

# Librogame's LAND MAGAZINE

2

ANNO XVIII  
(182)  
febbraio  
2023



ANTEPRIMA SULLE USCITE DELL'EDITORE FORLIVESE

## IL 2023 DI PLESIO/LAMBDA



**INTERVISTA A GIORDANA  
GRADARA E ALBERTO ORSINI**  
Editrice e curatore senza filtri ci  
svelano tutto

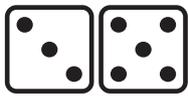
**LE SIGNORE DEL LIBROGAME**  
Elisa, Laura e Veronica e  
l'evoluzione del mondo interattivo

Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI



Giordana Gradara e Alberto Orsini ci presentano  
il 2023 della casa editrice forlivese

# IL FUTURO DEL PLESIOSAURO

di Francesco Di Lazzaro

**U**na delle realtà più solide nell'ambito della narrativa interattiva è rappresentata da Plesio e Lambda, un'accoppiata di etichette editoriali condotte con piglio sicuro dalla brava Giordana Gradara e attive nel campo del librogame fin dai prodromi del rinascimento. Non è un caso infatti che il volume Venus, di Emanuele Maia, sia stato uno dei primi del nuovo corso della letteratura a bivi: risale infatti al 2016, agli albori dell'attuale golden age.

Realtà particolarmente legata alla produzione di letteratura fantasy e fantastica Plesio/Lambda non ha mai nascosto la sua predilezione per i librogame e, pur muovendosi con accortezza, privilegiando la politica dei piccoli passi, ha sempre garantito il suo supporto al genere e una buonissima produzione di titoli. In passato alcuni volumi

sono stati tra i più apprezzati dal pubblico: Fresco di Stampa ha ricevuto molti riconoscimenti e il primo volume della collana fantasy-ironico-demenziale Cavol Quest è stato talmente ben accolto da indurre gli autori a realizzare un secondo capitolo, uscito pochi mesi or sono.

In linea con questa tendenza anche per il 2023 sono previste parecchie novità di quelle che piacciono a noi, e Gradara crede talmente nel progetto da aver addirittura ingaggiato un esperto autore del settore, Alberto Orsini, come curatore delle pubblicazioni interattive Plesio/Lambda. Ingolositi da questa ulteriore crescita ci siamo messi sulle tracce del duo, che ha accettato di concederci una approfondita intervista, dove tutte le indiscrezioni riguardanti prossimi, ambiziosi, progetti vengono svelate.



## INTERVISTA AD ALBERTO ORSINI

**Ciao Alberto, tu che sei di fatto l'ideatore del Magazine ti trovi ora, dopo tanti anni, a essere intervistato su queste pagine nell'inedito ruolo di curatore di una collana di librogame. Che sensazioni provi, anche guardandoti alle spalle e ripensando al lungo viaggio fatto con LGL?**

Lo scambio di ruoli e i piccoli conflitti d'interesse reciproci sono ormai una ineludibile costante di noi della "vecchia guardia" che ci sfottiamo l'un l'altro abbondantemente per queste dinamiche, quindi non dovrei essere particolarmente colpito. È vero anche, tuttavia, che questa nuova avventura da curatore mi emoziona particolarmente: questo perché, un po' come quando si passa da calciatori ad allenatori, cambierà la prospettiva con cui mi approccio ai libri interattivi. Non sarò più solo responsabile delle mie idee e creazioni ma, con l'aiuto imprescindibile di Giordana, di un intero processo produttivo. È una cosa che mi stimola e che sento molto nelle mie corde, sono molto motivato e conto di fare un buon lavoro sperando che si traduca in vendite... Mi auguro di mangiare il panettone, per rimanere in metafora!

**Entriamo ora nel vivo del tuo nuovo ruolo: come sei diventato curatore di Plesio/Lambda? Raccontaci il susseguirsi degli eventi che ti hanno portato a ricoprire la "carica".**

La richiesta è arrivata da Giordana in persona, un po' a sorpresa, non me lo aspettavo. Abbiamo già avuto modo di collaborare per "Fresco di Stampa" e l'avevo conosciuta come editrice seria, oculata ma pronta a sperimentare. Nelle prime chiacchierate e colloqui ci siamo trovati subito d'accordo su una serie di linee strategiche che avevo ipotizzato, incrociandole con i progetti che già aveva in corso, e ora non vedo l'ora di passare alla pratica.

**Nei primi mesi del tuo incarico hai approcciato una realtà già esistente con dei prodotti in via di pubblicazione. Come hai gestito la necessità di portare avanti lo status quo e allo stesso tempo introdurre le tue idee di curatela?**

Abbiamo finalizzato l'accordo a fine anno e mi è sembrato giusto mettermi a disposizione su quanto già era in produzione, tanto per fare un esempio con la revisione di Cavolquest 2 che è uscito di recente e ha raccolto già pareri confortanti. Devo necessariamente entrare in punta di piedi, ma dall'altra parte ho avuto piena fiducia a condurre una mia "linea" sulla quale - quando il mercato e i ritmi produttivi lo consentiranno - andremo a innestare ulteriori prodotti già messi in "cottura" prima del mio arrivo come curatore.

**Sappiamo che per le prossime pubblicazioni seguirai un iter ben preciso, alternando prodotti sperimentali, ad altri affermati e condendo tutto con alcuni classici. Ci parli meglio di questa linea editoriale?**

L'idea è quella di offrire al mercato dei libri



ogni volta di tipo diverso e di sfruttare al meglio le finestre dell'anno librogamistico che ruotano intorno ai grandi appuntamenti di Modena Play e Lucca Comics & Games. Nel 2023 esordiremo nella rassegna modenese con un'opera sperimentale cui presterò anche la penna al 50 per cento, in tandem con un altro della vecchia guardia, Aldo Rovagnati, denominata "Le orme rosse". Il piatto forte verrà, poi, servito in Toscana, con un titolo di grande richiamo e di sicuro fascino, affidato, per di più, a un autore tra i maggiori della scena italiana, da cui mi aspetto scintille. Infine, chiuderemo l'anno con un'operazione-nostalgia che potrebbe riportare sugli scaffali una delle opere del passato più iconiche e apprezzate, ma con una serie di innovazioni e feature particolari. Se questo schema funzionerà in termini di qualità e vendite, verrà riproposto anche nel 2024, con un intento sicuro: innovare e rinnovare il parco autori anche con nomi della nuova generazione.

**L'esordio di Orsini curatore avverrà probabilmente con un volume che è in lavorazione da molti anni e per certi versi rappresenta una cesura con il concetto classico di librogame. Di che si tratta?**

La gestazione di "Le orme rosse" risale a una quindicina di anni fa, quando il Rinascimento era ben lontano e spesso trascorrevamo ore e ore di sera a fare e disfare progetti su Msn Messenger: così sono nati il Magazine o i Librinostri, per fare degli esempi, e quest'opera ne è coeva. L'idea fu di Aldo, che voleva portare in una storia a brevi le dinamiche di carenza di memoria a breve termine del protagonista del film "Memento" di Christopher Nolan. Rimasta nei cassetti, in particolare nel mio celeberrimo archivio, l'operazione è tornata di attualità l'anno scorso e quando Giordana ha accettato di produrre quest'opera mi è sembrato un ideale biglietto da visita del nuovo corso. Il protagonista sarà un'autentica carogna, che vivrà un'avventura per metà nel cuore dell'Africa e per metà da tutt'altra parte. Non voglio dire assolutamente nulla di più sulla trama perché merita di essere scoperta di paragrafo in paragrafo. Sarà, comunque, un librogame di genere thriller-horror, con una spruzzatina di Lord of War e dell'Avvocato del Diavolo.

**Dopo anni di grandi vendite l'interesse verso i librogame sembra essersi negli ultimi mesi un po' assestato. Cosa prevedi per il futuro? L'esplosione continuerà o andremo verso una fase di stallo in cui solo le opere migliori avranno molto seguito?**

Gli analisti più raffinati del settore cominciano a essere ormai unanimemente concordi che si stia raggiungendo il "plateau" nella curva del Rinascimento, ma a mio parere non bisogna essere eccessivamente preoccupati. Il fenomeno, stavolta, non si

è gonfiato come una bolla da diecimila copie a volume, ma ha edificato pian piano il proprio successo - che rimane di nicchia e non di massa ricordiamolo - su fondamenta che ritengo si riveleranno solide. Naturalmente, con sempre più librogame di un numero sempre maggiore di editori sul mercato, non ci sarà maggiore spesa da parte del cliente medio ma una ripartizione dello stesso budget su diversi rivoli: pertanto, gli acquisti monotematici tenderanno a scendere e sospetto che anche gli incassi non saranno più quelli di un tempo. Non vedo, perciò, troppo bene le saghe da anche più di cinque volumi, non vedo bene progetti originali senza alcun richiamo ma con la pretesa di affermarsi su tematiche in cui esistono già testi ormai classici di grande fama e successo; vedo invece bene singoli volumi mirati, o piccole saghe, massimo trilogie, con sfruttamento di property libere (consentitemi l'ossimoro) e di brand che attirino anche prima della peculiarità-librogame. Vedremo se ho ragione.

## INTERVISTA A GIORDANA GRADARA

**Ciao Giordana, bentornata su LGL Magazine! Dopo anni in cui tu stessa ti**



**sei occupata dei LG Plesio/Lambda hai deciso di affidarti a un curatore. Come mai questa scelta?**

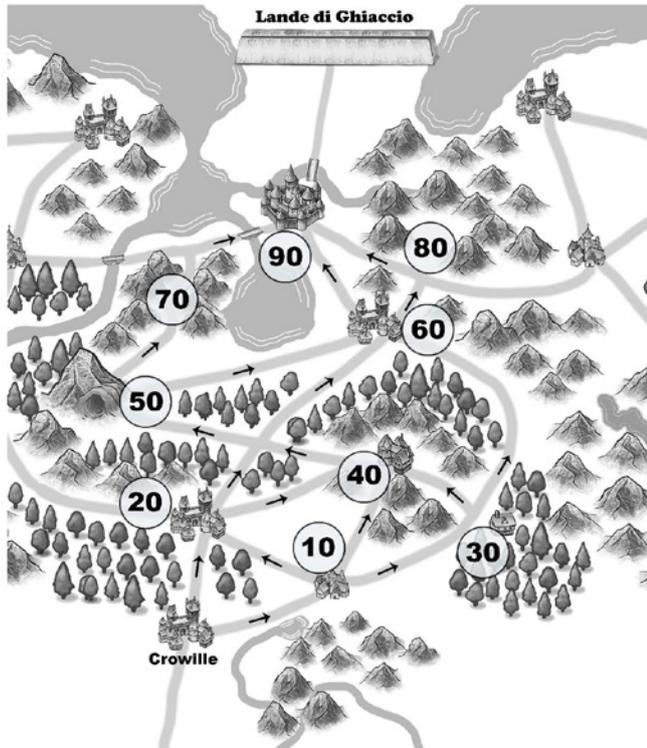
Ciao Francesco e grazie a te per ospitarmi ancora una volta! Plesio è una piccola realtà, per quanto solida, e il nostro core business rimane la narrativa di stampo fantastico. In quest'ottica, soprattutto considerando l'enorme espansione che ha avuto (anzi, direi quasi si è preso!) il settore librogame negli ultimi anni, ho ritenuto di non poter continuare a gestire la cosa in maniera completamente autonoma, ma ho preferito coinvolgere una persona di fiducia e comprovata capacità in grado di affiancarmi in un mondo complicato e al tempo stesso meritevole di essere gestito in maniera più specifica.

**Alberto Orsini è un nome conosciuto e affermato nel settore, all'esordio nel ruolo. Come sei arrivata a lui e perché lo hai preferito?**

Come già detto, a parte l'inesperienza sul ruolo specifico, le capacità di Alberto e le sue conoscenze del settore sono indubbie.



## MAPPA DEL PRINCIPATO DI MAGIS



10 Villaggio    40 Monastero    70 Canyon

Ho avuto modo di conoscerlo con la pubblicazione di Fresco di Stampa e così ho iniziato ad apprezzare il suo metodo di lavoro, già messo alla prova con la selezione dei primi prodotti che vedranno la luce nei prossimi tempi.

**Da editore lasci ampio margine decisionale ai tuoi collaboratori, soprattutto se curatori come in questo caso, o fai comunque sentire la tua presenza decisionale? I prossimi LG Plesio/Lambda risentiranno maggiormente dell'influsso di Alberto o di Giordana?**

I prossimi sono per la maggior parte stati selezionati da Alberto, anche se ancora dovranno essere pubblicati titoli scelti da me prima del suo arrivo (ma lui potrà comunque intervenire a livello di giocabilità e correzione, come è successo per CavolQuest 2). La

sua mano sarà, comunque, via via più presente.

**Sempre nell'ottica dell'editore, ti sembra che il fenomeno di espansione dei LG stia continuando, o pensi che nei prossimi anni la situazione sarà più stabile e meno in crescita?**

Credevo che il momento di espansione massima sia ormai giunto, tuttavia non penso che questa moda ci lasci presto, e comunque il discorso non mi tange in modo particolare. Ho sempre voluto pubblicare librogame, anche prima che tornassero in auge. La differenza è che ora c'è più mercato e più concorrenza, ma non credo che sarà un filone che abbandonerò tanto facilmente.

**Una domanda alla Giordana appassionata di LG: c'è un'opera particolare che vorresti vedere trasposta in formato interattivo e pubblicata da te? Spiegaci quale sarebbe e perché, così da dare anche un suggerimento a Orsini...**

Oh, sì. A una stiamo già lavorando; è una di quelle opere che Orsini si troverà in eredità dalla mia gestione. Si tratta di un'avventura piratesca in cui dovremmo inserire dinamiche di movimento di gruppo, in quanto il lettore dovrà cimentarsi non solo con il protagonista, ma anche con il resto della ciurma. L'uscita comunque è ancora lontana perché, anche se esiste già il regolamento per questo libro, in realtà stiamo sviluppando prima la versione narrativa, e la saga è ancora da terminare! Per il resto, uno dei prossimi libri in uscita ha un background che si sviluppa attorno ai tarocchi... e credo potrebbe essere interessate da valutare una sua trasposizione a librogame, ma per questo i discorsi sono ancora molto acerbi perché dobbiamo vedere quale sarà l'accoglienza del pubblico. 

Da questo numero Lgl Mag comincia una serie di interviste per scoprire chi sono, che cosa fanno e dove andranno le professioniste del settore a bivi

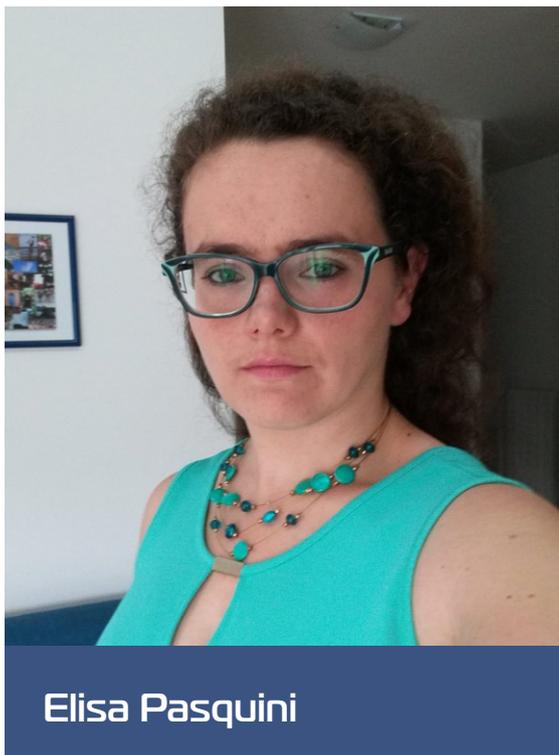
# DONNE E LIBROGAME

di **Alberto Orsini**

**D**onne e librogame: un accostamento rimasto a lungo distante che, tuttavia, nella fase ormai matura del “Rinascimento” del genere, sta prendendo sempre più piede. La svolta è arrivata proprio sulle pagine a bivi e paragrafi: ai classici avventurieri fantasy, barbari, piloti spaziali e chi più ne ha più ne metta, tutti rigorosamente maschili, si sono affiancate ben presto delle protagoniste che incarnavano appieno la nuova era: Alice Key di Antonio Costantini e Rebecca Hurley di chi scrive tra i nuovi personaggi, ma anche Laura e Carmilla riportate in vita da Francesco Di Lazzaro sull’idea di Sheridan Le Fanu. Ma le donne interattive sono ben presto spuntate anche in carne e ossa. Scrittrici (ancora poche, invero), illustratrici (molte di più),

professioniste nei vari rami dell’editoria: dalla grafica, all’impaginazione, all’editing, e al commerciale. Per non parlare di streamer e autrici di recensioni (“recensore” al femminile ancora non esiste!). E non è un caso che, nell’altro articolo di questo numero, venga intervistata addirittura una editrice, Giordana Gradara di Plesio/Lambda.

Sempre attento alle evoluzioni anche sociologiche di tutto ciò che ruota attorno al libro-gioco, Lgl Mag ha deciso pertanto di avviare un’inchiesta in più puntate con una serie di interviste per capire chi sono, cosa fanno e in che direzione vanno le donne del libro-game italiano. A rompere il ghiaccio sono Laura Celestini Campanari, detta Aloona, poliedrica figura del mondo interattivo e, in particolare,



firma delle recensioni di loGioco: e non poteva essere altrimenti perché è stata la prima - e a lungo unica - esponente del gentil sesso giunta sul forum di Lgl ormai qualche anno fa; Veronica Errigo, più nota come Veronica Wu, che nelle sue giocate live ha dato risalto a un congruo numero di volumi di genere e si sta affermando anche nella critica; Elisa Pasquini, che in tandem con il consorte Gianmario Marrelli ha messo la firma su "Lupin - Il palazzo delle illusioni" e non solo, entrando a pieno titolo nella nuova generazione di autori.

Da questi primi colloqui subito spunti interessanti: inclusione maggiore, viene richiesto, a fronte di un'accoglienza comunque giudicata in media positivamente dalla controparte maschile. E dagli approcci "geneticamente" diversi, si rileva, non potranno che nascere esperienze di scrittura, gioco e intrattenimento interattivo differenti e, quindi, migliori.

**In primis, qualche cenno biografico: chi**

**sei, che fai, cosa dovrebbero sapere di te gli appassionati di librogame?**

**Laura:** Mi chiamo Laura, ma da qualche annetto ormai sono conosciuta come Aloona, almeno nel settore. Cosa faccio? Domanda difficile, fin troppe cose: mi diletto di grafica, video, recensioni e cerco di tenere in piedi un canale YouTube, che si occupa di gdr e librogame. Insomma, tutto pur di non lavorare. Da qualcuno vengo ormai definita utente "storica" di Librogame's Land, la mia seconda famiglia, ma probabilmente sono solo troppo vecchia o molto coraggiosa. Gli appassionati sono invitati a cercare mie recensioni dei loro librogame preferiti ogni mese sulla rivista loGioco o a recuperarne altre sul canale Aloona Games. No, non mi sto pubblicizzando. Forse. Sempre felice di avervi tutti per qualche bel dibattito sull'argomento. Altra cosa da sapere per chi verrà: sono logorroica, ma a volte sparo cose interessanti.

**Veronica:** Sono nata a Roma ma vivo da poco in Veneto, vengo da una laurea in Archeologia Orientale e dall'aspirazione di diventare guida turistica, finché non è arrivata la pandemia e ho dovuto reinventarmi. Ho iniziato a disegnare mappe per gioco, a fare live stream su Twitch per divertimento, e piano piano ho costruito una nuova me. Attualmente lavoro come cartografa per giochi di ruolo e graphic designer, per passione recensisco librigame sul mio blog [www.eldritchreadings.com](http://www.eldritchreadings.com) e li gioco insieme alla mia community in dirette dedicate sul mio canale Twitch!

**Elisa:** Sono laureata in Fisica e attualmente lavoro nel settore dell'automazione come programmatrice. La mia provenienza, per quanto riguarda studi e lavoro, è indubbiamente di ambito scientifico, ma sono anche una grande divoratrice di libri. Tutto ciò che ha una trama mi ha sempre appassionato

fin da piccolissima e tuttora rischio spesso di perdermi in mondi letterari più o meno fantastici se inizio un nuovo libro.

**Come hai scoperto i librogame e che cosa ti piace di più di questa forma di narrativa interattiva?**

**Laura:** Correva l'anno "troppo-lontano-per-ricordare", ma di sicuro ero una bambina. Dieci o undici anni, forse e parecchia della mia vita era già nei libri. Allora sognavo di scrivere e frequentavo assiduamente l'unica biblioteca di quartiere; non molto grande, ma aveva un'ottima sezione per ragazzi, sempre aggiornata e perfino completa di qualche bel librogame (all'epoca era una gran cosa). Ricordo quanto mi trasmettessero magia certe copertine. Ho sempre nutrito una grande passione per il gioco di ruolo e la narrativa a bivi, ma non avevo compagni con cui condividere questo hobby, allora; quindi, fui felicissima di trovare un mezzo che unisse le due cose e mi desse modo di giocare ovunque fossi, anche da sola. Non ricordo quale fu il primo, ma a rubarmi il cuore, come parecchi qui sanno, fu Greystar (per gli amici, Oberon il giovane Mago). Da allora, non ho più smesso, finché non mi sono messa in testa una casa editrice di settore. E così ho conosciuto per caso il forum. Cercando un logo, pensa un po'. La casa editrice non è mai nata, ma da allora abbiamo fatto tante cose insieme e posso ritenermi soddisfatta del piccolo spazio che mi sono ricavata in questi anni.

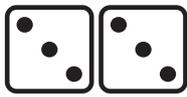
**Elisa:** Onestamente prima di iniziare a frequentarmi con quello che ora è mio marito, la mia esperienza di librogame era limitata alle storie a bivi di Topolino. Mi sono avvicinata a questa forma di narrativa perché costituiva un buon punto di incontro tra la mia passione per i romanzi e il suo desiderio di avere una lettura più interattiva. Inol-



Laura Celestini Campanari

tre, entrambi siamo appassionati di giochi da tavolo e l'introduzione delle meccaniche di gioco all'interno dei libri è stata una piacevole scoperta. Dopo le prime letture ho iniziato ad apprezzare i librogame anche perché evidenziano come le scelte che si fanno possono influenzare gli eventi e modificare le storie e credo che questo sia un aspetto molto bello e interessante anche in relazione alla vita nel mondo reale. Inoltre, i librogame, essendo per loro natura già divisi in paragrafi solitamente abbastanza corti, si prestano a essere letti in piccoli ritagli di tempo quotidiano e, volendo, anche in compagnia visto che la parte decisionale può essere condivisa.

**Veronica:** Ho scoperto i librogame per caso e, ahimè, solo da un paio di anni. Vagando su Amazon, scoprii la collana "Choose Cthulhu", distribuita in Italia da Vincent Books e Raven Distribution, e da appassionata di Lovecraft fu subito amore, mi si aprì un mondo! A quel tempo avevo da poco aperto il canale Twitch e volevo portare contenuti



particolari, non solo videogiochi ma qualcosa che coinvolgesse attivamente la community durante le dirette. I librigame mi sembrano la scelta più azzeccata, anche perché mi davano modo di allenare la lettura ad alta voce (studiavo recitazione ed era uno dei requisiti fondamentali!). Feci così una prova in diretta e furono tutti entusiasti di giocare con me, io leggevo e loro partecipavano alle scelte nei bivi tramite sondaggi. Da allora l'appuntamento librogame sul canale è fisso ed è uno dei contenuti a cui sono più legata. Dopo un po' di tempo ho iniziato a collaborare con varie case editrici per pubblicizzare i loro librigame e mi sono detta che solo il canale non era abbastanza. Ho deciso quindi di aprire un blog, il quale mi avrebbe dato anche la possibilità di riprendere una delle mie più grande ma poco espresse passioni, la scrittura! La cosa che più amo dei librigame è la curiosità costante scatenata dai vari percorsi alternativi, l'idea di poter vivere varie sfaccettature di una storia, l'emozione di ricominciare più volte per vedere dove ti porteranno le scelte scartate la prima volta. Sono appassionata di belle storie, e sapere che un solo libro può in qualche modo dartene più di una è stimolante!

**Il settore ha sempre avuto una larga maggioranza di addetti ai lavori e utenza maschile, ma le cose stanno cambiando con streamer, autrici di recensioni, illustratrici e scrittrici: che cosa pensi possa apportare il punto di vista femminile al librogame?**

**Elisa:** Io sono dell'idea che, aprendosi a un'inclusione maggiore, ci sia sempre la possibilità di trarne nuovi stimoli e punti di vista interessanti. Personalmente sia all'università che in ambito lavorativo sono spesso stata in ambienti a prevalenza maschile e devo dire che ho trovato molta accoglienza

e apertura al confronto. Credo che ci siano delle differenze anche sostanziali nel modo di approcciarsi a un progetto, piuttosto che a una passione o anche a uno sport, in contesti principalmente maschili o femminili, ma confrontandosi si scoprono maniere nuove di lavorare e crescere e ci si può anche aiutare integrandosi ognuno con i propri punti di forza. Ritengo quindi che anche per il mondo dei librigame l'ingresso di un maggior numero di donne possa produrre benefici e, magari, anche allargare il bacino di diffusione.

**Veronica:** La minoranza di presenza femminile in certi ambiti è sicuramente dovuta a fattori culturali e sociali che possono aver portato molte donne ad avere interessi lontani dal mondo ludico, per un motivo o l'altro. Ma per fortuna differenze e stereotipi di questo tipo sono ormai abbattuti, le ragazze giocano tanto e contribuiscono alla diffusione e alla creazione di opere ludiche. Ritengo, così come molti (per fortuna), che una donna, artista o meno, non abbia nulla da invidiare alla controparte maschile: il "nostro" punto di vista (se non si cade nei sopracitati stereotipi) non è così distante dal "vostro", probabilmente abbiamo solo bisogno di uscire dal guscio! Adesso che l'interesse è decisamente aumentato e, soprattutto con i librigame, stiamo assistendo a una diffusione sempre maggiore, spero di vedere più nomi femminili non solo fra le fruitrici, ma anche in veste di autrici! Le appassionate ci sono, non siate timide!

**Laura:** Le ragazze hanno sempre dato al gioco un certo tocco "emotivo", che la controparte maschile spesso trascura in favore di tattiche e strategie. Molti ragazzi, soprattutto nel campo del gdr, perfino quelli migliori nell'interpretazione, alla fin fine vogliono "vincere" la sfida. Le ragazze, forse, si preoccupano più di vivere il viaggio e ciò che le



Veronica Errigo

relazioni tra personaggi possono portare, seguendo ed esplorando la scia delle situazioni in corso. Credo che la stessa cosa si applichi, in parte, al librogiooco. Si parla di media, ovviamente, con molte ottime eccezioni. Da una donna mi aspetto sempre uno stile più attento all'approfondimento dei protagonisti e dei loro comprimari, con focus maggiore sui loro conflitti e sentimenti. Qualcosa che dia valore all'esperienza, indipendentemente dalla risoluzione. Abbiamo anche una grande immaginazione, quanto ad avventure. Purtroppo (dal mio punto di vista), le poche, attuali autrici sono spesso ancora legate al classico fantasy o quasi prettamente associate allo stile comic. Vorrei vederne di più nel settore del librogame scifi e horror (generi in cui hanno sempre dimostrato grande valore nella letteratura canonica) e cyberpunk, sono certa che ci riserverebbero grosse sorprese.

**Quali sono i tuoi progetti futuri in questo settore?**

**Veronica:** Spero che il mio lavoro di cartografa e designer possa trovare posto anche fra i librigame, ma soprattutto spero tanto di riuscire a scriverne uno io stessa! Dopo averne letti e giocati tanti, la voglia si fa sentire. Ci riuscirò? Lo scopriremo!

**Elisa:** Parlo al plurale perché al momento scriviamo insieme come coppia, principalmente per esigenze di tempo visto che entrambi lavoriamo in altri settori e la scrittura è, per noi, un momento di attività condivisa.

Ci sarebbe piaciuto riprendere un personaggio rimasto nel cassetto da un po', ma proprio nelle ultime settimane abbiamo ricevuto una proposta per la scrittura di un libro rivolto ai più giovani all'interno di un'attività che verrà svolta nelle scuole elementari delle nostre zone. Si tratta di una sfida che mi intriga molto e che richiederà un cambio di linguaggio e un'attenzione maggiore alla parte grafica, ma abbiamo già diverse idee e penso possa essere un bel progetto.

**Laura:** Certamente, continuare a scrivere per la rivista e, magari, riuscire a fare anche qualcosa di più (al momento vivo in Grecia, quindi spero in un ritorno o in una soluzione alternativa). Forse scriverò quel famoso lg che da vent'anni, ormai, mi aleggia nella testa, senza vedere luce; ormai è diventata una barzelletta, lo so, ma giuro che ogni tanto penso di adattarlo in modo più moderno e decidermi. Il dramma del recensore è la paura del contrappasso, ma io sono buona e quindi ho fiducia. Una piccola casa editrice è sempre nei miei sogni segreti; vedo molto più probabile dedicarmi a qualcosa del genere, sfruttando le infinite possibilità che i media oggi forniscono alla letteratura a bivi. Ovviamente, spodestare gli uomini dal loro piedistallo e conquistare le vette di Librogame's Land, occhio a voi.

*(1 - continua)*