PROGETTO CHE SI CONCLUDERÀ NEL 2027

Non si tratta esattamente di una novità di Lucca, visto che i volumetti sono in giro da questa estate e hanno già fatto il loro esordio in tre fiere di settore, Urbino in Gioco, Fabcon e Gradara Ludens. Ma si tratta lo stesso di un'opportunità da non perdere, perché questi lavori non saranno mai in vendita attraverso i soliti canali commerciali, e Lucca Comics & Games 2026 potrebbe essere una delle poche occasioni di accaparrarsi primi tre. Si tratta di un'opera corale multiautore, dal titolo I Canti di Volsinio; non è semplicemente una nuova serie a bivi, ma un ambizioso progetto culturale di "metaplay" che trasforma le Marche in una vera e propria mappa interattiva.

Ideata da Alessio Spalluto e illustrata da Silvia "Pilvius" Masci, l'opera ci mette nei panni di un/a aruspice del popolo piceno nel III secolo a.C., in viaggio diplomatico per unire Umbri, Piceni, Sanniti, Galli Senoni ed Etruschi in vista della titanica Battaglia del Sentino. La particolarità? Così come il protagonista viaggia per cercare alleati, il lettore è chiamato a spostarsi fisicamente tra i principali festival ludici marchigiani per collezionare i sei fascicoli autoconclusivi, scritti da alcune delle firme più prestigiose della letteratura interattiva italiana.

La prima metà di questa epopea, priva di dadi ma ricca di fascino storico, ha già debuttato nel corso del 2026 nei rispettivi festival:

Canto I — Il Segno dell'Aquila Nera scritto da Andrea Angiolino (rilasciato a Urbino in Gioco, giugno 2026)

Canto II — Le Ondine del Mare Nostrum scritto da Andrea Tupac Mollica (rilasciato a FABcon, agosto 2026)

Canto III — Buccherò di Sangue scritto da Mala Spina (rilasciato a Gradara Ludens, settembre 2026)
Il viaggio riprenderà il prossimo anno con gli ultimi tre



capitoli, distribuiti con le stesse modalità: il Canto IV — I Lupi del Sannio a Urbino in Gioco (giugno 2027), il Canto V — Il Corno della Discordia a FABcon (agosto 2027) e l'epico finale Canto VI — Il Canto del Sentino a Gradara Ludens (settembre 2027).

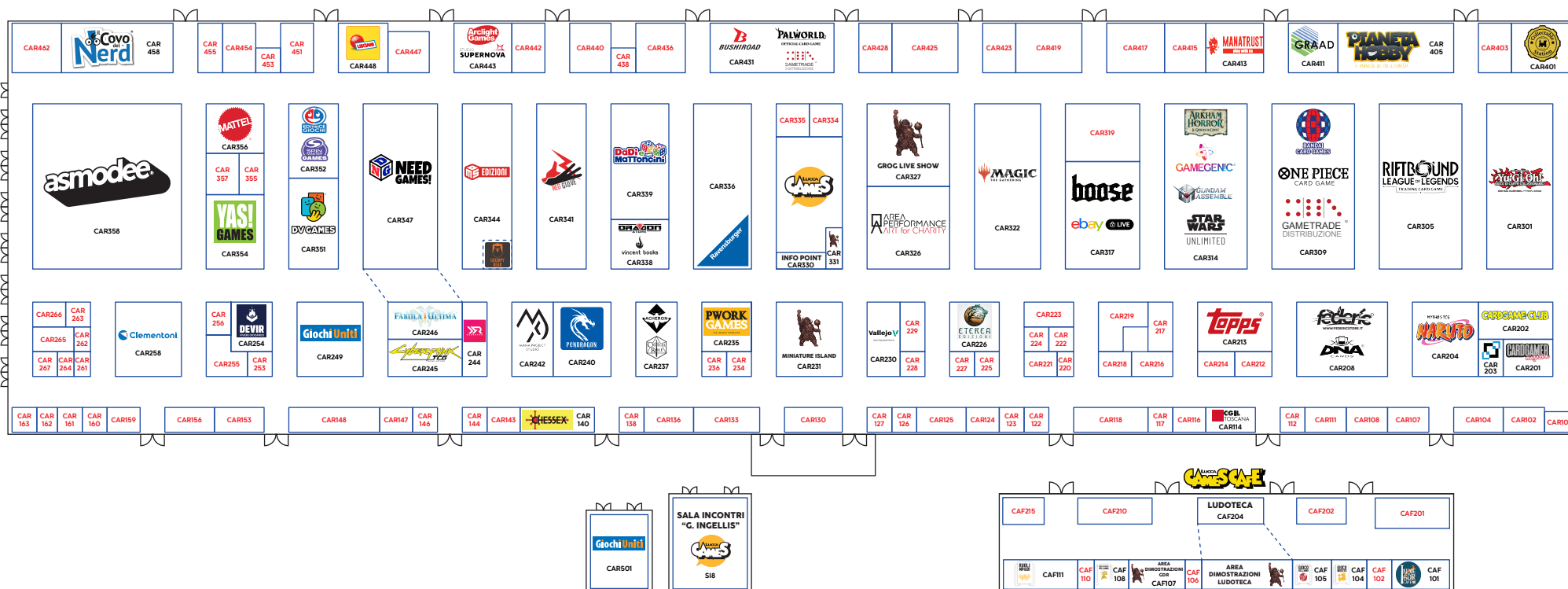
Ma c'è una clamorosa novità per chi non fosse riuscito a compiere l'itinerario marchigiano quest'anno. I primi tre Canti saranno eccezionalmente disponibili in fiera a Lucca Comics & Games! Potrete trovare i volumi di Angiolino, Mollica e Mala Spina riuniti al Padiglione Carducci, presso lo stand CAR148 di Mondiversi di Amos Pons, che porterà anche altri librogames di varie case editrici (Vincent Books, Tora Edizioni, Presso Edizioni). Un'occasione davvero imperdibile per iniziare questo straordinario pellegrinaggio tra storia, territorio e fantasia ludica. *(Francesco Di Lazzaro)*



LUCCA60 LEGACY



PADIGLIONE CARDUCCI



PADIGLIONE CARDUCCI

FOCAL POINTS

CAR330 SEGRETERIA - INFO POINT
CAR326 AREA PERFORMANCE
CAR335 ATELIER DAMIANO CARRARA
CAR327 GROG LIVE SHOW
CAR231 MINIATURE ISLAND
CAR334 PUNTO SHOP BY KA-MI-LA
CAR331 TROFEO GROG

SALE INCONTRI

SI8 SALA INCONTRI "G. INGELLIS"

LUCCA GAMES CAFÉ

CAF107 AREA DIMOSTRAZIONI GDR
CAF210 AREA TORNEI
CAF110 ELISH
CAF105 GIOCO DELL'ANNO
CAF108 GIOCO DI RUOLO DELL'ANNO
CAF104 GIOCO INEDITO
CAF101 INDIE GDR CAFÉ
CAF201 LUCCA IS A LEGACY GAME
CAF204 LUDOTECA LUCCA GAMES CAFÉ
CAF215 MULTITAVOLO GDR
CAF106 RPG OLD SCHOOL
CAF111 RUOLIMPIADI
CAF102 SAZ ITALIA - PROTOTYPE REVIEW CORNER
CAF202 TAVOLO SPOTLIGHT

ESPOSITORI

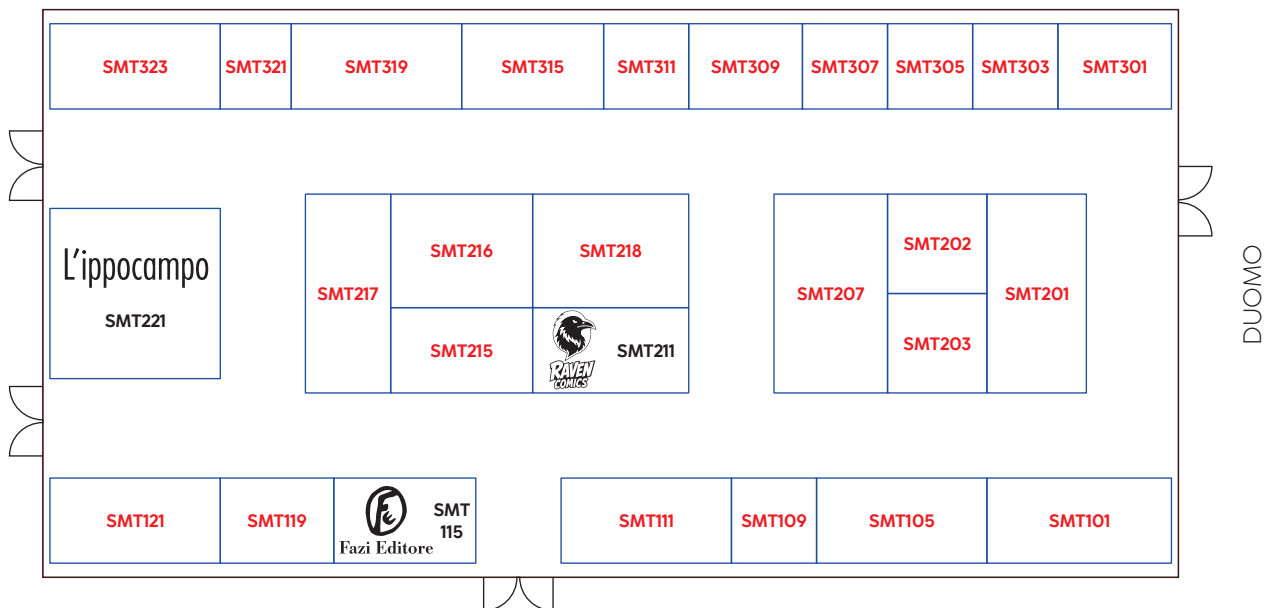
CAR355 ACADEMY NERD STORE
CAR237 ACHERON - CRITICAL ROLE
CAR123 AGENTE LETTERARIO
CAR203 AIGRADING
CAR224 ALEKSI BRICLOT
CAR417 ARCANA DISTRIBUTION
CAR124 ARISTEA
CAR314 ARKHAM HORROR
CAR358 ASMODEE
CAR102 ASTRALIA CHRONICLES TCG
CAR438 AUREUM
CAR317 BOOSE MTG
CAR212 BREAK MACHINE
CAR431 BUSHIROAD
CAR144 CAOS PRESS
CAR202 CARDGAME-CLUB
CAR201 CARDGAMER MAGAZINE
CAR114 CGIL TOSCANA
CAR140 CHESSEX
CAR423 CICCIOGAMER89 TCG
CAR228 CIRUELO - FANTASY ART

CAR258 CLEMENTONI
CAR401 COLLECTABLE STATION
CAR229 CORNER4ART
CAR256 CRANIO CREATIONS
CAR447 CREATIVAMENTE
CAR245 CYBERPUNK TCG
CAR339 DADI E MATTONCINI
CAR425 DAILY TRADING / UMBRIACON
CAR254 DEVIR
CAR436 DICE LAIR
CAR125 DRAGON TEMPL8
CAR442 DRAGON TRADING
CAR338 DRAGONSTORE
CAR351 DV GAMES
CAR226 ETEREA EDIZIONI - MIRAGE COMICS
CAR246 FABULA ULTIMA EXPERIENCE
CAR219 FANUCCI EDITORE
CAR104 FEDERICO ALUNNI MILANI TCG
CAR208 FEDERICSTORE
CAR419 GALACTUS
CAR314 GAMEGENIC
CAR309 GAMETRADE
CAR163 GATTINO MATTUTINO
CAR462 GG-GOODGAME
CAR249 GIOCHI UNITI
CAR501 GIOCHI UNITI (OUTLET)
CAR411 GRAAD
CAR415 GRADING SUPPLIES ITALIA
CAR344 GRUMPY BEAR
CAR314 GUNDAM ASSEMBLE
CAR133 HOLLOW PRESS
CAR234 IL CASTORO
CAR458 IL COVO DEL NERD
CAR146 INDIECORE DISTRIBUTION
CAR454 INPS
CAR227 JASON ENGLE
CAR221 JESPER EJSING
CAR221 KARL KOPINSKI
CAR222 KOWAH KOWALSKI
CAR451 LAST WILL TEAM
CAR116 LE MINIATURE DI ORION
CAR453 LIBRERIA MONETA KGRIP
CAR448 LISCIANI GIOCHI
CAR428 MAGIC WORLD
CAR322 MAGIC: THE GATHERING
CAR242 MANA PROJECT
CAR413 MANA TRUST
CAR356 MATTEL GAMES
CAR161 MATTOMARINAIO
CAR156 MEDIOEVO
CAR264 MEET & MYTHS
CAR108 MILLENNIUM SHOP
CAR130 MINDWORKS
CAR147 MINI EMPORIO DI ZAD
CAR159 MODELLI UGEARS
CAR148 MONDIVERSI

CAR127 MONTE MOORE
CAR344 MS EDIZIONI
CAR107 MTG CARD UNIVERSE
CAR162 MUTANT CHRONICLES ITALIAN CLUB
CAR253 NARRATTIVA
CAR204 NARUTO MYTHOS TCG
CAR347 NEED GAMES
CAR143 NESSUNDOVE
CAR218 NIGEL SADE FINE ART
CAR136 NIGREDO PRESS
CAR111 NOCTILUCA
CAR216 OFFICINA MENINGI
CAR240 PENDRAGON
CAR405 PIANETA HOBBY
CAR265 PLAY FESTIVAL DEL GIOCO
CAR112 POP ART SAINTS
CAR266 PROIEZIONI MENTALI
CAR235 PWORK GAMES
CAR118 Q WORKSHOP
CAR357 RADIO IMPRONTA DIGITALE
CAR336 RAVENSBURGER
CAR341 RED GLOVE
CAR305 RIFTBOUND
CAR220 RILL
CAR244 ROUNDTWO
CAR267 SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS
CAR455 SECRET LOOT
CAR223 SIXMOREVODKA
CAR352 SPIN MASTER
CAR214 SPORTY CARDS
CAR314 STAR WARS: UNLIMITED
CAR225 STEVE ARGYLE
CAR443 SUPERNOVA - ARCHLIGHT GAMES
CAR261 TALES OF NEBULA
CAR138 THE ARMY PAINTER
CAR126 THE ART OF ECHO CHERNIK
CAR122 THESIGN ACADEMY
CAR403 TIKTOK SHOP
CAR130 TINTORETTO
CAR213 TOPPS
CAR263 TRUCCHIEBALOCCHI
CAR262 TURBOPOPULISTI
CAR319 ULTRA PRO
CAR153 UNICORN
CAR117 VADER'S VAULT
CAR160 VACABANCO
CAR230 VALLEJO COLORS
CAR144 VILLANORA
CAR338 VINCENT BOOK
CAR236 WARHAMMER PANINI
CAR255 WOLFY E JORDY - GAMES HUNTER
CAR101 WOODMASTER GAMING
CAR217 WYRD EDIZIONI - ALANERA EDIZIONI
CAR354 YAS! GAMES
CAR301 YU-GI-OH!
CAR440 YUKIDEX

PADIGLIONE SAN MARTINO

VIA DUOMO



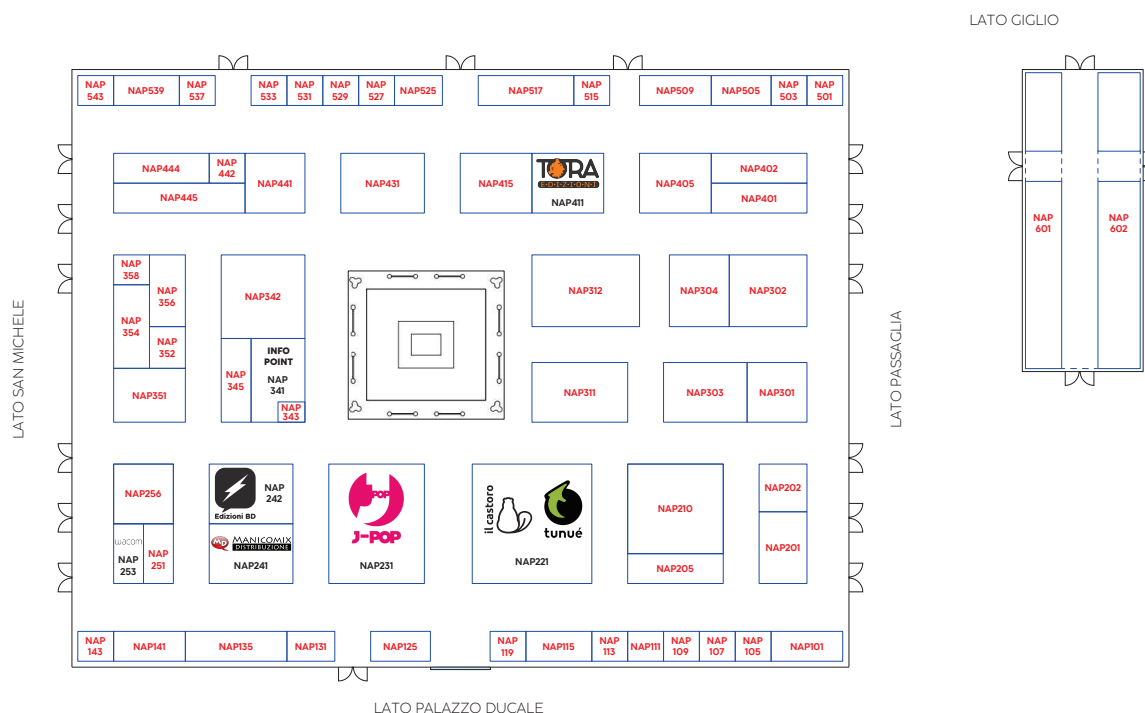
PADIGLIONE SAN MARTINO

ESPOSITORI

SMT111 ACHERON
 SMT105 ARMENIA EDIZIONI
 SMT309 BE STRONG EDIZIONI
 SMT319 EDIZIONI EL
 SMT101 FABLY
 SMT115 FAZI EDITORE
 SMT207 GEMS
 SMT202 GIUNTI EDITORE
 SMT217 IL CASTORO OFF
 SMT221 IPPOCAMPO
 SMT305 KUDOS EDITORE
 SMT119 LA CORTE EDITORE

SMT307 LOONARI
 SMT121 MERCURIO
 SMT323 MINALIMA
 SMT215 MSD
 SMT216 POLI.DESIGN
 SMT311 POLIDORO
 SMT201 RAINBOW
 SMT211 RAVEN COMICS
 SMT203 REGIONE UMBRIA
 SMT303 SAGOMA EDITORE
 SMT218 SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS
 SMT301 SMARTBOX - BAFFOGRAM
 SMT109 SOCIETÀ EDITRICE LA TORRE
 SMT321 UROBORO EDITORE
 SMT315 WHITE STAR S.R.L.

PADIGLIONE NAPOLEONE PADIGLIONE NAPOLEONE 2



PADIGLIONE NAPOLEONE

FOCAL POINTS

NAP341 SEGRETERIA - INFO POINT

ESPOSITORI

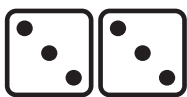
NAP537 ALLAGALLA
NAP312 BAO PUBLISHING
NAP533 BARTA
NAP415 BECCOGIALLO
NAP509 BUGS COMICS
NAP503 CANICOLA
NAP501 CENTRO FUMETTO "ANDREA PAZIENZA"
NAP113 CITYLAND COMIX
NAP311 COCONINO PRESS
NAP301 COMICON EDIZIONI
NAP107 COMIXTIME
NAP135 CRONACA DI TOPOLINIA
NAP251 DARK ZONE EDIZIONI
NAP119 DIABOLO EDIZIONI
NAP302 DYNIT MANGA
NAP143 E2O PROGETTI EDITORE
NAP401 EDITORIALE COSMO
NAP242 EDIZIONI BD
NAP352 EDIZIONI LANCIO
NAP141 EDIZIONI NPE
NAP517 EDIZIONI SEGNI D'AUTORE
NAP531 EDIZIONI VOILIER
NAP304 ERIS EDIZIONI
NAP210 FELTRINELLI COMICS
NAP343 FUMO DI CHINA
NAP125 GALLUCCI BALLOON
NAP543 GRAAD SRL
NAP109 GREEN MOON COMICS
NAP256 HIKARI EDIZIONI
NAP441 HOLLOW PRESS
NAP442 HOP!

NAP111 IL MANIFESTO - LA FINE DEL MONDO
NAP304 IN YOUR FACE COMIX
NAP539 ISHI PUBLISHING
NAP231 JPOP
NAP405 JUNDO
NAP115 KAPPALAB
NAP131 KLEINER FLUG - FUTURE FICTION
NAP445 LAVIERI
NAP515 LIT EDIZIONISAS DI PIETRO D'AMOR
NAP351 LO SCARABEO SRL
NAP444 MAGIC PRESS EDIZIONI SRL
NAP205 MANGAVERSE SRLS
NAP241 MANICOMIX DISTRIBUZIONE
NAP105 NIRVANA COMIX
NAP402 OBLOMOV
NAP202 REBELLE EDIZIONI
NAP303 RENOIR COMICS-GAIJIN-NONA ARTE
NAP431 RIZZOLI LIBRI
NAP527 ROUND ROBIN
NAP358 SAN MARCO GROUP
NAP356 SCUOLA DEL FUMETTO
NAP525 SENSEI MANGA SENPAI
NAP101 SILLY STUDIOS
NAP345 SPREA COMICS
NAP342 STAR SHOP DISTRIBUZIONE SRL
NAP529 TABULARASA EDIZIONI
NAP354 TAIWAN COMICS
NAP505 TINALS
NAP411 TORA EDIZIONI
NAP201 TOSHOKAN
NAP221 TUNUÉ
NAP253 WACOM

PADIGLIONE NAPOLEONE 2

ESPOSITORI

NAP601 GIGACIAO
NAP602 SALDAPRESS



Battaglie di spade e magia,
ma nelle mistiche terre d'Oriente

GAMEBOOK OF THRONES

di Aldo Rovagnati

Come nella migliore tradizione di Aristeia, ancora una volta un nuovo librogiooco della casa editrice di Dario Leccacorvi viene affidato a una scrittrice esordiente nel panorama a bivi nostrano: questa volta è il turno di Laura Grossi, aka La Regina dei Draghi, come è conosciuta online, youtuber, content creator, esperta di serie televisive e di giochi di ruolo e ora anche nuova penna interattiva dell'editore piemontese. In occasione della kermesse di Lucca Comics di quest'anno, infatti, verrà lanciato a favor di pubblico "Astoroth" (197 paragrafi, prezzo di vendita 19.00€, cover di Fabio Porfidia, mappe e illustrazioni interne di Chiara Di Francia), il terzo capitolo della collana Fabie Oscure, che annovera tra i primi due volumi precedenti "Yaga!" di Gabriele Simionato

e "Aurora" di Valentina Ceciliato. Una linea, Fabie Oscure, dove mistero, magia, arti arcane, folclore e ambientazioni tenebrose la fanno da padrone. E non fa eccezione Astoroth, che si inserisce perfettamente in questo filone: scopriamone quindi di più, direttamente con la sua autrice.

Ciao Laura, grazie per aver accettato l'invito della redazione di Librogame's Land Magazine. Iniziamo con una piccola presentazione della tua storia come content creator e youtuber, al di fuori della narrativa interattiva.

Beh, che dire! Nasco come content creator nel lontano 2016, quando decisi di aprire una pagina Facebook dedicata al Trono di Spade, chiamata Meme of Thrones ITA. Non

mi aspettavo che potesse raggiungere migliaia di persone, eppure...

La vera svolta arrivò l'anno successivo, nel 2017, con l'apertura del canale YouTube "La Madre dei Draghi", in cui caricavo video su teorie e speculazioni interamente dedicate ai libri e alla serie tv che due anni dopo si sarebbe conclusa.

Qualche anno più tardi, più precisamente nel marzo 2020, aprii il canale Twitch in piena pandemia. Fu proprio in quel periodo che cominciai a fare live di lettura, fra cui i miei amati librogame!

Passiamo ora ad Astoroth, la tua opera a vivi per Aristeia, in uscita a Lucca C&G 2026. Dove è ambientata la storia e cosa racconta?

Astoroth è un librogame ambientato nell'Antica Persia nell'anno Mille e ha come protagonista un giovane apprendista che ha perso da poco il suo maestro (venendo anche incolpato della sua stessa morte) e ora si trova disorientato su cosa fare della propria vita. Fortunatamente qualcuno si presenterà alla sua porta per proporgli di compiere una missione e permettergli di riabilitare il suo nome, anche se il rischio di cadere totalmente in disgrazia è piuttosto alto...

Considerata la tua passione per Games of Thrones, i libri di George R. R. Martin e/o le serie televisive di HBO hanno influenzato o ispirato in qualche modo la stesura di Astoroth?

Pensate che all'inizio avevo pensato ad una classica ambientazione dell'Europa Medievale, poi ho pensato che sarebbe stato un setting un po' troppo inflazionato e ho deciso di cambiare.

Niente più Europa, meglio l'Antica Persia. Niente più Medioevo, meglio l'anno Mille. Niente mitologia europea, meglio quella

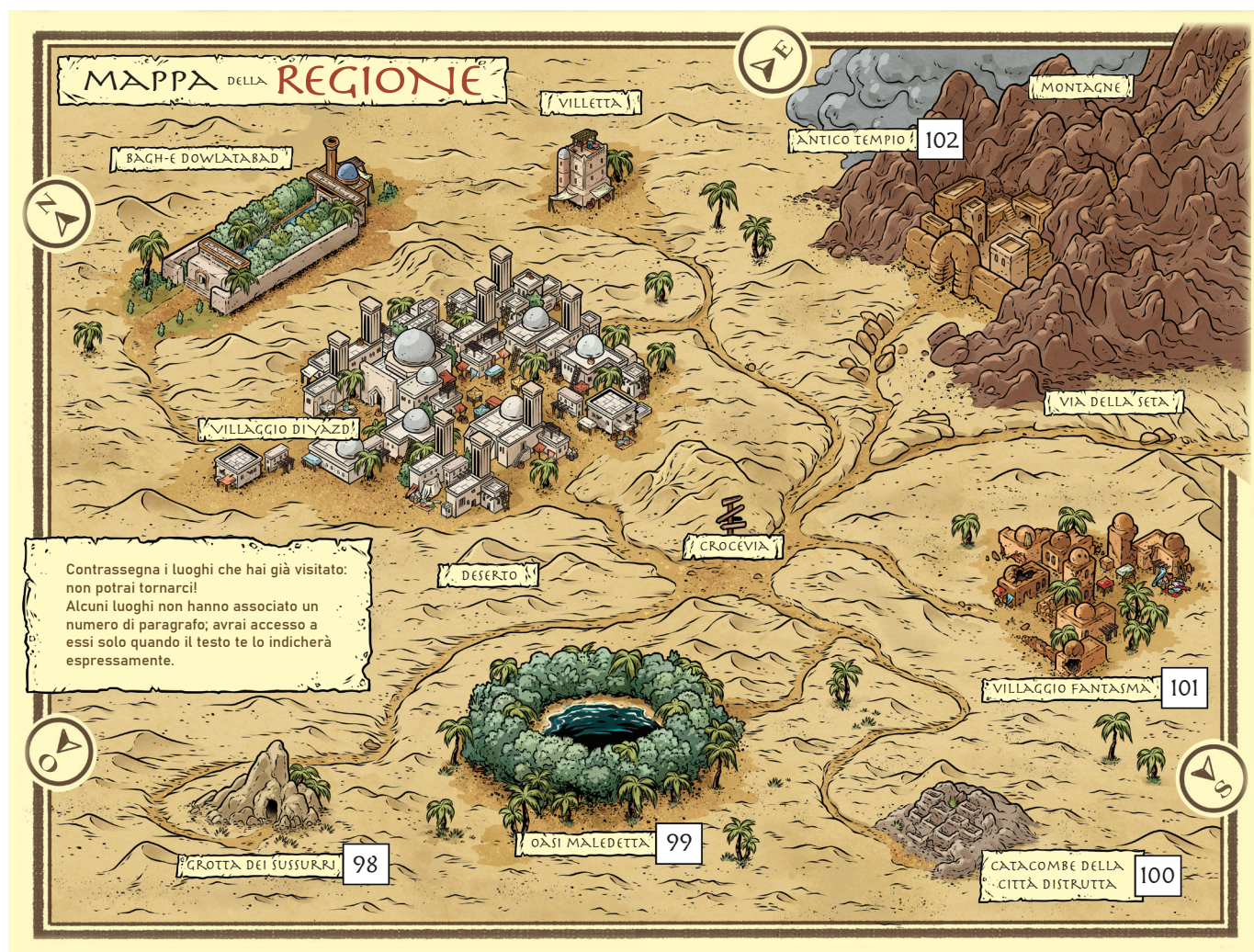


persiana, fatta di demoni e profezie.

O almeno, mi è sembrata decisamente un'idea migliore di quella iniziale. Anche se alla fine sarà il pubblico a decidere se è stata una buona idea oppure no!

Cosa comprende a livello regolamentare il tuo librogiooco?

Non voglio fare troppi spoiler delle meccaniche di gioco, ma posso dire che ho pensato il librogame per "blocchi". C'è tantissimo da esplorare, a partire dalla casa di Astoroth e del suo vecchio maestro e per riuscire a compiere la propria missione è



meglio essere sicuri di avere con sé tutto il necessario... e nei tempi previsti!

Astoroth è il tuo primissimo lavoro interattivo: come ti sei trovata a lavorare su un medium in fin dei conti del tutto nuovo per te? Quali sono state le maggiori difficoltà che hai incontrato e quali i passaggi che più ti hanno soddisfatto?

All'inizio ero gasatissima, dopo qualche settimana mi sono chiesta chi me l'avesse fatto fare. Scherzi a parte (più o meno), scrivere un librogame non è affatto facile perché devi progettare una storia in modo ramificato. Ogni paragrafo diventa un bivio e così via. È un po' come fare il dungeon master, devi pensare allo stesso

momento a mille possibilità diverse. Ri-collegare il tutto poi non è stato semplice, perché oltre alle meccaniche di gioco e ai bivi o trivi, devi anche essere sicuro che la storia fili liscia e che tutto torni perfettamente. Ho usato un programma sul mio iPad che mi ha aiutato e non ringrazierò mai abbastanza Dario Leccacorvi per la pazienza che ha avuto nel trasporre ogni mio paragrafo in un documento che avesse senso.

La cosa più soddisfacente, però, è stata poi cercare di "giocarlo" in fase di test e vedere che effettivamente...filava! E non era affatto male! Spero che il pubblico di lettori si diverta, soprattutto nel cercare di scoprire i misteri che sono sepolti fra le sabbie del tempo...

Come si è articolato il tuo lavoro, dalle ricerche preliminari di documentazione alla stesura vera e propria?

Il mio lavoro è durato esattamente sei mesi. Da gennaio a giugno 2023.

Gennaio e febbraio li ho passati interamente a studiare. Ho studiato la storia dell'impero persiano, zoroastrismo, demonologia, stregoneria, storia della magia e molti altri argomenti legati all'occulto. Insomma, mia madre per qualche tempo ha pensato fossi diventata matta o che mi fossi unita a qualche strana setta. Poi le ho spiegato che stavo scrivendo un librogame e credo si sia tranquillizzata, ma finché non lo vedrà in formato cartaceo credo abbia ancora qualche dubbio...

Da marzo a giugno, invece, ho messo su tablet la storia vera e propria. Diagrammi di flusso, frecce, bivi, trivi, altre frecce, altri bivi e così via. C'erano frecce ovunque, ad un certo punto non riuscivo più a districarmi nemmeno io.

Dario mi aveva dato un numero di paragrafi da scrivere e ho cercato di rispettarlo il più fedelmente possibile. Per fortuna ce l'ho fatta!

Come ti sei avvicinata ad Aristeia e al mondo dei librigame, tutto sommato un settore a oggi molto di nicchia? Quali sono i tuoi librigame preferiti?

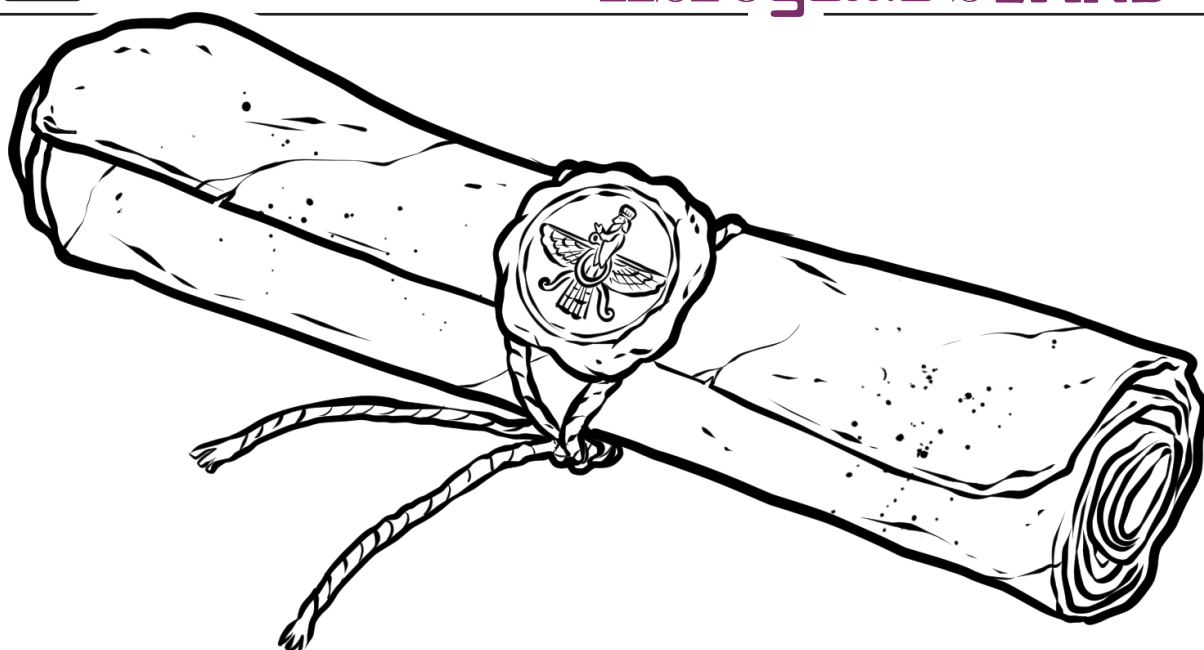
Mi sono avvicinata ad Aristeia qualche anno fa, scoprendola come casa editrice proprio durante la pandemia, ma sono un'avida lettrice di librigame sin da piccola! Vi racconto un piccolo aneddoto: quando uscirono i film del Signore degli Anelli (avevo 11/12 anni) andai in fissa così tanto con la storia e l'am-



bientazione che una volta, seguendo mia

madre in biblioteca scoprii per caso un librogame proprio sul Signore degli Anelli. Si intitolava "Una spia a Isengard". Fu amore a prima vista (amavo le mappe e le piantine degli edifici) anche perché ho sempre voluto sbirciare dentro la Torre di Orthanc e quel librogame mi permetteva di poterci girare all'interno. O almeno quella era l'idea che avevo. Negli anni successivi li cercai tutti su Ebay e completai la collezione. Uno dei migliori investimenti mai fatti, devo dire.

Ma tornando ancora più indietro nel tempo ricordo un libro del Battello a Vapore (Piemme Junior) dal titolo "Le avventure della Mano Nera". Non era un vero e proprio librogame ma presentava un testo sulla pagina sinistra e un'immagine sulla pagina destra e alla fine di ogni pagina scritta bisognava risolvere un enigma guardando la pagina disegnata. Lo adoravo! Ah, altro ricordo: le "Avventure enigmatiche Usborne"! "Fuga dal Castello del Brivido" era il mio preferito, ma credo che alla fin fine sia tutto comin-



ciato grazie ai libri di storia di mia madre, insegnante, che spesso per incuriosire gli studenti avevano piccoli racconti a bivi. Ne ricordo qualcuno sull'Odissea e sull'Eneide!

Sappiamo che sei anche appassionata di giochi di ruolo, addirittura sei stata giudice del gdr dell'anno per Lucca Comics. Quali sono secondo te le somiglianze e i parallelismi tra gdr e librogame?

E lo sono ancora fra l'altro, ancora per qualche anno! Nel momento in cui mi sono ritrovata ad avere a che fare con dei bivi ho pensato al lavoro del master e a tutto ciò che c'è dietro. Mi spiego meglio: in un librogame, se ben scritto, dai l'idea ai lettori che possano andare dove vogliono e fare ciò che vogliono. Ebbene, in realtà non è proprio così. Alcuni punti si ricollegano, altri finiscono in vicoli ciechi, un po' come in una campagna di gioco di ruolo.

Sta allo scrittore/master far credere ai lettori/giocatori che ci sia la massima libertà quando, per forza di cose, ad un certo punto le scelte si devono orientare in una certa direzione. A questo punto in effetti non so

cosa sia più difficile: fare il master o scrivere un librogame!

Dopo Astoroth, anche solo a livello embrionale o di suggestione, hai in programma qualche altro librogioco o progetto nella narrativa interattiva?

In effetti sì! Amo i pirati e ho giocato per 5 anni una campagna di D&D a tema piratesco in cui ho lasciato il cuore. Devo dire che non mi dispiacerebbe pensare ad un prossimo librogame con quel tipo di ambientazione!

Il settore dei librigioco è in un momento non particolarmente florido, dopo i fasti degli anni scorsi. Da grande esperta del mondo fantasy e del rpg, come vedi in generale questo momento di contrazione dell'editoria italiana e che prospettive credi ci siano per il futuro?

Credo che ci sia un ciclo per ogni cosa. Momenti di massima espansione alternati a momenti di massima contrazione. Chiaramente la Pandemia ha aiutato le persone ad avere molto più tempo libero rispetto al solito, quindi abbiamo giocato di più, letto di più e sperimentato di più. Adesso siamo forse in

una fase di contrazione del mercato ma devo dire che non mi sembra di vedere meno persone in fiera rispetto a qualche anno fa, anzi! Per quanto riguarda la sottoscritta, come content creator sarò sempre dalla parte dei lettori e della letteratura, per cui posso garantirvi il mio massimo impegno nel portare avanti la bandiera dell'editoria sul web!

Per un gran finale di intervista torniamo alla tua grande passione, Games of Thrones. Immaginiamo che Dario Leccacorvi incontri casualmente George R. R. Martin al pub e che lui, alticcio e spossato al limite dello svenimento dalle troppe birre sapientemente offerte dal patron di Aristeia, gli ceda gratuitamente i diritti di tutte le sue opere. Quale soggetto, sia come personaggio sia come trama o sottotrama di GOT, vedresti bene e ti piacerebbe trattare in un librogame? Intanto, se Dario trovasse George Martin in un pub gli chiederei di dirmi il finale degli ultimi due libr...ah no, non posso? Ok, peccato.

Beh, un bel librogioco sull'andare a zonzo per tutta Essos, città per città non sarebbe male, così come esplorerei volentieri le rovine infestate della Vecchia Valyria! Oppure ancora, Asshai delle Ombre, dove pare non ci siano né animali né bambini.

O ancora, un librogame su una spedizione oltre la Barriera! Però sì, diciamo che personalmente rimango costantemente attratta da maledizioni, eventi catastrofici e misteri, per cui alla fine voterei per esplorare le rovine della Libera Fortezza di Valyria! Ma attenti al morbo grigio!

Grazie Laura per la disponibilità e a presto!

A voi e al prossimo librogame! (E spero che Astoroth vi piaccia!)





Tora Edizioni a Lucca Comics & Games
con ben sei uscite in contemporanea

TORA! TORA! TORA!

a cura della **Redazione di LGL**

C Per questo autunno e per rafforzare la sua presenza al più grande festival del gioco e del fumetto dell'occidente, Tora Edizioni ha davvero schierato l'artiglieria pesante, perlomeno nel Pacifico... settore del librogiooco nostrano.

L'interesse per il librogiooco di questa casa editrice risale ormai a cinque anni fa, quando la linea Adventure Book (l'equivalente della casa di "librogame") venne inaugurata con la serie Arkham Dreams.

Esattamente a un lustro di distanza, Tora non lascia ma continua a raddoppiare, fino a raggiungere questa strabiliante raffica di uscite in un'unica occasione: dal debutto di Licia Troisi alla narrativa interattiva al ritorno della simpatica Aki di Davide Toccafondi e della folle Arkham di Daniele Manfredi, passando

per le nuove passioni di Love & Fantasy e il dark dungeon crawl di Shardon Tales, e concludendo con il librogame che si è meritato la nostra copertina, il titolo celebrativo dell'intera manifestazione.

Ma vediamo per bene nel dettaglio cosa abbiamo questa volta sul bancone di Tora, alla sezione "Novità".

SOLUM EGO: L'ESORDIO DI LICIA TROISI NEL MONDO DEI LIBROGAME

Cominciamo subito con l'elefante nella stanza: Tora schiera bene in vista il primo librogame di Licia Troisi, una delle autrici fantasy italiane più conosciute e amate, nonché ospite ricorrente della manifestazione lucchese.

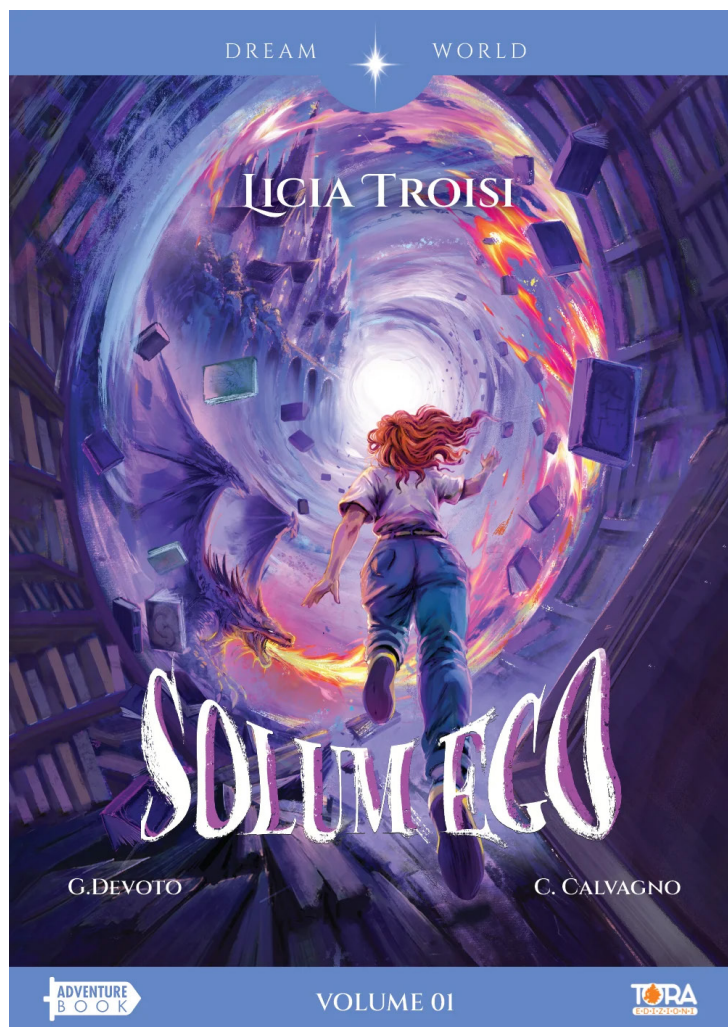
Il volume rappresenta l'ennesima sperimentazione nella carriera di una scrittrice che ha costruito una parte importante del proprio percorso letterario attraverso mondi immaginari, personaggi memorabili e grandi avventure, ma anche sconfinamenti in tanti media diversi, come, per esempio, il fumetto.

La storia di esordio di Licia Troisi alla narrativa interattiva comincia quando la protagonista ha dieci anni e, insieme alla sorella gemella Gaia, si addentra nel bosco alla ricerca della casa di una strega. Ma qualcosa va terribilmente storto: un portale oscuro si apre sotto i loro piedi e Gaia scompare. Il vero orrore, però, emerge soltanto al ritorno a casa, quando la protagonista scopre che nessuno ricorda l'esistenza della sorella...

Dieci anni dopo, la ricerca della casa della strega ci offre finalmente una possibilità di cambiare le cose. La protagonista è pronta a tutto pur di riportare Gaia indietro, anche ad affrontare ciò che si nasconde oltre la soglia del mondo conosciuto.

Solum Ego è scritto da Licia Troisi, con illustrazioni di Cristina Calvagno e gameplay di Gianluca Devoto, curatore dell'intera collana. A quanto pare, il libro attraversa tre territori narrativi distinti - fantasy, horror e thriller - con i rispettivi temi, atmosfere e cliché. Per gli appassionati di lunga data, il debutto di Troisi è un'occasione interessante anche per osservare come una voce proveniente dalla narrativa lineare sappia confrontarsi con le specificità del librogame.

Non mancano le chicche per i collezionisti: la pubblicazione sarà infatti arricchita da due variant cover e da un cofanetto esclusivo in edizione limitata, illustrato da Alberto Dal Lago e pensato per celebrare degnamente questa prima incursione dell'autrice nel medium.



LOVE & FANTASY 3 - CON RANYA TORNA IL ROMANTASY A BIVI

Non c'è due senza tre, sia nel romantasy che nell'apposita collana!

Con Ranya, Tora Edizioni prosegue infatti il percorso di Love & Fantasy, la collana dedicata al romantasy interattivo che ha esordito appena pochi mesi fa, a Play, con i primi due titoli.

Il nuovo volume, scritto da Lulu e illustrato da Laura Mongiovì (esordiente la prima, di ritorno dopo Mireille la seconda), ha come titolo il nome della protagonista, è indipendente rispetto a ogni altro e autoconclusivo: uno schema concettuale che probabilmente distinguerà anche in futuro la serie.

Rayna è una strega erborista che possiede la



capacità di curare ogni ferita, “tranne quella che porta dentro”. Quando una creatura corrotta minaccia la sua nuova vita, è costretta a tornare nel luogo da cui era fuggita, per incontrare così due cacciatori molto diversi tra loro. Il viaggio diventa a quel punto anche un confronto con il passato, ma anche una scelta tra legami, fiducia e sentimenti: per salvare chi ama, Ranya dovrà capire a chi appartiene davvero il suo cuore.

Come è evidente da queste righe, la premessa combina alcuni degli ingredienti più riconoscibili del romantasy contemporaneo — magia, creature oscure, segreti, emozioni laceranti e tensioni sentimentali — con un elemento essenziale del librogame: la possibilità di determinare attraverso le proprie decisioni il modo in cui la protagonista affronta la vicenda e si rapporta agli altri personaggi. Il risultato si rivolge a chi cerca un’esperien-

za narrativa in cui le relazioni non siano soltanto un elemento accessorio dell’avventura, ma uno dei suoi motori principali. In questo senso, Ranya rappresenta un’altra tappa nel tentativo di ampliare il pubblico del librogame rispetto a voi attempati quarantenni fuori forma che state leggendo queste righe, portandolo a dialogare con lettrici e lettori più giovani, che frequentano abitualmente il fantasy romantico e le storie sentimentali a forte componente fantastica.

AKI - LA MONTAGNA INCANTATA: RITORNA LA STREGHETTA DI DAVIDE TOCCAFONDI

Con Aki – La montagna incantata, secondo volume della serie Magic Tales, Tora Edizioni propone una nuova avventura fantasy rivolta anche ai lettori più giovani e agli appassionati di maghette in stile anime.

Dall’inesauribile e dotatissima tastiera di Davide Toccafondi, e con le belle illustrazioni a colori di Francesca Della Penna, questo adventure book riporta in scena la giovane



strega Aki, impegnata a proseguire il proprio percorso di crescita e apprendimento.

Questa volta, Aki è alla ricerca di una delle Grandi Madri, una sapiente strega che potrebbe aiutarla a diventare più esperta. Una volta arrivata alla montagna dove vive la vecchiaccia, tuttavia, la giovane protagonista scopre che il talismano lasciato per contattarla è stato rubato. Umani e goblin si accusano a vicenda e la situazione rischia di degenerare: per scoprire la verità e riportare la pace, Aki dovrà indagare, raccogliere indizi e usare il proprio ingegno.

La struttura annunciata e lo stile leggero e divertito dell'autore promettono un'avventura costruita ancora una volta attorno a enigmi, mappe, incantesimi e attività da risolvere lungo il cammino. L'interattività si accompagna quindi a una componente investigativa e alla necessità di osservare, ragionare e valutare le informazioni prima di prendere una decisione.

Come per un'altra miniserie di Davide Toccafondi, quella dedicata alla riscrittura delle fiabe classiche, il volume offre un'occasione per avvicinare al librogame anche i lettori più piccoli (diciamo dagli 11 anni in su) attraverso avventure magiche, leggere e spensierate, nelle quali esplorazione e ragionamento si intrecciano con una storia di incomprensioni e sospetti.

ANATOMIA DEL TERRORE: UN NUOVO INCUBO TARGATO ARKHAM DREAMS

Dopo il fantasy thriller, il romantasy sbaciucchiere e l'avventura per ragazze in gamba, ci voleva proprio Daniele Manfredi a riportarci con i piedi per terra, anzi, nel fango di Arkham, poi a sfracellarci le rotule con una spranga e, infine, a lasciarci agonizzare al suolo.

Avevamo aperto questo articolo parlando di



Arkham Dreams ed eccoci di nuovo qui, perché si sa che quando diamo una sbirciata nell'Abisso c'è il rischio che l'Abisso ci faccia l'occhiolino a sua volta.

Insomma, dopo cinque anni ecco Arkham Dreams 2 – Anatomia del terrore, il nuovo librogame (body?) horror di stampo lovecraftiano firmato ancora una volta da Daniele Manfredi e Marco Triolo. Dopo il fortunato esordio con I boschi dell'incubo, il duo torna insieme per questo adventure book rigorosamente per adulti dallo stomaco forte, radicato nell'immaginario orripilante del solitario di Providence.

In questo caso, tuttavia, saremo noi il Mostro. I maledetti funghi da Yuggoth ci hanno assemblato "con punti di sutura, graffette e colla topicidia, senza rispettare la minima simmetria né le più elementari norme igieniche". Da allora siamo un abominio ululante,



I SEGRETI DI SHARDON SHARDON TALES 1

Dopo tre ritorni, è finalmente il momento di un nuovo numero 1. Parliamo in questo caso di I segreti di Shardon, primo volume della serie Shardon Tales, sempre nella collana adventure book.

A quanto pare, questa volta il nostro avatar è un fruttivendolo, un abitante di Gorledin, piccolo paese rurale di Zenaph, che aiuta i genitori alla gloriosa bancarella di frutta di famiglia e sogna eccitanti avventure con gli amici Myara e Kante.

Ma quello di Sypher è davvero un mondaccio ed è dominato da tre “gentiluomini” che rispondono ai nomi di Sativ il Folle, Nyathos il Gigante e Koldharth la Mangiacuori, custodi dei dungeon che prendono il nome da Shardon, il dio buono scomparso dopo la Decimazione.

In quei sotterranei misteriosi è nascosta la fonte dell'Antica Magia e l'accesso è vietato al popolo, pena la morte. Quando scopriremo per caso l'ingresso di uno di questi dungeon,

costretto a trascinare i pazienti di un sanatorio nella supercreepy Stanza dei Ritagli. Almeno fin quando il segnale del nostro Quadrante Sinaptico non si interrompe...

Oltre ai mostri e a un esubero di frattaglie, Arkham Dreams 2 promette di toccare temi come l'amicizia, l'autodeterminazione e il rifiuto dell'efficienza, e forse un mostro aberrante costretto a lavorare per i suoi ancor peggiori creatori potrebbe davvero essere il punto di partenza ideale per parlarne.

Il libro si dichiara anche “multiplayer” e siamo sicuri che giocarlo in gruppo potrebbe dare vita a dinamiche davvero fuori dall'ordinario.

Insomma, un titolo per gli appassionati di Lovecraft e di horror splatter, da affrontare con la maturità che l'edizione stessa raccomanda.



inesplorato, dovremo scegliere se obbedire alla legge o ascoltare la nostra voce interiore.

Spoiler:” la seconda che hai detto!”

Non sappiamo molto altro di questo titolo, se non che la coppia di autori è molto promettente e quello che vediamo delle illustrazioni molto azzeccato.

Simon Larocca, l'autore, è uno scrittore emergente e narrative designer per videogiochi, qui al suo primo librogame. Ad accompagnarlo con i propri disegni c'è Stefano Cardoselli, fumettista e storyboard artist, vincitore del Bram Stoker Award nel 2021, che ha collaborato tra gli altri con Image Comics, Sergio Bonelli Editore, Mirage Comics, Skybound e Oni Press, .

COSA FARE A LUCCA QUANDO SEI MORTO: IL LIBROGAME UFFICIALE DI LUCCA COMICS & GAMES

Mortis in fundo, arriviamo all'ultima novità del festival per Tora Edizioni, firmata da una nostra vecchia conoscenza: l'inossidabile Mornon, al secolo Mauro Longo.

L'autore siciliano ha infatti ricevuto l'incarico di realizzare una vicenda interattiva ambientata nella versione horror-rinascimentale di Lucca e del suo festival, ovvero la macabra “Fiera dei Morti”!

Cosa fare a Lucca quando sei morto, con tavole di Alessandro Pietramolla e copertina di Alberto Dal Lago, è dunque a tutti gli effetti il librogame ufficiale di Lucca Comics & Games 2026, con tanto di copertina dedicata, citazioni, rimandi, omaggi, iniziative speciali e incontri nel programma ufficiale della manifestazione.

Il libro segna inoltre il ritorno del marchio Ultima Forsan, ideato proprio da Mauro Longo e di recente passato a Tora Edizioni. Già in passato – proprio agli albori del “Rinasci-



mento dei librogame” – questa collana aveva inanellato ben cinque altre opere interattive, senza contare giochi di ruolo, racconti e romanzi, per una decina di pubblicazioni realizzate in quattro lingue.

Il nuovo librogame, completamente inedito, è perfettamente integrato con tutti gli altri come “sesto capitolo” ufficiale della serie, ma può anche essere letto e giocato in maniera del tutto indipendente, e segna anzi un nuovo inizio per il brand.

E tuttavia, gli affezionati delle avventure di Civetta, di Corvaccio e degli Apprendisti del Negromante Hensid troveranno in queste pagine centinaia di riferimenti più o meno nascosti alla lore e ai capitoli precedenti della saga.

Non mancano poi accenni alle “Icane” di Lucca Comics & Games, ovvero i personaggi,

gli amici e le celebrità che spesso frequentano la manifestazione, in quei giorni come in quelli più recenti, con tanto di citazioni visive realizzate da Alessandro Pietramolla.

Infine, per rendere ulteriore giustizia al tema della manifestazione di quest'anno, il librogioco è anche un titolo "Legacy", in cui dovremo modificare il libro e i paragrafi man mano che ci giocheremo, e alla fine non sarà mai più come quando lo avremo preso in mano per la prima volta.

Niente paura, comunque: chi lo preferisce può sempre usare la buona vecchia matita invece di marcare e tagliare le pagine, e la sua legacy sarà a quel punto facilmente rimovibile...

Si torna dunque a Lucca e si torna nel Mondo Macabro di Ultima Forsan con questo straordinario titolo celebrativo, intorno al quale sono previste numerose iniziative speciali in fiera!

SEI TITOLI, SEI MODI DI GIOCARE CON LE STORIE

Tirando le somme, le novità di Tora Edizioni per Lucca Comics & Games 2026 compongono davvero un quadro significativo delle possibilità del librogame contemporaneo.

Solum Ego punta sull'incontro tra fantasy, horror e thriller, affidandosi al debutto interattivo di una scrittrice di grande notorietà. Ranya esplora il territorio del romantasy, mettendo al centro il passato della protagonista e le sue relazioni, e fa da contraltare all'horror lovecraftiano di Anatomia del terrore. Aki – La montagna incantata propone un percorso magico e investigativo, adatto a un pubblico più giovane, e si specchia in un classico dungeon crawler coming-of-age di grande impatto visivo come I segreti di Shar-don.

Infine, Cosa fare a Lucca quando sei morto celebra il festival con un'avventura legata



direttamente alla città e alla sua immaginazione fantastica, ad opera di uno dei grandi protagonisti del festival quanto della scena del librogioco italiano.

È proprio questa varietà, assieme alla notevole "quantità" il dato più interessante dell'offerta. I librogame di tora non sono soltanto sinonimo di avventura tradizionale, combattimenti e gestione delle risorse, ma accolgono generi differenti, parlano a fasce d'età diverse e sperimentano nuovi rapporti tra le decisioni del lettore e lo sviluppo della storia.

Per tornare al nostro titolo bellicista e cringe, Tora Edizioni ha sganciato sei belle bombe su Lucca Comics & Games 2026, con un programma editoriale che attraversa fantasy, horror, thriller e romantasy, senza dimenticare il pubblico più giovane e l'occasione speciale dei sessant'anni del festival.

Non rimane che ricordarvi di consultare le news ufficiali e i social della casa editrice e dei suoi autori per restare aggiornati su firmacopie, presentazioni e iniziative speciali! 

Dall'horror gotico al fantasy, fino all'apocalisse zombie: tre novità protagoniste delle ultime uscite del 2026

IL TRIS DI FINE ANNO DI VINCENT/RAVEN

A cura della **Redazione di Lgl Magazine**

Tre novità per Vincent Books/Raven tra Lucca Comics & Games 2026 e la fine dell'anno. La casa editrice famosa per la saga di Lupo Solitario si prepara ad arricchire il proprio ampio catalogo con altrettanti titoli che spaziano dall'horror gotico al fantasy classico, fino alle atmosfere postapocalittiche del survival horror. Accanto alla rivisitazione interattiva del "Dracula" di Bram Stoker, trovano spazio il secondo capitolo della storica quadrilogia "Sortilegio!" e un'avventura originale ambientata in una città infestata dai morti viventi.

"Dracula - Battesimo di Sangue" di Jonathan Green (1.000 paragrafi, 29,90 euro) arriva come quarto volume della serie "Ace", acronimo che sta a indicare le iniziali in lingua originale delle tre statistiche di cui



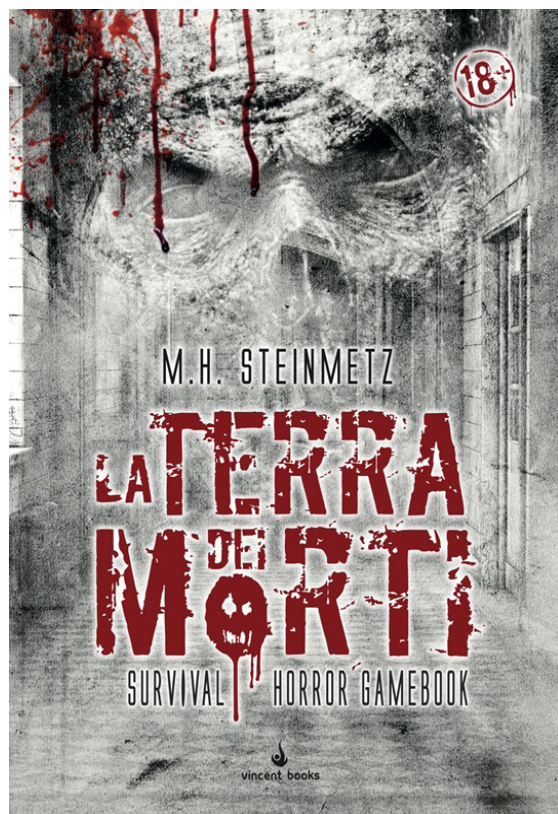
tenere conto: Agility, Combat ed Endurance. Il volume porta i lettori nell'universo del più celebre vampiro della letteratura, con un'opera che prende ispirazione da Stoker per costruire un'avventura interattiva nella qua-



le sarà possibile vivere la stessa vicenda da quattro prospettive differenti. Il lettore potrà, infatti, scegliere se vestire i panni di uno dei tre cacciatori - Jonathan Harker, Mina Murray e il dottor John Seward - impegnati a contrastare i piani del Conte, oppure interpretare direttamente Dracula, assumendo, così, il ruolo dell'antagonista. La particolarità dell'opera risiede nell'intreccio tra i quattro personaggi: le azioni di ciascuno si ripercuotono sul destino degli altri, dando vita a una partita a scacchi nella quale i ruoli di cacciatore e preda possono continuamente invertirsi. Sarà possibile affrontare l'intera avventura mantenendo il personaggio inizialmente prescelto oppure cambiarlo durante la partita. Una scelta che potrà offrire nuove opportunità per scoprire i piani del vampiro, ma che consentirà anche a quest'ultimo di accumulare potere. A regolare l'equilibrio interviene il sistema dei Punti Sangue, attraverso il quale viene misurata la crescente forza di Dracula oppure l'efficacia delle azio-

ni compiute dagli avversari. Una meccanica che accompagna lo sviluppo della vicenda, contribuendo a rendere ogni decisione potenzialmente determinante.

Prosegue con "Kharé, la Città delle Trappole" di Steve Jackson (511 paragrafi, 24,90 euro) la ripubblicazione della celebre serie "Sortilegio!", ideata da Jackson e appartenente all'universo di "Fighting Fantasy". Dopo la prima tappa del viaggio, il protagonista deve continuare la propria missione alla ricerca della Corona dei Re, attraversando una delle località più pericolose dell'intera avventura. Kharé è una malfamata città portuale, popolata da lestopanti e disseminata di insidie. Attraversarla non è una scelta, ma una necessità: soltanto passando per le sue strade sarà, infatti, possibile superare il fiume Jabaji e proseguire verso le Bakland. Anche questo secondo episodio conserva una delle caratteristiche più riconoscibili di "Sortilegio!": il particolare sistema magico che richiede al lettore di memorizzare gli incantesimi prima di intraprendere l'avventura, per poi richiamarli al momento opportuno. Una soluzione che ha contribuito alla fortuna della quadriologia, rendendo la conoscenza delle formule parte integrante dell'esperienza di gioco. La nuova edizione italiana, corretta e rinnovata, consente, inoltre, di scegliere liberamente il genere del proprio personaggio, interpretando un mago o una maga, un guerriero o una guerriera. L'operazione editoriale si inserisce nel progetto di recupero di "Fighting Fantasy" portato avanti da Vincent Books, che ha scelto di organizzare le pubblicazioni attorno ai singoli cicli narrativi anziché seguire l'ordine cronologico originale della serie. Il progetto prevede anche volumi di approfondimento e cofanetti da collezione. Particolare attenzione è riservata all'apparato grafico: le illustrazioni interne e la mappa sono affidate a Francesco Biagini, la copertina ad Andrea



Guardino, mentre le mappe originali sono di Irene Di Oriente. Il libro sarà proposto in edizione cartonata con sovracoperta e alette a colori, comprendente una mappa illustrata. A chiudere il programma delle uscite dell'anno sarà "La Terra dei Morti" di Mario H. Steinmetz (1058 paragrafi, 24,90 euro): un volume autoconclusivo che trasporta il lettore in uno scenario postapocalittico dominato dagli zombie. La vicenda prende avvio in un rifugio nel quale il protagonista si è nascosto insieme ad alcuni amici per sfuggire al virus XJ09, responsabile della trasformazione della popolazione in morti viventi. Al risveglio, però, qualcosa è cambiato: i compagni sono scomparsi e l'unico indizio rimasto è un inquietante messaggio che parla dell'Istituto della Morte: un luogo verso il quale qualcuno sarebbe stato condotto contro la propria volontà. Per scoprire che cosa sia accaduto, il protagonista dovrà abbandonare la relativa sicurezza del proprio nascondiglio e avventurarsi nella città industriale di Spira, ormai

devastata dal contagio e dai saccheggi. In un mondo nel quale la fiducia reciproca è venuta meno e persino i beni di prima necessità sono diventati difficili da reperire, ogni spostamento potrà trasformarsi in una lotta per la sopravvivenza. La componente ludica ruota attorno all'esplorazione dei labirinti urbani, alla raccolta degli oggetti indispensabili e alla ricerca di altri sopravvissuti. Il giocatore dovrà quindi amministrare le proprie risorse e affrontare i pericoli di una città infestata, nel tentativo di raggiungere l'Istituto della Morte e ritrovare i compagni scomparsi.

Con questo inedito, previsto per dicembre, Vincent/Raven affianca così alle atmosfere gotiche di Dracula e al fantasy classico di "Sortilegio!" una proposta dedicata al survival horror, completando un trittico di uscite accomunate dalla centralità delle scelte del lettore, ma caratterizzate da ambientazioni e approcci ludici differenti. 



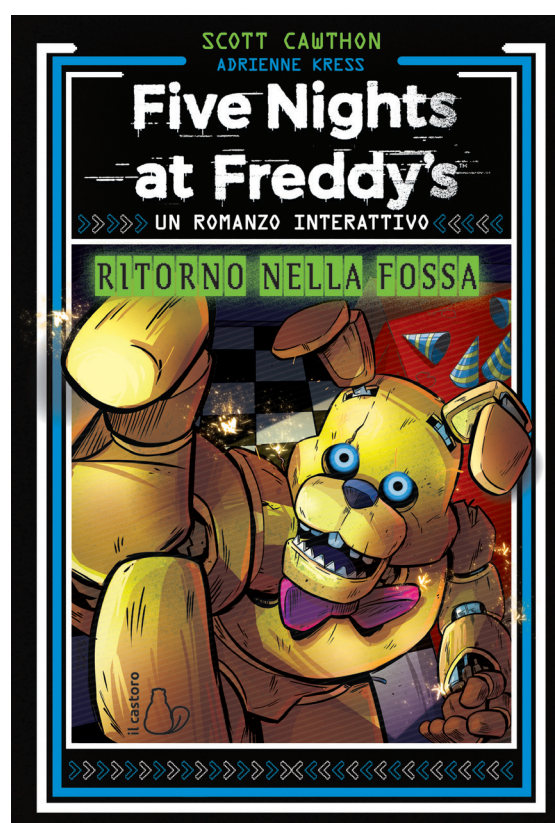
Torna a Lucca l'incubo a bivi de Il Castoro

RITORNO NELLA FOSSA

di Francesco Di Lazzaro

Il confine tra videogioco e narrativa interattiva si fa sempre più sottile, specialmente quando di mezzo c'è uno dei franchise horror più redditizi e amati dell'ultimo decennio. Dopo aver testato il terreno lo scorso anno con *La settimana prima*, la casa editrice Il Castoro si prepara a lanciare in Italia il secondo volume della collana di romanzi interattivi dedicati all'universo di Scott Cawthon: *Five Nights at Freddy's – Ritorno nella Fossa* (titolo originale *Return to the Pit*), di Scott Cawthon e Adrienne Kress. L'uscita è prevista proprio in concomitanza con l'imminente edizione di Lucca Comics & Games e annunciata sul portale Manicomix, che ne è il distributore ufficiale, per il 27 ottobre.

La domanda che spesso serpeggia tra i puristi del nostro settore, quando ci si trova di fronte a colossi di questo calibro, è sempre la stessa: ci troviamo davanti a un vero e



proprio librogame o a una mera operazione commerciale che sfrutta il formato a bivi come specchietto per le allodole?

Considerando i trascorsi del volume precedente, le premesse per questo nuovo capi-

tolo sono tutt'altro che banali. La serie interattiva di FNaF si è dimostrata finora sorprendentemente solida dal punto di vista del motore di gioco, distaccandosi dal semplice "Scegli la tua avventura" lineare per abbracciare meccaniche survival che ben si sposano con lo spirito del videogioco originale.

Tra lore e sopravvivenza: cosa sappiamo di "Ritorno nella Fossa"

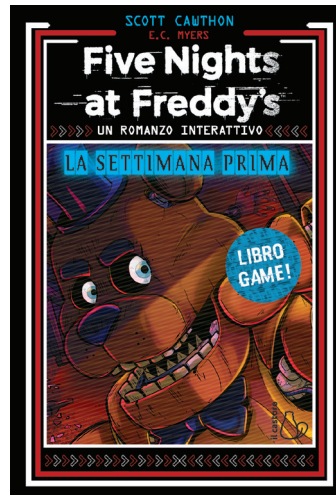
Narrativamente, il libro si ricollega a uno dei filoni più iconici e inquietanti del franchise (già esplorato nella serie Fazbear Frights e nel recente videogioco Into the Pit): la famigerata vasca di palline che funge da portale temporale, capace di trascinare il malcapitato di turno dritti nel cuore degli orrori del Freddy Fazbear's Pizza originale.

Se il team autoriale manterrà l'ossatura tecnica del primo volume, i lettori di LGL possono aspettarsi una struttura ludica spietata e stratificata. Le caratteristiche chiave di questa collana includono infatti esplorazione e trial & error, dove Muoversi alla cieca significa morte certa. Proprio come nel videogioco, la memorizzazione dei pattern e della mappa del locale è fondamentale per non finire tra le fauci degli animatroni.

Non manca inoltre la gestione di oggetti ed enigmi, grazie alla quale la narrazione non si limita a bivi narrativi "secchi". È lecito aspettarsi puzzle logici, codici da decifrare e un sistema di inventario implicito in cui il recupero di un determinato oggetto sblocca percorsi altrimenti preclusi.

Caratteristica del primo era anche la poliedricità dei finali e la presenza di ramificazioni profonde: Il volume precedente vantava infatti decine di epiloghi differenti, tra morti

premature, bad ending e un "True Ending" difficilissimo da raggiungere. Ritorno nella Fossa promette di espandere questa ragnatela di possibilità.



In attesa della prova sul campo Ritorno nella Fossa si profila come un'uscita estremamente interessante per il mercato italiano del librogame, capace di fare da ponte tra i giovani videogiocatori e il mondo della narrativa interattiva. L'uso di meccaniche punitive ma logiche sembra essere la chiave vincente per tradurre su carta l'ansia da jumpscare tipica di FNaF.

L'UNIVERSO DI FIVE NIGHTS AT FREDDY'S

Five Nights at Freddy's (FNAF) è uno dei videogiochi horror più conosciuti e giocati in tutto il mondo. Al primo posto nelle classifiche di varie categorie, si tratta di un gioco horror e di sopravvivenza point-and-click, che si basa su una semplice premessa: sopravvivere una settimana lavorando come guardia notturna in una pizzeria popolata da animatroni assassini. Nel giro di pochissimo tempo ha conquistato un'affezionata comunità di sostenitori. Sulla scia dell'indiscutibile successo del videogioco, Scott Cawthon (uno sviluppatore e designer di videogiochi indipendenti che ha ideato appunto l'universo di Five Nights at Freddy's) ha creato una popolarissima trilogia di romanzi horror, best seller New York Times. Tutti i libri FNAF sono pubblicati in Italia da Il Castoro: la trilogia, una guida ufficiale, raccolte di racconti horror, graphic novel e, quello che interessa di più la community di LGL, romanzi interattivi. L'intero universo editoriale FNAF in Italia ha superato le 300.000 copie vendute.