

Librogame's LAND

Anno 10 - Numero 10 (CENTO) NOVEMBRE 2015 - Il primo periodico italiano dedicato esclusivamente alla narrativa interattiva - www.librogame.net

L'anniversario. Tutto è nato come un "contenitore", poi gli approfondimenti e gli scoop Cento numeri di Magazine, cominciò così

di Francesco Di Lazzaro (Prodo)

Me lo ricordo chiaramente, come fosse ieri. Alberto (Dragan) mi contatta, probabilmente via messenger. A quel tempo andava parecchio e lo usavamo per comunicare, anche perché gli smartphone e i programmi di chat "telefonica" come What's App erano ancora nel platonico mondo delle idee. Comincia a tartassarmi, come fa lui quando gli viene l'ispirazione: dobbiamo lanciare una rivista mensile, colorata e piena di immagini, che parli di un unico argomento, i libri-gioco.

Io storicamente in queste occasioni adotto il mio atteggiamento guardingo, e comincio a sollevargli, e sollevarmi, obiezioni. Soprattutto a me stesso, perché la verità era molto netta: il progetto mi piaceva e mi intrigava moltissimo, e probabilmente dal primo secondo in cui mi era stata fatta la proposta avevo deciso che in qualche modo dovevamo realizzarlo. E però alcuni dubbi bussavano in testa, e non si poteva ignorarli: come facciamo a parlare ogni mese di narrativa interattiva, tanto a lungo da riempire un giornale, e non rischiare di essere ripetitivi? Ma soprattutto che vita potrà avere un periodico che parla solo di un argomento, peraltro di nicchia? Lo leggerà qualcuno? Interesserà a qualcuno?

Era un azzardo, in un periodo in cui il portale, ancora caratterizzato dalla vecchia grafica nero-verde e completamente realizzato a colpi di stringhe html dal sottoscritto, stava attraversando una fase di grande rinnovamento, anche sotto la spinta e l'impulso di nuovi collaboratori estremamente dinamici e propositivi. Tutte obiezioni



sensate, ma non sufficientemente "pesanti" da smontare Dragan: e io piano piano cedevò. Imposi una sola condizione, una sorta di assicurazione tutelativa: avremmo creato un contenitore in cui avrebbero potuto trovare spazio tutti quegli articoli che non avevano una collocazione specifica nell'ambito della struttura del sito. Quindi attualità, commento, retrospettiva storica e ludica e sì, persino novità editoriali, in un periodo in cui la narrativa interattiva sembrava essere destinata a un avvenire piuttosto statico. Ma noi eravamo fiduciosi, e convinti che in questo senso, anche grazie al nostro lavoro, qualcosa prima o poi si sarebbe sbloccato. Il nome: che nome gli diamo? In realtà Lgl Magazine arrivò quasi subito, e fu piuttosto automatico.

La scelta non fu dettata da pigrizia mentale o assenza di fantasia: il termine magazine in Inglese indica un periodico, ma letteralmente anche un magazzino (è un sinonimo del più impiegato warehouse). E il progetto nasceva proprio con questo obiettivo: creare un magazzino di articoli, tra i più disparati, che contribuissero non solo alla crescita del giornale e di Lgl, ma anche alla diffusione del "verbo" interattivo attraverso un mezzo espressivo più immediato e usufruibile, e certamente più accattivante, rispetto a quello disponibile navigando direttamente tra le pagine del sito. Tutti intenti che ci misero un po' a concretizzarsi: all'inizio la nostra creatura (sì, uso il plurale perché

continua a pag. 2 >>>

L'età dell'Oro deve ancora venire

di Alberto Orsini (Dragan)

C'è un'unica cosa che fa la felicità del giornalista, oltre lo stipendio: le notizie. Se hai una buona storia, dicono i maestri, devi solo stare attento a non rovinarla perché il pezzo ti si scrive da sé. Quando, d'accordo con l'ineffabile admin, abbiamo lanciato quest'iniziativa, ormai una decina d'anni fa, il problema era proprio quello: mancavano le notizie, quindi la materia prima, per concepire un giornale. È stata tosta anche solo provarci e l'ingegno, specialmente nei primi mesi, ce lo siamo dovuti spremere ben bene per poter confezionare ogni 30 giorni una storia degna di questo nome. Perfino chi aveva la zucca vuota come Ald (non crediate a quanto diffama sul sottoscritto più avanti!). Abbiamo rintracciato figure e figurini irrintracciabili, abbiamo scavato nei ricordi e nei meandri, fino quando abbiamo avuto davvero le prime notizie, belle e brutte com'è giusto che sia: ristampe e fallimenti, annunci e delusioni, fino a quando, a un certo punto, il principale flusso pulsante di informazione legata al mondo sopito, ma non morto, della narrativa a bivi, e di quello che ruota intorno ad essa, è cominciato a passare tutto per Lgl Mag. In Italia, certo, ma anche all'estero, dove chi ha voluto

leggersi le primizie ha dovuto tradurle dall'italiano. E oggi che trovare le notizie è facile, che l'età dell'Oro deve ancora venire, ci guardiamo indietro a spolverare questi cento numeri, quelli belli, quelli brutti, quelli in html, quelli con il foglio di stile, quelli in pdf, quelli con il cms e ancora i più recenti a rivista, e ci sentiamo più informati, più consolati e un po' più vecchi. Mi piace ricordare particolarmente il numero di aprile 2009, impaginato da una stanza d'albergo, e listato a lutto senza dire nulla a nessuno dopo che il terremoto si era portato via la mia città. Mi piace ricordare il primissimo numero, con l'intervista all'introvabile Giulio Lughì. Mi piace questo centesimo, tutto d'Oro. Ma un giornalista deve sapere che quello che ha fatto, bello e brutto, va in archivio e il giorno dopo, il mese dopo in questo caso, si ricomincia daccapo. Orsù, ditemi, come titoliamo il



rita: guardare il culo FLACCIDO della vecchia locandiera e bere come se non ci fosse un domani!!! AAAHRRRR!!! Il problema è che ci facciamo prendere un po' troppo la mano... il povero Ald sviene, inizia a perdere bava dalla bocca ed entra in un coma etilico credo irreversibile MMMUUU-OOOAAAHHH PIVELLO!!! SE NON SAI BERE STATTENE A CASA A BERE IL LATTE DELLA MAMMA NON SFIDARE IL PAZZO DI HOLMGARD A GARA DI CHUPITI MMMUUUUOOOAAAHHH!!! Non temete miei cari amici pazzi, ho chiamato subito il pronto

CONTINUA A PAG. 2 >>>

magazine

Fondatore

Alberto Orsini (Dragan)

Direttore

Francesco Di Lazzaro (Prodo)

Hanno collaborato

Adriano Cecconi (Adriano)

Aldo Rovagnati (Ald)

Mauro Longo (Mornon)

magazine@librogame.net



AAAAAHHHRRRRRR Salve miei cari amici pazzi!!! AAAAHHHRRRRRR!!! Ci si rivede eh, vecchi FILIBUSTIERI! Purtroppo negli ultimi tempi sono stato sottoposto a Trattamento Sanitario Obbligatorio da quegli schifosi farabutti dei Maghi della Confraternita della Stella di Cristallo dei miei cogl... AAAAHHRRRRR MALEDETTI CANI SCHIFOSI!!!! Ma ora sono riuscito a evadere dal Comprensorio di Kazhan-Oud dove mi avevano rinchiuso quei porci... ed eccomi di nuovo tra voi MMMUUUUOOOAAAHHH!!! Ieri sera ero nella natia Holmgard a bermi ettolitri di Ta-

vernello nella mia locanda preferita, quando chi ti vedo al bancone? Ald! Quel mentecatto inutile moderatore di quel ridicolo e schifoso sito web di nerd amanti dei librocosi o come minchia si chiamano. MMMUUUUO-AAAHHH!!! Ma come si fa nel 2015 a stare ancora dietro a parlare di narrativa interattiva?!!! AAAHRRRRR!! Fosse per me fonderei una community a tema prostituzione e alcolismo molesto MMMUUUUOOOAAAHHH!!! Comunque, decidiamo di lasciare da parte argomenti inutili e boriosi come i libricazzi e ci dedichiamo alla nostra attività prefe-

<< segue da pag. 1

se il papà del Magazine è per sacrosanto diritto Alberto Orsini, io posso essere considerato una specie di zio che lo ha cresciuto e accudito quando i genitori non c'erano) non aveva una vera e propria fisionomia. Il lavoro sul web era moltissimo (non dimentichiamolo, stiamo parlando del 2006, i collaboratori ancora scarseggiavano e dovevamo fare tutto o quasi da soli), e non riuscimmo, anche per l'impazienza di metterlo online, a studiare un piano per abbellirlo graficamente e dargli una struttura. Decidemmo di impaginare i primi articoli così come venivano, direttamente sullo sfondo nero classico del portale, impiegando i vezzosi e alla lunga stancanti caratteri verdi, e il bordino bianco-nero a incorniciare il testo. In realtà il primo pezzo, un'esclusiva intervista con Giulio Lughi, ex direttore della collana Librogame (ai tempi della EL), che Alberto riuscì ad assicurarsi dopo averlo "corteggiato" serratamente e aver sfiorato la denuncia per stalking, era talmente minimalista da non includere nemmeno immagini di accompagnamento. Ma il contenuto fu grandioso: non solo catalizzò l'attenzione degli appassionati guadagnandosi commenti lusinghieri, ma diede a tutti la chiara sensazione che di librogame si poteva ancora parlare come argomento di attualità. Fu forse la prima svolta in tal senso. Lasciammo quell'antro dove ci eravamo rifugiati, convinti di essere gli ultimi superstiti di un'era antica e sorpassata destinata a non tornare mai più, e uscimmo all'aperto, pronti a guardare la nostra passione con occhi nuovi: a considerarla finalmente come qualcosa di vivo e in costante evoluzione.

Furono considerazioni di questo tipo che mi spinsero a mia volta il mese dopo, ottobre 2006, a confezionare un lungo articolo. A quei tempi ero in contatto con Andrea Angiolino, poliedrica figura del panorama narrativo e ludico italiano, autore di libri-gioco, giochi di ruolo e moltissime altre geniali creazioni, tra l'altro di Roma come me. Riuscii a incontrarlo. Mi regalò una copia de I Cavalieri del Tempio EL, di cui era stato co-autore, e accettò con la sua consueta simpatia e disponibilità di concedermi un'intervista. Venne fuori un pezzo fiume, da leggere forse in più step per gustarlo fino in fondo. Nelle sue parole Andrea si racconta con una profondità che raramente viene fuori quando ci si confronta con un giornale: ancora oggi ogni tanto riprendo quell'intervista, il mio primo

lavoro per il Magazine, e la rileggo, rimanendo sempre sorpreso dalla quantità di informazioni e aneddoti interessanti racchiusa in quella chiacchierata. La svolta più importante però riguardò l'aspetto grafico: arrivarono le prime immagini ad abbellire e colorare il giornale, e fu certamente una piacevole novità, anche se ancora limitata a una struttura "verticale", che poco aveva a che fare con la concezione variegata e la disposizione multipla delle illustrazioni tipica di una testata.

Nel frattempo però il nostro lavoro cominciava a fare proseliti. Il numero di novembre vide l'ingresso di due nuovi redattori, di cui purtroppo negli anni si sono perse le tracce. Daniele Sterrantino, che gli utenti storici di LGL ricorderanno come Falco della Tempesta, che sfornò un interessante pezzo dedicato all'oggettistica di Lupo Solitario, analizzata con una precisione minuziosa e un entusiasmo tale da portarmi a guardare con nuovi occhi la moltitudine di utensili, pozioni e oggetti speciali presenti in tutti i volumi della collana. La disamina risultò estremamente ampia, suddivisa in capoversi "cronologici" che ripercorrevano i vari momenti della saga associando progressivamente ai capitoli il materiale di riferimento, descritto con accurato dettaglio. Mancavano di nuovo le immagini, e fu un peccato, perché questo lavoro più di altri avrebbe forse tratto giovamento da un accompagnamento grafico. A questo sfoggio di conoscenza "deveriana" si affiancò un articolo altrettanto accattivante, realizzato da Stefano Peracchi (Tyrant), grande amante di retrogaming e games elettronici, oltre che di narrativa interattiva. Il suo contributo rappresentò il perfetto compendio delle sue due passioni: una retrospettiva dettagliata su una serie di videogiochi dedicati a Lupo Solitario, con tanto di rimando alle recensioni dell'epoca e alle locandine, scansionate e scaricabili come allegati all'articolo.

In quello stesso mese arrivò il reportage dedicato a Lucca Comics and Games, manifestazione in ascesa ma ancora lontana dall'essere quel fenomeno popolare e di costume in cui si è trasformata in questi anni. Alberto si recò in Toscana in macchina, sottoponendosi a una massacrante sessione di guida (andò e tornò in giornata) per non perdersi la prima, storica conferenza di Joe Dever. Rimangono nell'immaginario collettivo le mitiche foto a documentare l'evento, in particolare quella in cui Dragan

regala all'autore di Lupo Solitario il segnalibro di Librogame's Land, e poi lo costringe a scattare una foto mentre ostenta il prezioso cimelio, ovviamente con il nostro accanto, trionfo e soddisfatto. Cominciarono a trapelare le prime indiscrezioni sul futuro rilancio di Lupo Solitario, e sul restyling radicale che riguarderà i Signori delle Tenebre. Indiscrezioni che troveranno conferma nel numero di Dicembre: Raffaella Fort, portavoce della casa editrice EL, ci concesse un'intervista, e annunciò un'imminente ristampa in Italiano non solo delle avventure del Lupo, ma anche dei primi tre volumi della collana Ninja. Ma mentre in quest'ultimo caso la riproposta sarebbe stata anastatica, per Lone Wolf si profilò la possibilità di realizzare un'edizione deluxe, esattamente come aveva anticipato Dever a Lucca.

Ma la notizia più succosa fu un'altra: entro pochi mesi, forse addirittura per fine 2007, il famoso e tanto atteso numero 29 avrebbe visto la luce, tradotto e diffuso sul mercato italiano dalla stessa EL. La versione deluxe divenne realtà, rispettando i tempi previsti dall'ottima Raffaella, mentre per Lupo Solitario 29 fu necessario attendere qualche mesetto in più... Riscorrendo i primi numeri del Magazine, ho provato una sensazione strana imbattendomi in una tale coincidenza: il nostro giornale festeggia i cento numeri proprio contemporaneamente al rilascio ufficiale di questo volume tanto atteso.

Un cerchio che si chiude, visto che Lgl Mag fu il primo, in tempi non sospetti, ad annunciarne la realizzazione in Italiano, il primo a fornire l'indiscrezione inerente al titolo, il primo ad anticipare che alla fine Le Tempeste del Chai avrebbero visto la luce sotto l'egida di Vincent Books. Sembra quasi che le divinità del librogame ci abbiano messo lo zampino, facendo sì che queste due date si sovrapponevano: e alla fine è anche un premio, forse casuale, ma meritato, per la nostra testata. È bello festeggiare una ricorrenza contemporaneamente a un evento tanto importante per tutti gli appassionati di narrativa interattiva.

Probabilmente se fosse stata preparata e pianificata la cosa non sarebbe potuta riuscire meglio: dal canto mio non mi resta che fare i miei auguri al Magazine, confidando che ancora una volta il numero odierno non rappresenti un punto di arrivo, ma il trampolino di lancio per continuare a crescere ed evolverci. Appuntamento per tutti fra 100 numeri, quando festeggeremo i 200...

LIBRIGIOCO E NON SOLO...

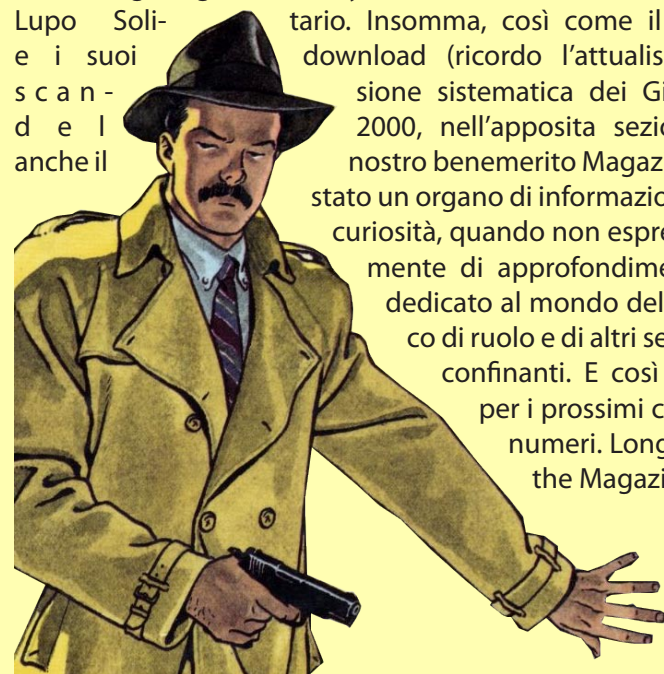
di Mauro Longo (Mornon)

98... 99... 100! Boom! Lgl Magazine arriva al numero tondo, un traguardo che rappresenta una continuità davvero meritevole per tutta la comunità dei librogamisti/librogiocatori/lettori interattivi italiani, data la settorialità dell'argomento... E di certo, un'altra attestazione di come il sito e il forum di Librogame's Land siano ancora ben vivi e vivaci, dopo anni in cui il genere della narrativa interattiva è stato dichiarato morto, persino sepolto, e adesso appare risorto nuovamente.

I cambiamenti nel formato e nell'impaginazione sono stati tanti, nel corso del tempo, ma la sostanza non cambia: il nostro sguardo puntato sul mondo della narrativa interattiva in tutte le sue forme, con un occhio capace di spaziare anche nel campo dei giochi di ruolo in qualche modo "attigui" (per esempio i Rolenostri della E Elle e quelli di cui esistono anche le Avventure in solitario), non si è ancora stancato di indagare questo settore così coinvolgente, emozionante e interessante.

Non ho contribuito molto a questo Magazine, lo ammetto. Facendo un po' di amarcord, il mio primo articolo per la nostra rivista digitale dovrebbe essere apparso, se non erro, nel numero 40 della rivista, risalente all'agosto 2009. Era in quel caso un'intervista ad Antonio Lotronto, autore del Rolenostro Holmes & Co., oltre che personalità ancora viva e attiva nel mondo del gioco italiano, per esempio con l'organizzazione di Murder Party, spettacoli teatrali interattivi e Inviti a cena con delitto. Dal giallo italiano, sono passato a Lo Stregone della Montagna Infuocata, il primo vero librogame moderno, di alcuni contributi aggiuntivi del quale ho curato la traduzione ad Aprile del 2011. Ancora una traduzione, questa volta relativa a Uno Sguardo nel Buio, nell'Agosto dello stesso anno, quando ho localizzato molto alla buona l'avventura segreta contenuta dentro il videogame Drakensang II: una citazione paradossale dei librogame all'interno della splendida avventura Rpg che ha fatto un po' la fortuna moderna del marchio.

A parte i miei saltuari contributi, non si può dire che siano mancati gli speciali incentrati sui giochi di ruolo, l'aspetto che maggiormente mi interessa in questa sede: dal materiale per I Cavalieri del Tempio agli articoli su Tunnels & Trolls, dai librogame di Warhammer alle varie incarnazioni ruolistiche di Fighting Fantasy, Fabled Lands, Maelstrom e Lupo Solitario. Insomma, così come il sito e i suoi download (ricordo l'attualissima scansione sistematica dei Giochi d'Edizione 2000, nell'apposita sezione), anche il nostro benemerito Magazine è stato un organo di informazione e curiosità, quando non espressamente di approfondimento, dedicato al mondo del gioco di ruolo e di altri settori confinanti. E così sarà per i prossimi cento numeri. Long live the Magazine!



« SEGUE DA PAG. 1

soccorso ed ora quello sfigato è ricoverato all'Ospedale Maggiore dei Druidi di Mogaruih, un'ottima struttura a quanto pare, famosa e rinomata per la cura e il benessere dei suoi pazienti... AAAHHHRRRR!!! Prima di svenire, il povero Ald è riuscito a sussurrarmi una frase indecifrabile: "Pazzo aiutami, devo scrivere un articolo per il Magazine n. 100. Quei rompipalle di Dragan e Prodocevano mi stanno addosso ma io

non ne ho nessuna voglia... ti prego pensaci tu!!! DRAGAN????? PRODOCEVANO????? MA CHE NOMI DA CAZZONI SONO???? AAAHHRRRR NON CI VOGLIO AVERE NIENTE A CHE FARE CON QUESTI DUE MANIGOLDI AAAHHRRRR!!! A meno che non mi offrano del Tavernello fresco di botte, ovviamente... MMMUUUOOAAHHH! Comunque... una promessa è una promessa, scriverò qualcosa per il n. 100 del Magazine di Librogame's Land AAAHHRRRR!!! Vediamo, scarico subito i primi 99 numeri per farmi un'idea delle baggiate

in essi contenuti, li leggo tutti attentamente e... AAAHHHRRRRRR!!!! MA SIETE IMPAZZITI????? IN 99 NUMERI NON APPARE MAI UN PAIO DI TETTE!!!! AAAHHHRRRRR MA COME E' POSSIBILE PENSARE DI PUBBLICARE UNA RIVISTA SENZA ALMENO UN PAIO DI ZINNE IN PRIMA PAGINA????? E NEANCHE DUE CHIAPPE QUA E LA'???? IN-CREDIBILE!!!! SONO LE BASI DEL MARKETING EDITORIALE!!! MMMUUUOOOAAHHH!!! MIEI CARI AMICI PAZZI, PER I PROSSIMI 100 NUMERI DEL MAGAZINE MENO LIBROGAME, PIU' TETTE!!! AAAHHHRRRRRRRRRRRR!!!!



Tanti anni di magazine hanno procurato numerosissimi amici a questa testata tra gli addetti ai lavori, che Lgl Mag ha riscoperto tra i big del passato, tra le nuove proposte del settore, tra le meteore, gli onnipresenti e così via. In occasione del 100° numero, abbiamo chiesto un augurio a qualcuno di loro.

Hi Librogame's Land! Congratulations on achieving your one hundredth issue of Lgl, it's a remarkable achievement that you should rightly be proud of! My sincere thanks to you all for your dedication and wonderful support for Lupo Solitario. There will be

many exciting new Lupo Solitaire releases during 2016 that I'm sure you will appreciate and enjoy. I will keep you posted. Keep up the excellent work! For Sommerlund, Librogame's Land and the Kai! (**Joe Dever**)

Non posso che farvi tanti auguri di cuore con un "altri cento di questi numeri" e unirmi virtualmente alla vostra ricorrenza con la certezza che la passione e l'impegno con cui portate avanti il progetto vi permetterà di raggiungere nuove, fantastiche vette e nuovi traguardi! (**Bonaventura Di Bello**)

Un caloroso augurio per questo traguardo. Ci siamo conosciuti quando entrambi eravamo alle prime



Gli auguri dei Vip

armi; con determinazione e professionalità siamo riusciti a fare un bel po' di strada. Spero che questo sia solo l'inizio. Grazie per essere stati una parte così importante e attiva nelle vicende di Lupo Solitario. ... Vi aspetto per festeggiare il duecentesimo numero! (**Alberto Dal Lago**)

"Congratulations on one hundred issues of Librogame's Land. May you never reach THE END." (**Demian Katz**)

Congratulations on the 100th issue of Lgl, and best wishes to all your lively-minded readers. (**Edward Packard**)

Congratulations, Librogame's Land Magazine, on reaching your 100th an-

niversary. I just wanted to take this opportunity to say thank you to all the Italian fans of adventure gamebooks for all your support, especially fans of Howl of the Werewolf. Who knows, maybe one day there will be an Italian translation of my new adventure gamebook Alice's Nightmare in Wonderland! (**Jonathan Green**).

Congratulazioni per il centesimo numero. Grazie per aver approfondito e divulgato la storia di tutti i libri-gioco che autori ed editori di tutta Italia hanno ideato o tradotto nella nostra lingua, oltre ad avere uno sguardo sempre aperto alle nuove tendenze e alla scena mondiale. Cento di questi traguardi! (**Andrea Angiolino**)

Appuntamento al 200

di Adriano Cecconi (Adriano)

2006... Quasi dieci anni di Magazine... Per tanti mesi ho avuto il piacere di leggerlo, magari perdendomi qualche numero per poi recuperarlo velocemente nei mesi successivi. Lo guardo crescere, lo apprezzi giorno dopo giorno, mai verrebbe in mente di occuparsi di una cosa che hai sempre visto con ammirazione. La mia esperienza con il Magazine si può dividere in due fasi: la prima è quella appena descritta, durante la quale ho potuto apprezzare lo splendido lavoro svolto dai vari intervistatori di turno, utenti estremamente competenti grazie ai quali abbiamo potuto leggere pezzi fantastici.

Poi è arrivata la seconda fase, in cui gli eventi della vita hanno portato diversi utenti di Lgl a prendersi delle pause dal duro lavoro svolto fino a quel momento. Parliamo della fine del 2013, e personalmente ho iniziato a vedere il Magazine come qualcosa di diverso. Non più un'iniziativa da leggere, non più quei dieci minuti di tranquillità da assaporare, ma un'iniziativa da mandare avanti proprio per tutti quegli utenti che, come me, non vedevano l'ora che uscisse un nuovo numero da leggere. Rimboccarsi le maniche a volte può essere difficile, per me è stato un vero piacere: iniziando a raccogliere i vari articoli, ho contribuito a diversi numeri del Magazine 2014, e devo dire che è stata un'esperienza indimenticabile. Ora sono tornato nei panni di lettore, ma se il Magazine dovesse averne bisogno scenderò di nuovo in campo per dare il mio contributo. Lo spirito è cambiato rispetto a qualche anno fa, l'essere consapevole di essere parte integrante di una comunità ti fa vedere le cose con occhi differenti: non più un semplice lettore, ma qualcuno in grado di dare una mano, se necessario.

Il Magazine è un appuntamento che si rinnova con gli anni: non l'ho mai visto come un appuntamento statico, bensì come un'iniziativa dinamica in grado di stare al passo con i tempi. Dapprima completamente online, poi trasformato in formato pdf e leggibile come un giornale vero e proprio con tanto di rubriche interne e articoli paralleli, poi di nuovo completamente online, e infine nell'ultimo formato in pdf sfogliabile con tanto di inserti enigmistici! Un Magazine unico anche per l'opportunità data a ciascun utente di scrivere i vari articoli: non solo i veterani, quindi, ma anche i nuovi utenti possono avere l'opportunità di scrivere un pezzo, e questa cosa l'ho sempre trovata più che democratica. Vedere che in tanti abbiamo partecipato alla stesura dei vari articoli è sicuramente espressione della variabilità che da sempre contraddistingue questo periodico.

Se poi si pensa che, in concomitanza con questo n. 100, la collana di Lupo Solitario tornerà tra gli scaffali con il suo volume 29, l'avvenimento è ancora più significativo: i librogame stanno vivendo una seconda giovinezza, che magari non avrà lo stesso impatto avuto negli anni '80, ma sicuramente può essere il modo per far conoscere questo universo esteso anche alle nuove generazioni che, un po' troppo sommerse da videogiochi e social network, si sono perse questa splendida esperienza di gioco e strategia che ha accompagnato le nostre giornate per tanti anni.

Certamente nel 2006 era difficile pensare che il Magazine potesse toccare quota 100, ma se guardiamo cosa è stato fatto dal 2006 a oggi mi sembra che nulla sia impossibile. Abbiamo creato la collana LibriNostri che ormai conta numerosi titoli che fanno un'ottima concorrenza ai librogame E Elle, abbiamo affiancato ai librogame numerose guide strategiche, abbiamo vissuto diverse edizioni dei Corti e siamo in procinto di vederne un'altra, abbiamo giocato tre Play By Forum e già siamo in attesa del prossimo, abbiamo utilizzato l'innovativo programma LibroGame Creator per scrivere i LibriNostri e i Corti, abbiamo visto nascere centinaia di recensioni, abbiamo creato il Mercatino dei LibriNostri ed il servizio LibriNostri a Casa Vostra, votato in moltissimi Contest, letto oltre 70 interviste doppie, partecipato ad oltre 30 gruppi di lettura... Basta pensare a tutto questo, e anche alle altre iniziative del nostro sito, per realizzare che il numero 100 non è che il primo traguardo, e che il prossimo è completamente alla nostra portata! Diamoci quindi appuntamento al numero 200, più numerosi che mai, e nel frattempo, godiamoci questo traguardo e festeggiamo il centesimo numero del nostro mitico Magazine!

Come sopravvivere a Lucca Comics 2015

di Aldo Rovagnati (Ald)

“Manica di sciamannati, ci andate a Lucca Comics & Games quest'anno?”. Dragan: “Che me frega a me, devo convincere l'editore di AbruzzoWeb ad inserire nuovamente la rubrica ‘Belle d'Abruzzo’ sul giornale. Qualche farabutto me l'ha tagliata e io senza strapone abruzzesi non so stare”. Prodocevano: “Io dovrei andare una settimana a Malta e un mese in Patagonia, poi ho programmato le ferie in Eurasia e volevo farmi il weekend dei Morti in Giappone. Adesso chiedo dei giorni di lavoro in Regione, se me li concedono ci sono!”. Ald: “Andate a quel paese va, ho capito che anche quest'anno non ci andiamo. Siete degli infami. Traditori senza valori. Siete i Ben Johnson e i Lance Armstrong della letteratura interattiva. Vi odio”.

Con queste drammatiche premesse, sotto forma di chat su Whatsapp, inizia l'avventura a Lucca Comics & Games 2015 della delegazione di Lgl più vergognosa che si potesse immaginare: il Direttore, l'Editorialista e l'Esperto Social. A voi indovinare chi fa cosa. A questo trio di mentecatti si aggiunge pure la fidanzata dell'Esperto Social, ignobilmente convinta da quel losco figuro che avrebbe partecipato a un evento fighissimo... “No, ma va, ma che dici! Non è mica una festa di nerd, è più improntata sui videogiochi, sai Super Mario Sonic Donkey Kong e tutti quelli che ti piacciono tanto! Vedrai!”. “Ma non ci sono tutti quegli sfigati travestiti che sembrano dei buffoni disagiati, vero? E poi mica ci saranno robe fantasy tipo il Signore degli Anelli e tutte quelle schifezze lì, vero? E quelle robacce giapponesi, tanga, manga, come cavolo si chiamano... non ci sono, vero?!?”. “Ma va figurati sei impazzita?! Ma secondo te ti porterei in mezzo a dei debosciati che venerano quelle schifezze?! Per favore su!”.

Insomma alla fin della fiera, o meglio all'inizio, l'Esperto Social e Compagna partono da Milano alle 7.30 circa, l'Editorialista più o meno alla stessa ora dovrebbe arrivare a Roma dall'Aquila e recuperare il Direttore. Tutto bene. Perfetto. Peccato solo che, molto saggiamente, l'Editorialista abbia pensato bene la sera prima di sfonarsi di alcol e prostituzione in una tanto sordida quanto fantomatica festa di laurea di un suo immaginario amico neo-medico. Credo, Spero, di aver capito male, forse era un amico neo-melodico, tuttora sono poco convinto della versione del Dragan, anche perché lui è prossimo ai 40 anni, quindi mi chiedo che età abbia il suo amico neolaureato... I casi sono due: o frequenta 18/20enni, come i peggiori scoppiati del paese che si trovano senza amici quindi iniziano a uscire con i ragazzini che lo zimbellano da mattina a sera, oppure il suo amico è uno di quei casi clinici di genio che mente spudoratamente ai genitori sugli esami fatti, falsifica il libretto, poi alla soglia dei 50 anni, quando i suoi iniziano a sospettare leggermente qualcosa, fa una strage radendo al suolo l'oratorio del paese. Spero per il nostro Editorialista che rientriamo nella seconda casistica.

Beh, comunque sia l'appuntamento è per le 10.30 circa a tale località Altopascio, indicata dal sagacissimo Direttore come “crocevia di popoli e culture toscano-emiliane, posizionata strategicamente vicino a Lucca ma non troppo, equidistante in linea retta da mari, fiumi, monti e laghi incontaminati”. Sarà... In ogni caso, il sottoscritto e Compagna arrivano in largo anticipo, perlomeno sui due frascioni aquilorumani, e quindi come ingannare il tempo? Con un bello spritz ristorante, che diamine! Neanche il tempo di trangugiarlo ed ecco i due loschi personaggi fare la loro (sgradita) comparsa... “Ciao”/“Ciao”, convenevoli di rito, tirate di sedere, insulti, sputi, conto del bar saldato e primo motivo di attrito: chi prende la macchina? Infatti il piano diabolico è: dato che faremo una fatica del demonio a trovare parcheggio a Lucca, e dato che siamo in quattro... prendiamo un solo mezzo! Benissimo, se non fosse per il fatto che io odio cercare parcheggio. Ci sono infatti 2 cose che non posso sopportare nella mia vita in modo particolare: stare incolonnato nel traffico, e cercare parcheggio.

Siamo quindi in un momento di impasse: chi cavolo prende sta benedetta macchina? Io propongo un metodo assolutamente democratico e geniale nella sua semplicità: pari o dispari. Ma ecco che il Dragan, da vero infame, tira uno di quei colpi bassi che si ricordano per tutta la vita, e che assoluta-

mente per nessun motivo devono restare impuniti... “Sai, la prendere io volentieri ma vedi, caspita, ho un po' di robaccia nel sedile dietro e non so se in quattro ci stiamo... sai, non ti scoccerebbe se...”. Quello che penso, in quel tragico, disperato momento, è: “Maledetto. So che ti sei alzato stamattina alle 4 per distribuire cianfrusaglie nel retro della tua schifosa macchina, in modo da non doverla prendere. Lo so che l'hai apposta. Che tu sia maledetto per l'eternità! Ma me la pagherai... Oooooohhhhhh siiiii se me la pagherai! Te lo giuro davanti a Dio e davanti a tutti a tutti gli uomini di buona volontà... me la pagheraiiii!!!!”. “No, vabbè figurati, tranquillo non c'è problema la prendo io”. Questo è quello che dico, ad alta voce. A suo tempo, ne sono sicuro, me la pagherà... Prendiamo la mia macchina, e ci avviamo verso Lucca C&G. Problema numero 1... per l'appunto, il parcheggio. “Mettiamola qua, a 25 km di distanza dal centro, c'è la navetta!”. Ignoro bellamente l'imbeccata del Prodocevano. “Mettiamola qua, 22 km di distanza, ma c'è la navetta!”. Ignoro il fastidioso Prodocevano. “Mettiamola qua, 18 km di distanza, ma c'è la navetta!”. Lo ignoro. “Mettiamola qua, 15 km di distanza, ma c'è la...”. “Bastaaaa!!! Me le hai fracassate!!! Adesso parcheggiamo qua e andiamo a piedi!!!!”. “Sì in effetti, mi sembra una buona soluzione, tanto dovremmo essere abbastanza vicini al centro città”.

Risultato: parcheggiare a una distanza siderale dalle mura (probabilmente pure credo in un'altra provincia... Pisa, Pistoia o giù di lì) e mestamente ci avviamo passo dopo passo in direzione Fiera. Dopo circa 14 ore di cammino alla Reinhold Messner, arriviamo alla faticida meta. Non mi soffermerò a raccontarvi dei soliti cosplay, dei soliti eventi in grande stile della Warner Bros e compagnia bella, di Star Wars e il Risveglio della Forza... fermi un attimo. Star Wars?! Beh cavoli, alt un secondo. Insomma, il settimo episodio di Star Wars non è mica pizza e fichi, magari un saltino alla mostra dedicata potremmo pure farlo, in fondo si trova proprio vicino a Porta Elisa esattamente dove stiamo entrando e... “NO!”. Un tuono impetuoso interrompe le mie elucubrazioni... “NO NO NO e NOI Non facciamo in tempo a vedere la mostra di Guerre Stellari!” esplode il Dragan. Si esatto, lui è il classico giornalista che dice Guerre Stellari e non Star Wars, perché lui è un purista, un cattedratico della Crusca... Poi al lunedì mattina convoca un “briefing” di redazione, confida nell’engagement” dei suoi colleghi di AbruzzoWeb, è favorevole a condividere le notizie in “cascading” ai suoi collaboratori mentre discute di “business models” al telefono. Quel tipo di persona lì, insomma. Io sono io e voi non siete un c...o. Fatto sta, cari lettori, che per farla breve ci viene impedito di visitare la mostra di Star Wars perché alle 12.30 c'è un'interessantissima conferenza-fiume sull'ultimo fumetto di Paperinik. “Tanto poi facciamo sempre in tempo a ripassarci stasera...”. No, amici lettori, non è uno scherzo. Non possiamo gasarci con la spada laser a forma di croce perché incombe su di noi una fighissima conferenza su Paperinik. Pk. Pikappa per gli amici. Giuro che sono tentato di spegnere tutto e terminare il racconto qua seduta stante, ma faccio uno sforzo e vado avanti.

Insomma, ci rechiamo in fretta e furia all'Area Press (non Area Stampa sottolinea Dragan, si dice Area Press) e ritiriamo i nostri sudati accreditati richiesti mesi prima (nota a margine: a me e Prodocevano piacerebbe ogni tanto andare a Lucca per divertirvi, e non per lavorare; per gustarci la fiera e non per correre di qua e di là per mero spirito cronistico. Essere ahimè colleghi giornalisti del Dragan è ormai diventato un onere, non più un onore. Chissà se ce la faremo mai a viverci una Lucca “normale”, da turisti qualsiasi...). Prima tappa: la maledetta conferenza di Pikappa. Il Dragan insiste in maniera alquanto fastidiosa sul fatto che dovremmo obbligatoriamente presenziare anche noi alla conferenza, dato che è un evento strafighissimo e strainteresantissimo, ma per fortuna io e il Prodocevano siamo irremovibili: non se ne parla neanche, non ce ne può fregare di meno e non assisteremo alla conferenza di Pikappa nemmeno sotto tortura! Il Dragan insiste ma noi a un certo punto ci spazientiamo e ce ne andiamo in malo modo: appuntamento tra un'oretta su questi teleschermi, e vada via i ciap a Pikappa! Tiè! Peccato che la conferenza duri circa 4/5 ore, e quando il Dragan esce sul piazzale

del Teatro ci trovi disidratati bava alla bocca semiagonizzati e in preda a visioni mistiche stile ragionier Fantozzi in sala mensa... “Uè ragazzi tutto bene? E tanto che mi aspettate?”, ci chiede il perfido pennivendolo con un ghigno sadico sul volto. “Com'è umano lei...”. È l'unica frase che riesco a sussurrare... Dopo questa fastidiosissima parentesi disneyana, io e Prodo siamo irremovibili: si va all'area Games.

“A dire il vero ci sarebbe un'eccezionale video proiezione in alfabeto morse sulle condizioni dei lavoratori Disney post crisi del '29, non vi andrebbe di...”. “NO! NON CI VA! VOGLIAMO ANDARE AI GAMES!!!” intoniamo in coro all'unisono. E così ci rechiamo all'area Games, per mettere le mani sul secondo vero obiettivo della nostra trasferta lucchese, dopo lo spritz mattutino: l'agognato numero 29 di Lupo Solitario! Ci fondiamo quindi al padiglione della Vincent Books dove finalmente facciamo la conoscenza del buon Mauro Corradini, l'editor-in-chief nonché fondatore e padre-padrone della Vincent. “Salve ragazzi, salve Alberto, finalmente riesco a dare un corpo al tuo nome!”. “Ciao Mauro, come vanno le vendite allora?”. “Incredibilmente bene! Dico incredibilmente perché non mi capacito del fatto di riuscire a vendere anche solo una copia di un librogame che contenga al suo interno una prefazione di Dragan! È inspiegabile!”. E come dargli torto? E infatti io e Francesco non gliene diamo, ma annuiamo e concordiamo in pieno con l'analisi commerciale e di marketing dello scafato Corradini.

A una prima occhiata lo stand LupoSolitario (che raggruppava le edizioni deluxe dal nr. 1 al nr. 8, il fatidico nr. 29, Freeway Warrior nr.1, le Mappe del Magnamund e il Gdr) ha un discreto successo e, cosa che mi ha sorpreso non poco, non ci sono solo orde di stempati nerd trentacinquenni come Dragan e Prodo (il sottoscritto è escluso dalla categoria in quanto autore del reportage) ma anche ragazzi in giovane età. Sinceramente non me l'aspettavo... Piacevole sorpresa. Dopo le foto di rito con il buon vecchio Joe Dever (o era il suo cartonato? Sarà stata la stanchezza da fiera, o molto più probabilmente il vino, ma l'ho trovato abbastanza imbolito), e ovviamente dopo aver arraffato la nostra copia del 29, troviamo casualmente altri 2 membri della nostra comunità (intendo Lgl, non San Patrignano): GabrieleUd e la ragazza nota ai più per essere l'unica ragazza del nostro Forum, Aloona.

Ci impelaghiamo nel tour del padiglione Games poco convinti (ammettiamolo, siamo tutti poco esperti di gdr, carte, giochi di società e qualsiasi altro artefatto ludico-nerdico) e proviamo anche a ricercare un altro storico collaboratore di Lgl, Mornon detto Mauro Longo, mitologica figura del sottobosco librogameslandiano. Ci rechiamo quindi allo stand della PuntogStudio... GGStudio... o qualcosa del genere, ma, in linea con la sua aura di essere inafferrabile, di Mornon non vi è traccia... In compenso troviamo un suo stretto sgherro/collaboratore che, dopo averci farneticato qualche banale ed imbarazzante scusa del tipo “È andato a scendere il cane per pisciarlo, torna subito!” “È bloccato in colonna ad Altopascio!” “Doveva presenziare a una conferenza su Pikappa!”, cerca di venderci qualsiasi oggetto inanimato presente sul tavolo dello stand. Chiaramente noi da veri barboni non abbiamo la minima intenzione di comprare un accidente, di conseguenza il losco individuo seguace di Mornon ben presto ci congeda in malo modo e con aria schifata trattenendo a stento insulti e sputi rivolta alla nostra persona. Stessa cosa provvedono a fare Gabriele e Aloona... saranno i capelli grigi e canuti del Direttore? Le scorge dell'Editorialista? La puzza di vino dell'Esperto Social? Non è dato saperlo. Fatto sta che, a eccezione della povera Barbara che resta con noi per puro senso di pietà umana verso i più disagiati, ci troviamo di nuovi soli e raminghi. Beh... poco male! Il girato all'area Games l'abbiamo fatto, la conferenza di Pikappa è per fortuna un triste e lontano ricordo... Cosa facciamo adesso?! Le opzioni sono 3: a) la mostra dei Peanuts, ma “C'è tempo! La vediamo dopo!” b) mercatini pulciosi, ma “C'ho fame! C'ho sete!” c) Birra iniettata direttamente in vena. Direi che è inutile specificare ai cari lettori quale sia stata, all'unanimità, la nostra scelta. Dopo una meritata pausa ristoratrice in un pub poco fuori le mura lucchesi, eccoci di

nuovo in pista. La nostra prossima tappa è una delle cose più tristi che possa capitare a uno sprovveduto visitatore del Lucca Comics, quindi, cari amici lettori, fate tesoro di questo magnifico reportage e imparate cosa Non dovete fare se finite in mezzo a una fiera di questo tipo. I Mercatini Pulciosi. Solo il nome mi mette i brividi ancora adesso a un mese di distanza. Sudori freddi. Pelle d'oca. Questa malsana invenzione dell'omo sapiens è quanto di più subdolo mente nerdica possa immaginare: caos, puzza di ascella, orde di ominidi ammassati uno sull'altro alla ricerca dell'occasione, totale assenza di sesso femminile di un qualche interesse antropologico, prezzi disumani per paccottiglie e cianfrusaglie di nessun valore... insomma, senza timore di smentita potremmo definire i Mercatini Pulciosi come la periferia della cultura, lo scantinato della letteratura, il tunnel cieco del sapere, la morte del collezionismo bibliografico, la pietra tombale dell'erudizione penniforme. Detto ciò, potevamo farci noi mancare una simile occasione? Ovviamente no, quindi sotto la disgraziata guida prodesca, decidiamo di penetrare in questo Golgota di disperazione ludico-letteraria, senza ovviamente trovare alcunché di interessante (a eccezione, forse, del Dragan che qui è riuscito a farsi inchiappettare... ehm ad acquistare una raccolta di mini-Topolini primi numeri anni '50 alla modica cifra di 480 euro o giù di lì). Addirittura a un certo punto io e Dragan abbiamo avuto l'impressione (o forse è meglio chiamarla “speranza”) di aver perso il Prodocevano nei meandri dell'Inferno dei Mercatini, ma ahinoi, il sagace Direttore è riapparso all'improvviso tutto tronfio ed esultante... “Non ho comprato niente! Ahahahhaah!!!” “E allora che cavolo ci hai portato a fare a sti maledetti Mercatini?!?!?”. “Per cercare tutti assieme l'occasione! Ahahahhah!” esclama ghignante il sadico Fondatore del sito con la più bassa percentuale di quote rose di tutto il creato: a oggi non so ancora se ci abbia preso per i fondelli o meno... Comunque anche il supplizio dei Mercatini ce lo siamo, per così dire in stile oxfordiano, levato dagli zebedei, quindi direi che ora possiamo recarci a spron battuto alla mostra dei Peanuts (ambitissima dalla povera Barbara) oppure allo stand di Star Wars (ambitissimo da praticamente tutti), dato che ormai sta facendo buio e il tempo stringe...

E invece no! Nel bel mezzo del cammino Francesco detto Di Lazzaro ha un'altra delle sue idee geniali... Avete presente la coda al casello di Rimini Ovest a mezzogiorno del 14 di agosto? Oppure la colonna sulla Salerno-Reggio Calabria quando un Tir si ribalta e blocca tutta la carreggiata lavori in corso compresi? Oppure la fila al Padiglione del Giappone un sabato di fine ottobre 2015 all'Expo? Ecco, prendete le tre colonne, frullatele, agitatele, shakeratele assieme e verrà fuori la coda al padiglione della Bao Publishing in occasione della sessione d'autografi di Zerocalcare. Grandissimo artista per carità, ma forse 18 ore di attesa per uno scarabocchietto e una sigla sulla quarta di copertina di un suo libro mi sembrano francamente troppe... “Tranquilli raga, ho attentamente monitorato la situazione e vi confesso che ho anche degli insider all'interno del padiglione Comics, la fila scorre velocissima, questione di massimo venti minuti e siamo fuori!”. Come no, certo... Come dicevo pocanzi quei tragici venti minuti si sono trasformati in un'agonia senza fine, un calvario inimmaginabile di false speranze... “Lunga è l'attesa, grande è la gioia” diceva il saggio tibetano... e io, ingenuo, stolto, stupido idealista già mi immaginavo di trovare Belen Rodriguez alla fine di quella kilomtrica coda e invece no! Un sorridente e affabile Zerocalcare compone il suo ripetitivo ideogramma sul mio libercolo e mi lascia andare, sognante e sbavante.

“Dove sei Belen? Dove sei mi amor argentino, Dove sei!!!????” urlo disperato in una notte senza luna... SBAM! Un ceffone violentissimo mi riporta alla realtà. “Chi cazzo è Belen?!?!?” mi ringhia inferocita la mia fidanzata (mi scuso con i lettori per l'espressione poco educata ma ritengo che renda bene l'idea della malvagità e cattiveria con la quale sono stato aggredito). “Ma no amore ma che dici! Dove sei, belin?! Tipica espressione liguro-genovese utilizzata come intercalare! Non vedevo più Francesco e mi stavo chiedendo dove...”. “Smettila di dire scemenze e portami alla

mostra dei Peanuts!!!”. Ovviamente, come ben capirete, non è che avessi molta scelta, quindi propongo ai miei sodali di andare a cercare Snoopy & Company.

“Certamente! Andiamo! Lo sapete che sono il più grande esperto italiano di Schulz?” esclama a sorpresa un tronfio Prodocevano. “Ma Schulz chi? Quello delle ciabatte?”. La domanda del Dragan in effetti pare consona e direi anche azzeccata, ed invece il nostro Direttore Supremo si rivela un grandissimo appassionato delle strisce dei Peanuts. Sinceramente ho sempre sospettato che sbanfasse questa sua inedita passione al solo scopo di provarci con la mia fidanzata Barbara ma tant'è, dietro la saltellante guida prodocevanica ci avviamo felici alla mostra. Delusione totale.

Dopo ore e ore e ore perse in attività futili, inutili, superflue, oserei dire nocive e a tratti fastidiose (conferenza di Pk, Mercatini Pulciosi, autografo di Zerocalcare, etc. etc. etc.), troviamo la mostra completamente smantellata.

Certo, forse presentarci all'ingresso prima delle 2 di notte avrebbe quasi sicuramente favorito la nostra completa sicurezza e fruizione dell'allestimento, ma non ci perdiamo d'animo... c'è ancora lo stand di Star Wars da visitare! Closed. Cerrado. Più chiuso di un ufficio comunale la sera di Capodanno. Desolazione e mestizia ci pervadono. Affranti e sconfortati recuperiamo le rispettive auto tra Lucca e Altopascio e ci avviamo al nostro albergo di Montecatini Terme, prenotato con mesi in anticipo dal Prodo Nazionale. “Vedrete che spettacolo! 6 stelle Michelin! Piscina! Sauna! Massaggi Gratis! Ragazze nude in reception!”.

Avete presente il film Grand Budapest Hotel? Con quel vecchio, gigantesco e pomposo albergo di stampo sovietico lasciato completamente in stato d'abbandono, con una coltre di nostalgia che ti pervade non appena varchi la soglia d'ingresso, con quell'atmosfera di deja-vu degli antichi fasti che furono negli occhi di un anziano ed annoiato concierge che sembra provenire da un altro secolo? Ecco a voi, Signore e Signori, il Grand Hotel Panoramic di Montecatini Terme. Ubicato in via Froceto, per i coraggiosi che volessero prenotare le loro ferie estive in questa decadente magione.

Ma, e chi poteva immaginarlo, il Grand Hotel Panoramic si sarebbe rivelato un preziosissimo alleato nel consumare la mia vendetta sul Dragan! Vi ricordate all'inizio del reportage, quando il meschino finto amico mi obbligò a prendere la macchina e cercare parcheggio per ore e ore e ore nei pressi di Lucca, adducendo scuse banali come l'accorpamento di cianfrusaglie sui sedili posteriori (chiaramente da lui stesso adeguatamente sistemate la mattina della partenza)? Ecco che finalmente si presentava davanti ai miei occhi l'irrinunciabile occasione di prendere l'agognata rivincita...

“Alb gentilmente puoi prendere tu la macchina, l'ho proprio incastrata a pelo in quell'angusto anfratto laggiù, per spostarla ci metterei 400 manovre, tanto ho controllato Google Maps e il ristorante è ad appena 5 chilometri di distanza!”. “Massi dai, va bene la prendo io, tanto è vicinissimo!”, esclama tronfio l'ingenuo pennivendolo, che poco saggiamente aveva parcheggiato il suo mezzo nella pubblica via...

MMMMUUUUOOOOAAAHHHH!!!!!! Certo! Vicinissimo! Sono solo 5 chilometri!!! AHHAHAHAHAH! Peccato abbia ommesso di specificare che i 5 chilometri si riferissero a una impervia strada di montagna stile Tourmalet al Tour de France con tornanti, burroni, precipizi, vacche che attraversano la strada e massi che cadono dalle pareti rocciose! Questa la strada che ha dovuto affrontare il Dragan mentre io mal celavo la soddisfazione nel sedile posteriore.

La vendetta è un piatto che va consumato freddo caro il mio Sallusti d'Abruzzo! E oltre alla vendetta debbo ammettere di aver mangiato pure degli ottimi funghi fritti al succulento Molino di Ciapo, nostra enogastronomica meta, mentre il Direttore semi-collassato dalla stanchezza e soprattutto dall'età (va verso i 60) mostrava sussulti cardiocircolatori solo al passaggio della popputa cameriera autoctona. Cari amici lettori, alla fin della fiera che dire... Un Molino di Ciapo a me, un vada via i' ciapp al Dragan e al Prodocevano, miei fastidiosi ma debbo ammettere tutto sommato simpatici compagni di Luccavventura. Al prossimo anno!