

Librogame's LAND MAGAZINE

8

ANNO XXI
(221)
settembre
2026



TRA NUOVE USCITE E AVVENTURE INTERNAZIONALI

IL TRIS D'ASSI DI ARISTEA

INTERVISTA A DARIO LECCACORVI
Il futuro della realtà torinese

SCRIVERE LIBROGAME
Davide Cencini all'Unitre di Osimo

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

Tra saghe affermate, inedite sperimentazioni e approdi esteri, l'autunno caldo di Dario Leccacorvi

IL TRIS D'ASSI DI ARISTEA

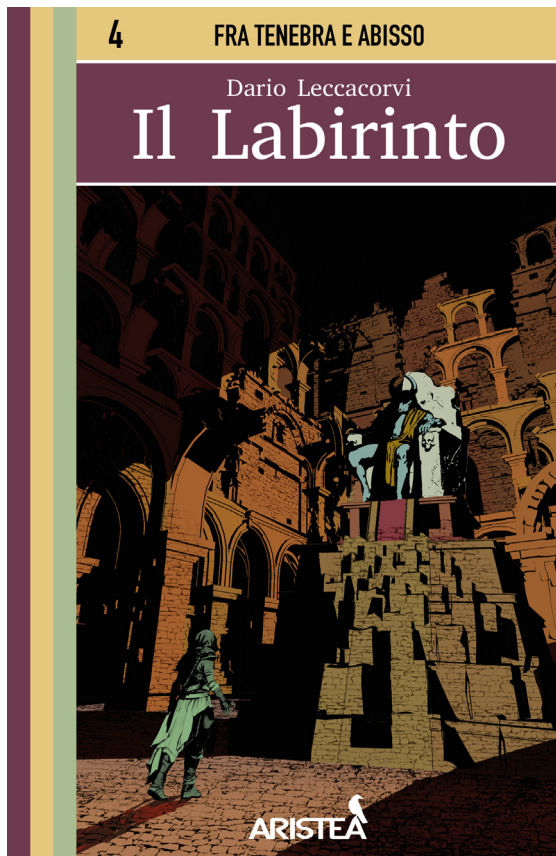
di Alberto Orsini

Tre novità, tre direzioni diverse per raccontare il presente e il futuro di Aristeia. Dario Leccacorvi, scrittore e patron della casa editrice torinese, torna sulle pagine di Librogame's Land Magazine per svelare il dietro le quinte di una stagione autunnale che si annuncia particolarmente significativa. Dall'atteso "Il Labirinto", quarto e conclusivo capitolo della saga "Fra Tenebra e Abisso", al debutto della nuova collana "Torino Arcana" con "Il Cielo oltre Torino" di Emanuele Quarello, fino allo sbarco internazionale di "Hong Kong Hustle", bestseller Aristeia pronto a raggiungere il pubblico anglofono grazie alla collaborazione con Tora Edizioni.

Tre progetti molto differenti per atmosfere, ambizioni e sistemi di gioco, che diventano anche l'occasione per entrare nel laboratorio

creativo dell'editore. A Lgl Mag, Leccacorvi racconta nel dettaglio trame, suggestioni e meccaniche delle nuove uscite, tra labirinti mentali, orrore sovranaturale e sperimentazioni ludiche, e traccia infine un bilancio del momento attraversato dalla letteratura interattiva italiana. Uno sguardo che si allarga così dagli scaffali Aristeia agli scenari futuri di un settore reduce da anni di grande espansione nel cosiddetto "Rinascimento" e oggi, forse, alla ricerca di un nuovo equilibrio in questa fase tarda.

Partiamo dal "Labirinto". In sintesi, il primo volume era di viaggio, il secondo di esplorazione selvaggia, il terzo urbano con uno spettacolare open world: cosa dobbiamo attenderci da questo capitolo



finale? Il titolo appare abbastanza eloquente in tal senso, ma c'è di più?

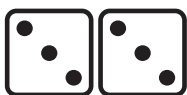
Grazie! Cogli un punto per me importante: i quattro episodi di “Fra Tenebra e Abisso” si distinguono tutti per il tipo di scenario che presentano, e idealmente integrano questa differenza di scenario con piccole aggiunte e adattamenti al regolamento e alle meccaniche di gioco, che nel “Labirinto”, volendo chiudere degnamente, si fanno più sostanziose. Sono da sempre appassionato al tema del labirinto ma in buona compagnia: è un argomento molto amato e studiato e frequentato, specie in ambito ludico! Quindi, per quanto io apprezzi sempre un dungeon ben congegnato, non mi sarei mai cimentato in una cosa del genere; ho cercato una via diversa. Il “mio” Labirinto è fondamentalmente un labirinto mentale, una sorta di mandala in cui chi legge - o, meglio, lo spirito del suo alter ego - viaggia attraverso un carosello di esperienze fantastiche, incarnate da una se-

rie di Reami che, affrontati in modo appropriato, porteranno l'eroe a imparare lezioni o quantomeno a confrontarsi con alcuni pilastri concettuali - metafisici, se vuoi - del Rayn. Queste “conoscenze vissute” saranno la chiave per accrescere il proprio potere, ma anche per avanzare nel Labirinto stesso; ma questo progresso potrebbero esigere un prezzo... Il bicchiere d'acqua versato nel mare diventa parte di qualcosa di più grande, ma nel farlo perde anche la sua individualità; mantenere un equilibrio tra indeterminato e determinato, potere e direzione è una delle sfide del gioco, che si incarna nella contrapposizione tra due contatori chiave: Iniziazioni e Gradi di Oblío.

Hai introdotto delle evoluzioni nel collaudatissimo sistema di gioco?

Sì. La dinamica di sviluppo di Luce, Tenebra e Abisso raggiunge qua la sua maturità, cristallizzando almeno in parte i risultati conseguiti nei volumi precedenti; a secondo del Sentiero che si è preferito, infatti, il mondo intorno a noi cambierà e reagirà in modo diverso; sta a noi coglierne i segnali. Accanto alla dinamica classica delle Prove, legate alla Scheda, poi, si aggiunge la Tavola dei Passaggi con i suoi elementi: Gradi di Oblío e Iniziazioni. Come anticipato in passato, questo libro ha infine un motore combinatorio, che assegna una quota importante di elementi narrativi a una pesca casuale, rispetto alla quale, però, chi legge potrà sviluppare una serie di elementi di controllo; al di sotto di tutto l'impianto lavora infatti uno schema preciso che i più attenti e curiosi potranno cercare di decifrare, traendone un vantaggio, ma la cui comprensione resta elemento extra e facoltativo.

L'elemento onirico ha rivestito una decisiva importanza nella prima trilogia:



sarà così anche questa volta?

Qui lo è di più, data la natura astrale del Labirinto. Esso è, dal principio alla fine, una sorta di esperienza onirica. Approcciato con rigido razionalismo, il Labirinto spiazza fin dalle prime battute, e lo farà ancor di più alle ultime! Tutta una serie di assunti chiave di questo librogame si radicano infatti in una realtà diversa, in cui una cosa può essere allo stesso tempo un'altra, o non essere se stessa. Come nei sogni, appunto. Il mio consiglio è di abbracciare questo carattere e... perdersi. In fondo, è un Labirinto.

I fan hanno apprezzato moltissimo la feature dello specchio nel terzo volume, potremmo averci di nuovo a che fare - o in generale con l'introspezione del

protagonista e del lettore?

In effetti ci sono alcuni punti in cui interpellare direttamente chi legge, e spero che queste piccole libertà narrative che mi sono preso vi colpiranno positivamente. Più 'materialmente', lo specchio, tema borgesiano per eccellenza, ritorna più volte anche qui, seppur in veste diversa. In fin dei conti, la tematica del rispecchiamento allusivo torna di frequente: Labirinto, realtà, vita, percorso, nonché i vari personaggi incontrati, si rimandano simbolicamente gli uni con gli altri per tutta l'esperienza di lettura.

Avremo una mappa, nella splendida realizzazione di Fabio Porfidia. Così facile, oppure c'è dell'altro?

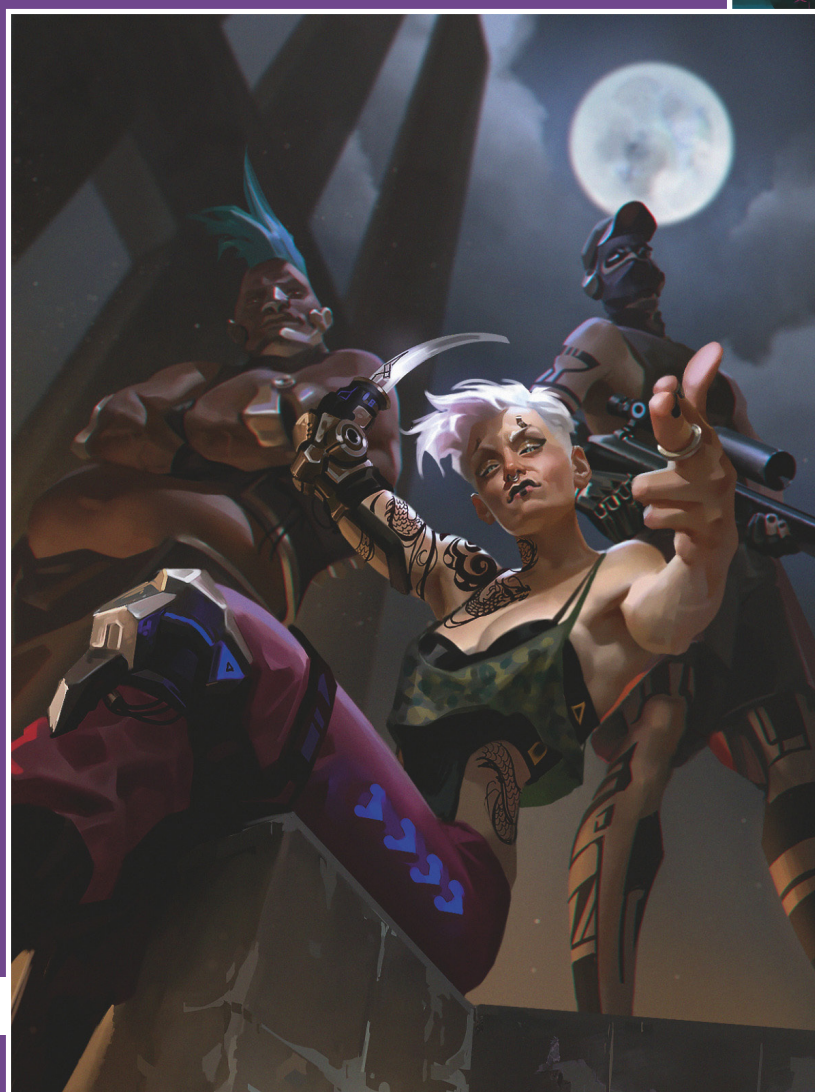
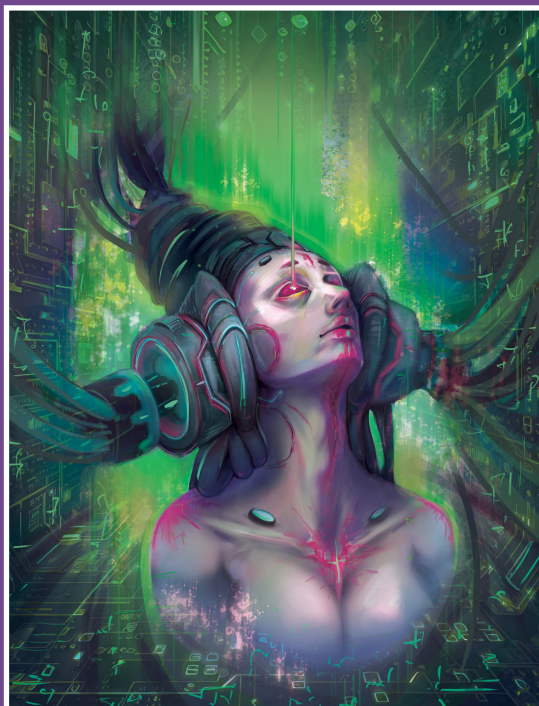
Come dicevo, questo Labirinto non va inteso in senso meccanico, rigidamente spaziale; la mappa di Fabio non serve, quindi, tanto per navigarlo materialmente, quanto per suggerirne il senso e far trapelare una serie di rapporti tra i suoi elementi, cui alludo in più punti ma senza esplicitarne la natura; e questo attraverso un procedimento più intuitivo che deduttivo. Come il mandala già evocato sopra, questa mappa ci orienterà, sì, ma su un piano meno logico e, forse, più spirituale.

Hai detto che questo è l'ultimo volume.

L'ultimo prima del prossimo? Nel e del Rayn c'è ancora tanto da dire...

La serie è conclusa. Ci ho faticato tanto e, se posso dire, mi dà anche una certa soddisfazione il fatto che sia terminata! Come sanno i colleghi che si sono cimentati nell'impresa, concludere una serie secondo un piano originario, senza tagli o prolungamenti, ma assecondandone la natura, e farlo tutto sommato in pochi anni, non è un traguardo da poco e non mi priverò di questa soddisfazione. Ciò detto, non escludo, in futuro, di scrivere un altro librogame ambientato nel Rayn,

Tutte le cover





ma sicuramente seguendo un altro filone narrativo: la vicenda di Noder e del Marchio è infatti finita. Al momento, poi, tutto sommato preferirei pure cambiare genere! E ho già qualche idea in serbo per quando mi tornerà la voglia di scrivere.

E ora, “Il cielo oltre Torino” di Emanuele Quarello: un gamebook doppio, di genere horror sovranaturale, consigliato per un pubblico maturo. Ci dici qualcosa in più sulla trama?

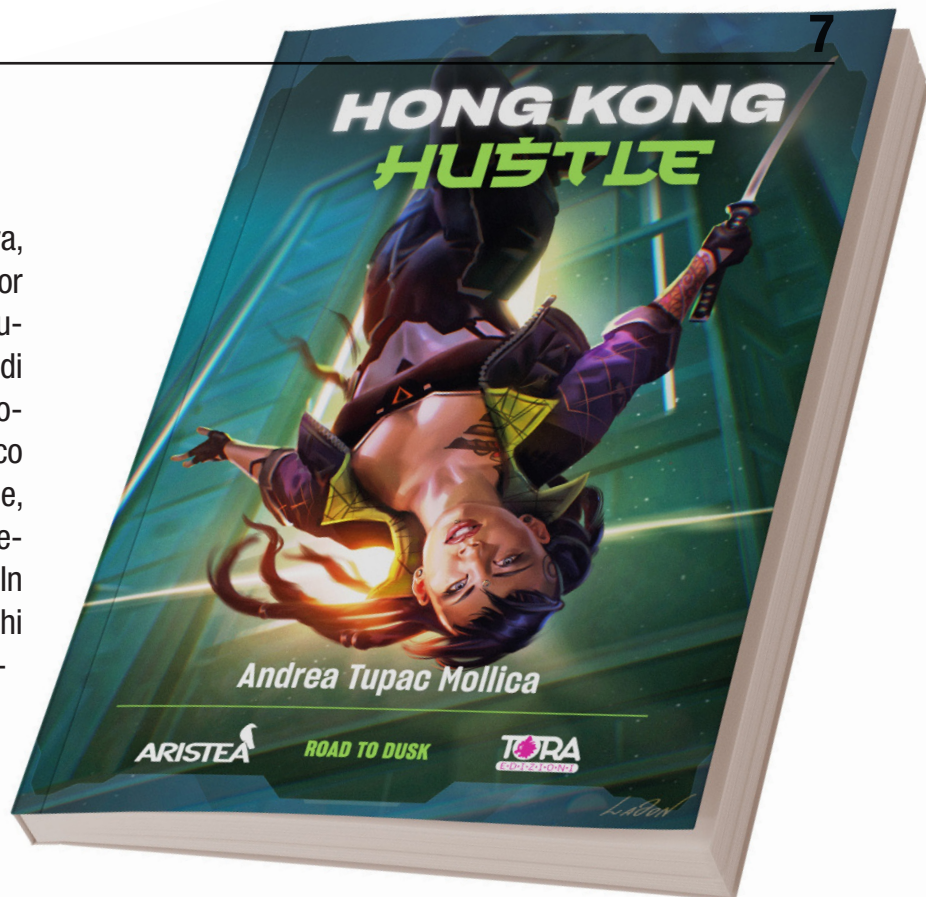
I concetti chiave sono tutti nel piatto: il protagonista, che fin qui sembra aver condotto una vita del tutto normale, viene improvvisamente catapultato in una sinistra, angosciante vicenda, sullo sfondo di una Torino

che, in un serie di sue location topiche - dal Museo del Cinema all'interno della Mole Antonelliana a Piazza Statuto, passando per il Manicomio di Collegno e Piazza Castello - trasfigura, mostrando un lato folle, atroce e spaventoso, del tutto inimmaginabile da parte di chi ogni giorno vi trascina la sua piatta esistenza alla stanca ricerca di un senso. In questo schema si intreccia un gruppo di tematiche che definirei senza timore “gnostiche”: spinto suo malgrado alla ricerca della verità, il protagonista si potrà aprire a una comprensione diversa del mondo e della propria origine e del proprio ruolo all'interno di esso, arrivando - forse - a nuove vette di consapevolezza e potere, in una narrazione che a tratti è anche una feroce critica del senso e del vivere comune. Alla paura e allo smarrimento tipici del genere horror si abbinano quindi sentimenti diversi, come il desiderio di ribellione, la meraviglia, lo strugimento, l'esaltazione. Una narrazione unica nel suo genere, provare per credere.



E il sistema di gioco quali peculiarità avrà?

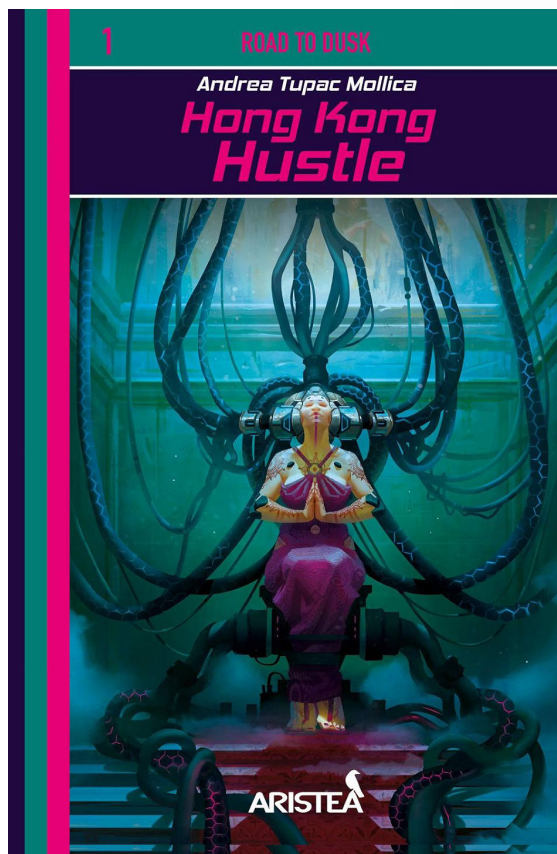
Pur avendo una forte impronta narrativa, come mi pare giusto in un librogame horror carico di tensione, angoscia e, diciamo pure, con la sua dose di violenza, il sistema di gioco è molto curato; credo uno dei migliori degli ultimi tempi. Accanto a un classico sistema di prove abbinate a caratteristiche, con un ruolo non troppo decisivo dell'alea, troviamo il Memento e i relativi Sigilli. In alcuni momenti salienti della giocata, a chi legge verrà infatti chiesto di unire due punti sul riquadro dedicato; questo gesto andrà a indicare alcune capacità acquisite dal protagonista, ma anche a tracciare una sorta di segno sulla sua anima. Il meccanismo del Memento combina fattori quantitativi (bonus ai punteggi di abilità) con fattori qualitativi (i sigilli spezzati e le loro combinazioni sbloccano specifiche linee narrative), dando una proficua siste-



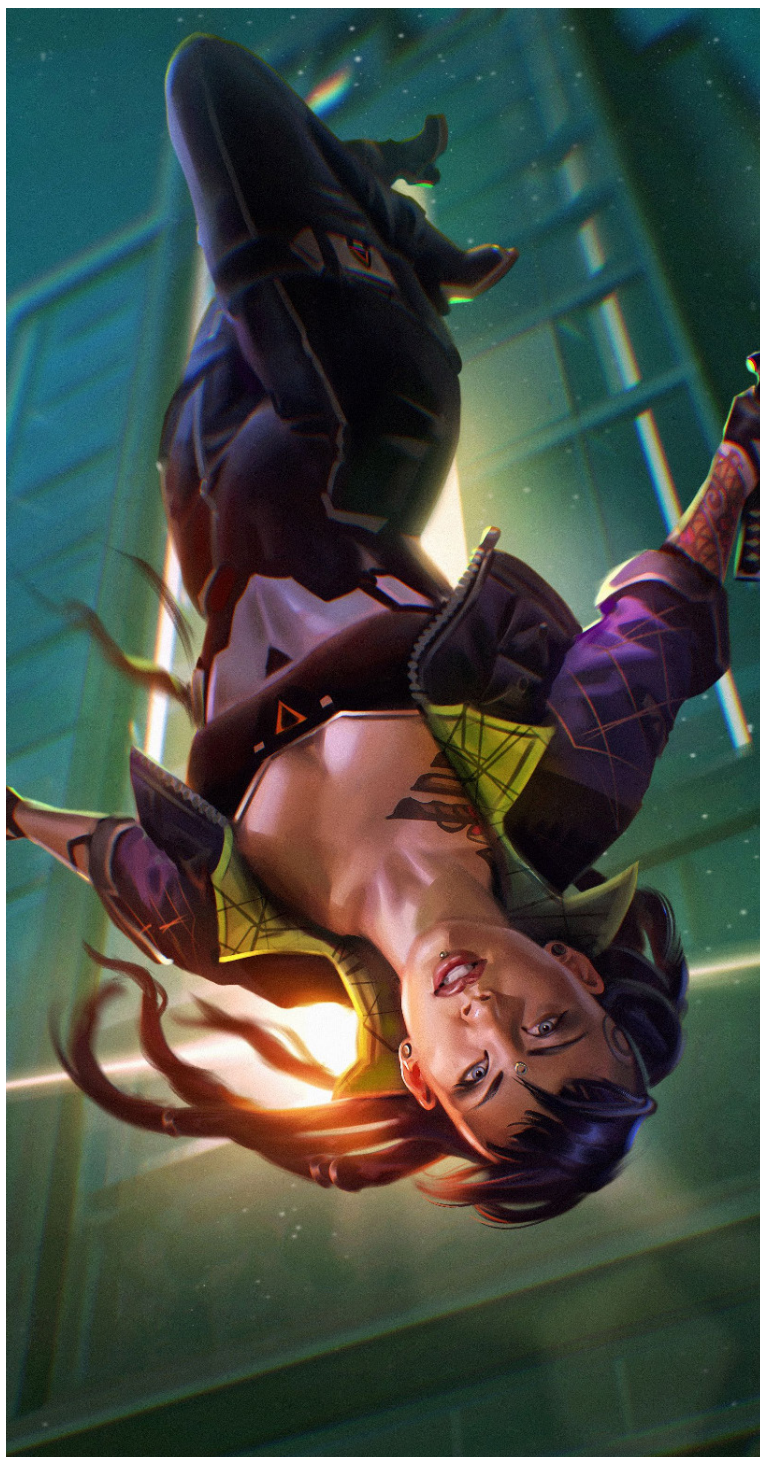
mazione regolistica a un librogame horror che ha una discreta componente di azione e un riccopotenziamento del personaggio. Quest'ultima caratteristica può forse stupire in un librogame horror ma, come accennato, non è un horror qualunque! In un librogiooco in sé non particolarmente difficile, Emanuele ha poi disseminato tantissime sfide sotto forma di paragrafi segreti e chiavi occulte, che sarà sicuramente un piacere andare a scovare per chi è più incline a questo genere di approccio.

Parliamo anche di Hong Kong Hustle, il best seller Aristeia di Andrea Tupac Mollica, e di come procede il suo sbarco all'estero attraverso un Kickstarter assieme a Tora Edizioni?

Il Kickstarter inglese di Hong Kong Hustle ha avuto un buon successo; personalmente speravo forse in qualcosa di più, ma in ogni caso come primo tentativo è stato soddisfacente e con Gianluca Devoto e la sua Tora si lavora bene, ragion per cui lanceremo altri



progetti analoghi, in futuro. Purtroppo però non posso anticiparvinulla di più su questo! Per quanto riguarda Hustle, sono state consegnate le copie digitali, presto arriveranno anche le fisiche. L'edizione inglese è una gioia per gli occhi e spero che tutti i fan di questo librogame avranno modo di darci almeno un'occhiata.



Non possiamo esimerci da una domanda di valutazione del momento attuale del librogioco. La crisi del Rinascimento è alle spalle o in pieno corso? O siamo pronti, infine, a una nuova fase del mercato e del fenomeno?

Non saprei dirti, onestamente non si capisce più niente. Ho l'impressione che, come modello di business, si sia tornati indietro di un po' di anni, con un rafforzamento delle vendite dirette a discapito della distribuzione, che fino a poco tempo fa era in espansione e invece mi sembra, ora, in sofferenza. Ma non ho molti dati per corroborare questa mia impressione, purtroppo. Un certo grado di "razionalizzazione", termine mellifluido per indicare fallimenti, chiusure e fuoriuscite dal settore, era comunque inevitabile; in un certo momento c'è stata una crescita troppo improvvisa e forse anche un po' improvvisata dell'offerta.

In questo scenario, verso quale direzione va Aristeia? Sperimentazione o classici? Autori collaudati o esordienti? Librogame cartacei o spinta sul digitale?

Da sempre abbiamo due stelle polari: niente localizzazioni, niente riedizioni di vecchie glorie. Noi pubblichiamo librogame "da zero", con tutti i rischi del caso, e per il momento restiamo ancorati alla carta. Ciò è nel carattere di Aristeia e penso che ormai le conferisca una identità precisa. Detto questo: pontieri ed esploratori per natura, continueremo a cucire il vecchio con il nuovo, dando spazio ad autori esperti, ma senza smettere di cercare nuovi talenti; questo, però, sempre accordando una certa preferenza alle letture di un certo spessore, rivolte quindi più agli amanti del genere che non a chi getta un rapido, distratto sguardo al nostro settore. 

A Osimo un corso per realizzare la propria avventura interattiva

SCRIVERE LIBROGAME

A cura della redazione di LGL e di Davide Cencini

Da ottobre l'Unitre di Osimo ospita «Scrivere Librogame», un laboratorio di dieci lezioni pensato per chi ha sempre voluto scrivere un'avventura a bivi e non ha mai saputo da dove cominciare. A tenerlo è Davide Cencini, docente d'inglese, autore di romanzi e della serie Darkwing (La Caccia, La Voce di Greyven, Assalto al Ravinca Express). L'Unitre, Università delle Tre Età, è un ente senza scopo di lucro operante in tutta Italia che organizza corsi culturali per tutte le età. In questo contesto un corso di scrittura di librogame è una scommessa non scontata: chi si iscrive arriva spesso senza aver mai sentito parlare di Fighting Fantasy o di Lupo Solitario, si partirà quindi da un'introduzione al medium concentrandosi da subito su romanzi a bivi e librogame.

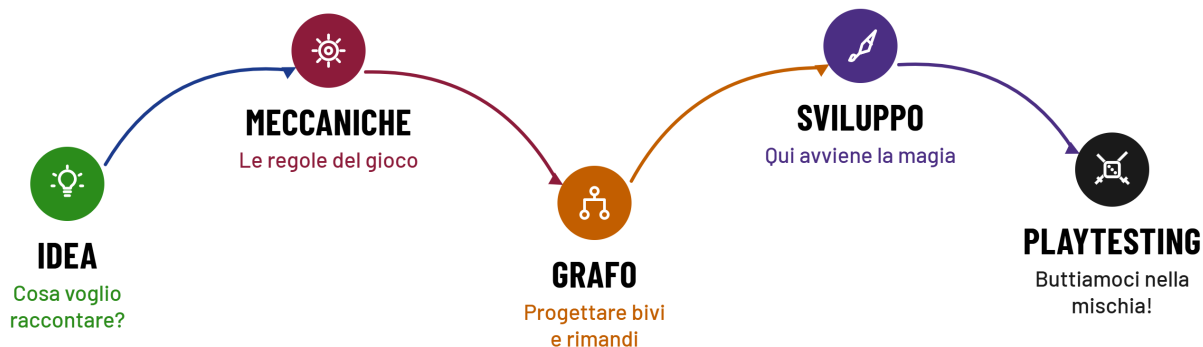


Il corso non si limita a spiegare cos'è un librogame: mette gli iscritti al lavoro fin dalla prima lezione. Ogni partecipante sviluppa, incontro dopo incontro, un proprio racconto interattivo attraverso una serie di passaggi: dall'idea iniziale alle meccaniche di gioco, per poi passare alla struttura a grafo che tiene insieme scelte e rimandi, fino al regolamento e ai combattimenti. Si parlerà anche degli errori più comuni che si possono commettere scrivendo librogame, quelli che rompono l'immersione o lasciano il lettore con la sensazione di aver perso senza



DALL'IDEA AL PLAYTESTING

IL PERCORSO DELLO STUDENTE



Scrivere Librogame di Davide Cencini, dieci lezioni all'Unitre di Osimo, dal 28 ottobre 2026



saperlo.

Ogni lezione lascia agli studenti anche una piccola regola d'oro di game design, maturata sul campo da Cencini nella propria esperienza di autore: dal modo corretto di gestire i personaggi non giocanti a come dosare la casualità senza lasciare il lettore in balia dei dadi.

Le ultime lezioni sono dedicate alla chiusura del lavoro: come gratificare chi ha giocato con intelligenza, come scrivere finali che sembrano guadagnati davvero, come revisionare un manoscritto prima di condividerlo. L'ultimo incontro porta gli studenti a scambiarsi i racconti per un playtesting reciproco, essenziale banco di prova del lavoro svolto.

“Ciò che vorrei trasmettere con questo corso a chi si avvicina alla scrittura dei librogame, è innanzitutto il loro enorme potenziale di coinvolgimento” rivela Davide. “La mia esperienza con i librogame mi ha fatto capire che in questo media si manifesta una dinamica interessantissima: il dialogo diretto tra la storia e il suo fruitore.

Le storie servono a soddisfare due nostri bisogni fondamentali: l'intrattenimento e il

significato. L'intrattenimento è la parte che ci diverte, il significato quella che veicola dei messaggi. Leggere un librogame amplifica entrambe queste funzioni del racconto. Se l'effetto di una storia GIOCABILE risulta ovvio su ciò che un libro ha da offrire in termini di puro intrattenimento - lettura-gioco al posto di lettura passiva - pochi si soffermano sull'impatto che il librogioco ha sull'altra esperienza umana derivante dalla lettura, quella del significato.

In un libro tradizionale, il significato si trasmette direttamente dallo scrittore al lettore. In un libro giocabile, invece, il lettore si concede all'esperienza offerta dal racconto in modo molto più diretto e personale. Quello che prima era solo un atto di condivisione con uno spettatore passivo diventa uno sforzo partecipato, dove il potere di agire si sposta dall'autore al soggetto che legge. C'è qualcosa di conturbante in questo aspetto, che lo rende meritevole di essere esplorato.

Dal momento in cui ho capito l'impatto potenziale del librogame sulla psiche del lettore, ho iniziato a sforzarmi il più possibile di uscire dal recinto mentale del librogame

come un media di puro intrattenimento e ho iniziato a vederlo sempre più come uno strumento in grado di sollevare questioni provocatorie e controverse. Per dirla in altri termini, mi sono reso conto che l'aspetto divertente non è chiedere al lettore di lanciare dadi e usare oggetti, ma porlo di fronte a scelte che mettono a nudo il suo modo di ragionare, i suoi valori. Così, mentre il lettore esplora l'avventura, in segreto compie anche un'esplorazione di sé stesso."

E conclude: "Per questo motivo, il corso punta molto sul formare il mindset dell'autore di librogame, che deve essere capace di offrire al lettore scelte significative senza orientarlo o giudicarlo. Alcuni scrittori sottovalutano questo aspetto, interpretando il proprio libro più come un percorso a ostacoli in cui il lettore viene forzato verso un finale gradito all'autore. Ai partecipanti invece spiegherò che scrivere un librogame richiede un passaggio di consegne: loro montano il palcoscenico, ma poi devono farsi da parte e lasciare che sia il lettore a fare lo spettacolo."

Il corso è pensato per chi parte da zero nel librogame design, ma concepito per offrire un valore professionalizzante, il tutto con un'impostazione spontanea e divertente. Non serve alcuna esperienza pregressa, ma è consigliato possedere un minimo di dimestichezza con la scrittura creativa. I racconti completati verranno proposti alla community di Librogame's Land: un'occasione concreta di visibilità per chi debutta nel genere. Il manuale "Scrivi la tua Avventura!" di Mauro Longo e Mala Spina è il testo di riferimento ufficiale consigliato. Il corso prende il via il 28 ottobre 2026 alle

UNITRE OSIMO · LABORATORIO

SCRIVERE LIBROGAME

Laboratorio per aspiranti scrittori di narrativa interattiva

Dott. Davide Cencini, autore della serie fantasy Darkwing



Fotografia della sede
or browse files

Un laboratorio pensato per chi ha sempre voluto scrivere un'avventura a bivi senza sapere da dove cominciare. Nessuna esperienza richiesta. Ogni studente sviluppa un proprio racconto interattivo lezione dopo lezione, dall'idea al playtesting finale. I racconti migliori vengono proposti alla community di Librogame's Land.

LE BASI

Cos'è un librogame, il mindset dell'autore che lascia il protagonismo al lettore

GLI STRUMENTI

Software di scrittura, regolamento, inventario di gioco

IL MOTORE DI GIOCO

Meccaniche, struttura a bivi, combattimenti e fallimento

LA CHIUSURA

Gratificare il lettore, revisione e playtesting finale

Dieci lezioni da un'ora, cadenza bisettimanale

Inizio: 28 ottobre 2026, ore 17:00

Contatti: 071 7231936, info@unitreosimo.it

Sede: Unitre Osimo, Piazza Sant'Agostino 2

Quota associativa annuale: 70 euro

Dall'idea al playtesting: dieci lezioni all'Unitre di Osimo



ore 17:00, con cadenza bisettimanale (un incontro ogni due settimane), presso la sede Unitre di Osimo in Piazza Sant'Agostino 2. Per iscriversi è sufficiente contattare la segreteria dal 21 settembre (telefono 071 7231936, email info@unitreosimo.it) o consultare il sito <https://www.unitreosimo.it/> o la pagina Facebook Unitre Osimo. E' possibile contattare direttamente l'insegnante per maggiori informazioni tramite il gruppo Facebook Cencini's Books, la pagina Instagram @doodles_from_corown o la pagina contatti del sito worldofdarkwing.com. 