

librogame's LAND MAGAZINE

6

ANNO XVIII
(186)
giugno
2023



TUTTO QUELLO CHE È ACCADUTO IN FIERA

PLAY 2023 RESOCONTO INTERATTIVO



**LIBROGAME MAGNIFICO,
UN GRANDE SUCCESSO**
Focus sulla conferenza
e le premiazioni

IL SALONE DEL LIBRO A BIVI
Dalla nostra inviata
il librogame a Torino

TORNA L'ANGOLO DEL PAZZO!

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net



La kermesse modenese
si conferma sempre più interattiva

LG IN MENO TANTA QUALITÀ IN PIÙ

di Francesco Di Lazzaro

L'edizione 2023 di Play è cominciata nel peggiore dei modi: la tragica alluvione che ha colpito la Romagna ha messo in ginocchio la situazione trasporti di buona parte del nord Italia. Essendo costantemente in contatto con gli organizzatori che, dopo tanti anni di Play, posso definire amici e in particolare con Tiziana Lauro, avevo la certezza che nella città emiliana la situazione maltempo non aveva creato danni seri o pericoli, ma allo stesso tempo mi arrivavano notizie allarmanti da compagni interattivi ed editori, soprattutto dal forlivese. Nella notte tra giovedì e venerdì poi la ferale notizia: il mio treno era stato soppresso. Questo per dire che la mia partecipazione a Play 2023 è stata a forte rischio fino alla fine e solo una staffetta organizzata al volo con Alberto Orsini mi ha consentito infine di raggiungere la fiera in auto.

Tutti questi contrattempi avevano disegnato nella mia testa una situazione di tregenda: immaginavo padiglioni spopolati, molte persone che, allarmate dalla situazione, decidessero all'ultimo momento di rinunciare all'evento, e problemi logistici di ogni tipo, con conseguente ricasco sulle vendite e sulla riuscita della manifestazione. Per fortuna nulla di tutto questo è avvenuto e, non appena sono entrato nel padiglione A, passando dal parcheggio degli espositori, mi sono reso conto, nonostante il fato avverso, Play ce l'aveva fatta di nuovo. Era circa l'ora di pranzo del venerdì e l'affluenza era in tutto e per tutto paragonabile all'edizione 2022, con la differenza che un anno fa facevano 40 gradi all'ombra, quest'anno la temperatura era tendente al polare e la pioggia battente. Avremo mai un'edizione con delle belle gior-

nate primaverili non troppo calde? Continuiamo fiduciosi a sperarlo...

La fiera quest'anno ha subito un parziale restyling e le attività di vendita erano quasi completamente concentrate nei padiglioni A e B, che sono anche i più grandi di Modena Fiere. La sezione distaccata, il Padiglione C, che fino all'anno scorso era riservato ai giochi più "casual" quest'anno era stata convertita in un'enorme ludoteca, senza stand di vendita se si eccettua il padiglione Outlet di Io Gioco. Questa scelta, tesa a pilotare la kermesse verso una proposta destinata maggiormente agli hardcore gamer, se da un lato ha di fatto diminuito il numero complessivo degli stand presenti in fiera, dall'altro ha contribuito a forgiare un carattere più specifico per la manifestazione, che ha di fatto abbandonato ogni ambiguità ponendosi come riferimento per il pubblico dei giocatori, che siano da tavolo, di ruolo o librogamer poco importa. Una fiera quindi meno adatta a curiosi e "bighelloni", ma in grado di esaltare tutte le esigenze dei ludopati come noi. E la ludoteca gigantesca perennemente affollata per tutta la tre giorni era lì a confermarlo, creando un colpo d'occhio meraviglioso. A onor del vero lo spazio più commerciale è stato comunque preservato, con l'adattamento del Padiglione F ad area ospitante stand che offrivano prodotti per famiglie, per i più piccoli e per i giocatori non abitudinari; le cattive condizioni atmosferiche infine hanno abbastanza compromesso le attività all'aperto. La dislocazione degli stand "a bivi" era equamente ripartita tra Padiglione A e B: non c'era il quadrato dei LG che tanto ci aveva divertito nelle scorse edizioni e la scelta in parte può essere giustificata anche dal fatto che i LG inediti in fiera hanno subito un lieve calo, pur presenziando comunque in numeri importanti e con opere di alto livello. Inoltre, la contemporaneità di Play con il Salone del





Libro di Torino, ha portato ad alcune defezioni: mancavano per esempio Tora Edizioni e Serpentarium, presenze costanti nelle scorse edizioni che quest'anno hanno optato per la manifestazione piemontese.

Nel Padiglione A, venendo appunto dal parcheggio espositori, il primo stand che si incontrava era quello di Edizioni Librarsi, con le sue due novità fieristiche, Il ritorno di Rupert - Il Palazzo dei misteri, scritto da Alberto Orsini, che riprende protagonista, atmosfere e la parte buona del sistema di gioco della serie anni 80 Battle Quest di Stephen Travers, a suo tempo tradotta in Italia come Rupert il Selvaggio, e Demoniache Presenze

di Fabrizio Fortino, horror californiano nato come "Corto" nell'ambito dell'annuale agone destinato ai racconti da LGL e ora assunto alla dignità di pubblicazione professionale. Entrambi hanno avuto un ottimo riscontro di vendite, così come si sono distinti alcuni vecchi classici della casa editrice milanese: Le Fatiche di Autolico e Cuore di Ghiaccio sono andati ancora una volta sold-out, confermando lo stato di centralità nel settore che Librarsi ha assunto negli anni.

Poco più avanti, percorrendo il corridoio centrale, si incrociava Yokai, il progetto autoprodotta di Moreno Pollastri che portava in fiera il secondo lg della collana, "La Matsu-





ri”, insieme a una serie di altre pubblicazioni non interattive a fare da contorno. Presenti per lunghi tratti l’autore Moreno Pollastri e il disegnatore Fabio Porfidia, anche lo stand Yokai è apparso decisamente affollato.

Continuando verso il fondo della sala si incrociavano nell’ordine Aristeia, MS Edizioni e Raven/Vincent Books. La casa editrice torinese non portava novità librogiochistiche, ma comunque un titolo all’esordio fieristico, Thule di Marco Zamanni, che è stato particolarmente apprezzato dal pubblico. Insieme a 49 Chiavi di Michele Buonanno, pluripremiato in fiera (sul tavolo troneggiava la coppa miglior LG assegnata da Giochi sul Nostro

Tavolo a cui si è aggiunta a partire da sabato sera una targa prestigiosa su cui torneremo più avanti) ci è sembrato, a occhio, essere il titolo più venduto allo stand, che presentava peraltro il GDR Rayn, il primo prodotto da Aristeia, ambientato nel mondo di Fra Tenebra e Abisso, apprezzato dal pubblico e impreziosito da frequenti sessioni di mastering sui tavoli assegnati all’editore.

MS Edizioni l’abbiamo vista veramente presa d’assalto: sebbene Magic Store sia un publisher trasversale e offra tantissimi prodotti di vari generi, il fumetto-game che esordiva a Play, Una Notte da Cana di Stefano Tartarotti, seguito ideale di uno dei più grandi succes-





si della realtà forlivese, *Un Giorno da Cana*, è andato rapidamente esaurito: già nella giornata di sabato infatti risultava sold-out, complici anche le difficoltà logistiche che da Forlì, travolta dall'alluvione, hanno impedito il trasporto a Modena di tutte le copie inizialmente previste per la fiera.

Stesse difficoltà logistiche che hanno interessato Raven/Vincent Books, che comunque era presente con un ventaglio nutritissimo di titoli: a partire dalle ristampe di due classici *Sulle Tracce del Lupo*, ovvero *Lupo Solitario 25*, e *Nel vortice del tempo*, alias *Oltre l'Incubo 2*. C'erano, poi, il fumettogame

Hocus & Pocus - Il formidabile duo, *Somora 1* - La città della menzogna, e ancora il quinto volume della seconda serie di *Choose Cthulhu*, *La Cosa Sulla Soglia*. Da non dimenticare anche *In Cerca di Angelica* del maestro Andrea Angiolino, all'esordio in fiera ma uscito a marzo. Stand presi d'assalto anche per la casa editrice del corvo, soprattutto nella giornata di sabato e anche una novità a livello di curatela con Francesco Mattioli, lo storico responsabile della sezione LG, che potrebbe avere un successore nei prossimi mesi.

Abbandonando il Padiglione A, saltando il corridoio di raccordo e sbucando nel Padiglione B ci si trovava di fronte a Little Rocket Games, che non portava novità in fiera, ma offriva i LG della serie *Childwood* e il *Lupo del Maine* di Maurizio De Angelis. Poco più avanti, spostandosi sul lato destro dell'ambiente, si trovavano GateOnGames e Dracomaca. La casa editrice diretta da Mario Cortese era orfana del suo uomo-librogame, Christian Giove, destinato al Salone del Libro di Torino, ma offriva comunque due novità fieristiche. Il



Leone Bianco d'Acqua", di Manuele Giuliano, uscito a marzo, e soprattutto Makhtum - La Fuga, secondo e conclusivo volume della saga ideata da Luigi "Bigio" Cecchi. Manuele Giuliano, con La Strada della Duchessa, ha vinto anche il concorso de I Corti di LGL 2023 ed è stato premiato proprio a Play.

Dario Dordoni di Dracomaca ha fatto, come lui stesso ha precisato, un all-in su Play 2023, portando ben tre titoli inediti in fiera. È tornato Chicken Crimes con la puntata Salvate Gallo!, un ibrido tra gioco da tavola e romanzo interattivo e hanno esordito due nuovi prodotti della serie Think thin, be different: Sherblock Holmes: il caso Victoria Cake, di Alberto Orsini, che inaugura una linea tutta nuova di liblockgame, ovvero taccuini a bivi con pagine ribaltabili, e Grafomante con delitto, sequel della già fortunata opera di Roberto Bucciarelli e Lorenzo Gherardi. Il numero 0 della collana Sherblock Holmes è stato uno dei best seller della fiera, con l'intera tiratura esaurita e più di 200 copie vendute.

Addentrando nei meandri del padiglione si

raggiungeva l'area mini-stand dove abbiamo trovato ben tre esponenti del movimento interattivo. Officina Meningi, con il suo patron Valentino Sergi proponeva Last Sabbath, un gioco di ruolo da tavolo cooperativo senza master, con regole semplici e che prevede la creazione di un diario condiviso, particolarmente interessante per i nostri lettori perché è giocabile anche in singolo, come un journaling game. Oltre a questa proposta, faceva bella mostra di sé anche il Sangue del Barbaro, premiato come miglior LG da lo Gioco proprio in fiera.

Uno accanto all'altro c'erano poi Davide Cencini Artworks e Plesio/Lambda. La realtà autoprodotta di Davide, dopo più di un anno di silenzio, ha annunciato, pur non portandolo a Modena, il terzo capitolo interattivo della saga Darkwing, che ricostruirà in chiave fantasy un vero e proprio assalto al treno. Allo stand era in mostra la copertina in anteprima e l'opera è annunciata entro la fine del 2023. Plesio/Lambda, che ha rischiato fortemente di non essere a Play a causa dell'alluvione romagnola, è riuscita



in extremis a organizzarsi e, pur senza la sua leader Giordana Gradara, presenziava con un mini-stand gestito con piglio sicuro dalla scrittrice e illustratrice Mala Spina. Oltre ai già noti classici interattivi, con Cavol Quest molto apprezzato e Fresco di Stampa ancora una volta sold-out, era presente una novità in fiera, *Le Orme Rosse* scritto da Aldo Rovagnati e Alberto Orsini, all'esordio anche come curatore di collana per la realtà forlivese. Romanzo interattivo che si presenta come un "thriller-horror, con atmosfere a metà tra *Memento*, *l'Avvocato del Diavolo* e *Lord of War*" ha avuto un'ottima accoglienza se è vero che è anche lui finito sold-out.

Ma non di soli stand è vissuta la fiera: ci sono stati molti eventi a sfondo interattivo e vale la pena di ricordarne tre: venerdì sera la premiazione dell'IO Gioco Award che ha visto trionfare, in diretta streaming, l'intero pool di autori capitanati da Valentino Sergi, per *Il Sangue del Barbaro*, direttamente negli studi dello stand lo Gioco. Sabato poi si è tenuta la conferenza sui LG con annesse le premiazioni riservate al vincitore del LG Magnifico e dei Corti di LGL. L'evento, il principale inte-

rattivo di tutta la fiera, è stato organizzato da Play in collaborazione con Librogame's Land e Ludo Labo: gli dedicheremo un approfondimento ricchissimo in un articolo specifico, sempre su questo stesso Magazine.

Domenica mattina, infine, la redazione di lo Gioco ha dedicato un risveglio fieristico al tema LG, con Riccardo Vadalà e Francesco Di Lazzaro che hanno parlato delle novità in fiera, dello stato di salute del settore e dei risultati legati al LG Magnifico, vero cardine della kermesse per tutti gli appassionati di LG.

Un'edizione di Play che era partita con i peggiori auspici e che si è rivelata, alla fine, essere più ricca e stimolante di quella dell'anno precedente, con numeri in costante crescita e prospettive incoraggianti per il futuro. Fare proclami e festeggiare sarebbe fuori luogo, vista la tragedia che ha colpito molte delle province limitrofe a quella modenese, ma un'affermazione di speranza, a chiusura dell'articolo, ci sta bene: qualcuno vaticinava la fine del Rinascimento, lo scoppio della bolla, il declino del settore. A Modena si è visto qualcosa di molto diverso, che ancora una volta ci porta a guardare il futuro interattivo con giustificato ottimismo. 

Il tradizionale vernissage di Lgl tra novità fresche di stampa e altri progetti intriganti

PROSPETTIVE PER IL 2023 A BIVI

di Alberto Orsini

Un mondo del librogioco italiano ancora in piena salute, a dispetto delle voci ricorrenti di stagnazione e crisi, con numerosi progetti inediti proposti e altri stuzzicanti volumi in sviluppo verso la seconda parte del 2023. Questo lo spaccato venuto fuori dal tradizionale incontro organizzato da Librogame's Land nell'edizione appena finita in archivio di Modena Play, alla presenza di un folto pubblico di addetti ai lavori e appassionati, con l'obiettivo di fare da vetrina alle opere appena date alle stampe e tracciare le linee strategiche delle prossime produzioni. L'evento è stato condotto dal creatore e admin di Lgl Francesco Di Lazzaro, affiancato dal coordinatore del sito e fondatore del Magazine, Alberto Orsini. Di Lazzaro ha voluto ricordare il traguardo dei vent'anni tagliato nel 2023 dalla pagina web che ha fondato e che

si è via via ampliata fino a diventare la community italiana di riferimento sulla narrativa interattiva, "un risultato che ci ha riempito d'orgoglio" ha rimarcato.

Quindi è cominciata la sfilata degli ospiti a partire dal veterano Mauro Longo in rappresentanza di Acheron Books, per far conoscere la serie Press Start. "Il mondo del videogame è stato trasportato in carta, abbiamo in fiera i primi due volumi, 'Ghasts 'n' Gremlis' (dello stesso Di Lazzaro, ndr) e 'Shugendo' (di Gabriele Simionato, ndr) - ha detto Longo - Ci manca il terzo volume, 'Games of Death II', che è in via di impaginazione".

A seguire Dario Leccacorvi, patron di Aristeia, ha fatto un'ampia panoramica sui prodotti proposti al suo stand. "Thule' di Marco Zammani è un'opera di fantascienza con ampio spessore di gioco, tra combattimenti e intri-



ghi politici - ha elencato -. Il mondo del gioco di ruolo 'Rayn' è pervaso da forze negative e da una dimensione mistica". Sui prodotti in arrivo, "in dirittura c'è un librogioco a tema storico di Matteo Cresci. Più che un'avventura è quasi una biografia - ha proseguito Leccacorvi - Continua anche la serie 'Per Speculum' con un volume in cui il tema centrale sarà l'esoterismo in tutte le varianti, Federico Bianchini andrà a scoprire aspetti molto particolari". Per il prolifico autore di libri nostri sarà l'atteso esordio nell'ambito dei lg professionali.

La parola è quindi passata a Dario Dordoni di Dracomaca, che ha presentato il nuovo caso della saga Chicken Chrimes, intitolato "Salvate Gallo". "Abbiamo migliorato il prodotto per ampliare il pubblico, ci sono tre content creator che prestano la loro voce". La seconda novità della fiera è "Grafomante con delitto": "La saga continua in ambito investigativo e misterioso - ha continuato l'editore - Vi svelo un aneddoto, gli autori erano al

lavoro su tutt'altro, ma una notte ho sognato proprio questo volume che ora vedete stampato, e i sogni vanno assecondati. Si tratta di un investigativo rigiocabile, in base ai disegni del lettore cambia il colpevole. C'è anche un paragrafo letteralmente nascosto, vi sfido a trovarlo!". Del volume ha parlato anche Lorenzo Gherardi, uno degli scrittori assieme a Roberto Bucciarelli: "Abbiamo sfruttato un generatore random inconscio, ogni volta cambiando i disegni hai un nuovo colpevole e un nuovo caso da risolvere", ha spiegato così il principio alla base dell'opera.

A fare la voce grossa in fiera per Dracomaca, con un sold-out da oltre 200 copie vendute, "Sherblock Holmes - Il caso Victoria Cake" di Alberto Orsini. "Un prodotto rivoluzionario e nuovo di zecca, a metà tra un blocco note e un librogioco giallo - lo ha definito l'autore - con due personaggi legati al mondo di Arthur Conan Doyle, il giovane Wiggins e la Signora Hudson, da interpretare alternativamente, e in modalità competitiva, a seconda di come

si ruota il blocco, con svariati percorsi differenti e plurimi finali positivi o negativi per entrambi". Per Dracomaca bolle in pentola anche il seguito di "Where is the wolf?" di Antonio Costantini.

Successivamente è stato il turno di GateOn-Games, che ha presentato "Makhtum - La fuga" di Luigi "Bigio" Cecchi, seguito del primo volume "Il risveglio", e poi l'intrigante "Il leone bianco d'acqua", di Manuele Giuliano. "Era uno dei 'Corti in gioco' del nostro contest, è piaciuta molto la storia sviluppata per un romanzo breve a bivi - ha detto l'autore in rappresentanza di Christian Giove - Un fantasy nelle tribù africane che unisce la narrativa al game design, con una scrittura che definirei immersiva".

Edizioni Librarsi ha messo sul piatto due novità. In primis il mini-game "Demoniache presenze", di Fabrizio Fortino. Come spiegato da Di Lazzaro, "delegato" dall'editore Claudio Di Vincenzo, "era un Corto di Lgl scelto per la pubblicazione. Dalla prima stesura si è lavorato tantissimo per sistemarla - ha confessato - Il contesto horror con una serie di salti dimensionali". Ancora Orsini ha preso la parola per presentare l'altro volume esordiente "Il ritorno di Rupert - Il palazzo dei misteri". "Riportiamo in auge la saga barbarica di Stephen Thraves - ha confermato - con un'avventura che prova a salvare tutto quanto c'era di buono nei due volumi storici pubblicati da EL e, al contempo, intende correggere tutte le peculiarità che non andavano bene, tanto nel gameplay quanto nella trama". Nell'alveo dei prodotti Librarsi, Giacomo Bernini ha fornito alcune anticipazioni di "Brenno", il prossimo "mini game" che ha seguito lo stesso iter di "Demoniache presenze", ossia costituisce l'ampliamento di un corto. "Il lettore interpreterà un condottiero dei Galli nel quarto secolo avanti Cristo. La sua campagna militare fu di grande succes-

so, ma non ebbe conseguenze positive - ha raccontato - Il protagonista potrà cambiare il finale del suo popolo, destinato allo sterminio e vestirà i panni del figlio, che dovrà vedersela con i Romani. Tra le particolarità, le variazioni di consenso della popolazione nei confronti del leader, come oscillerà anche la fedeltà dei capi tribù. E si concluderà con una battaglia epica".

Ancora Di Lazzaro, in vece di Enrico Emiliani di Ms Edizioni, ha preso la parola per presentare "Una notte da Cana", di Stefano Tartarotti, per il quale ha curato la revisione. Un autore che, ha detto, "dopo il successo di 'Un giorno da Cana', tradotto anche all'estero, stavolta ha fatto da solo. Si tratta di un investigativo vero e proprio, con un gruppo di amici cani alla ricerca dello scomparso Ares. Vi assicuro un alto grado di sfida", la sua promessa.

Dalla prima fila si è alzato Valentino Sergi per parlare delle novità di Officina Meningi. "Proponiamo la nuova edizione del 'Sangue del barbaro', con una speciale scheda punteggi apposta per celebrare il premio ricevuto dalla rivista loGioco. Inoltre, amplificando il fascino di giocare in due con un librogame, proponiamo un nuovo gdr collaborativo, un'esperienza mistica e adattabile a qualunque ambientazione". Tra le novità future annunciata da Sergi, "The Nightmare Gamebook", un libro maledetto che vorrei firmare con il mio stesso sangue: purtroppo mi sono già informato e non potrò farlo" ha concluso con una battuta.

La sfilata degli editori si è fermata un attimo per concedere una meritata vetrina a Davide Cencini, uno degli autori più noti legati al mondo delle auto-produzioni con la sua apprezzatissima saga di Darkwing. "Sono felice di essere accolto da una community di persone così appassionate - ha premesso - Quanto alle mie opere, stiamo lavorando



sul terzo capitolo, ci sono stati rallentamenti ma ormai siamo in fase avanzata. Saranno presenti meccaniche collaborative, molto richieste dai lettori, con l'obiettivo di farcela entro Natale. Inoltre, sta per partire il Kickstarter dell'edizione spagnola del primo volume, 'La caccia'".

L'assenza di Giordana Gradara, editrice di Plesio/Lambda, ha strappato un sentito applauso alla platea: la forlivese è rimasta coinvolta nel pieno dell'alluvione che ha messo in ginocchio l'Emilia Romagna e lambito la stessa Modena. Lei si è trovata nell'occhio del ciclone, con una serie di disagi incredibili, per fortuna senza conseguenze nefaste. Ciononostante, grazie all'aiuto di autori, collaboratori e amici, Gradara è riuscita a confermare la presenza con un proprio stand tanto al Salone di Torino quanto a Play. E proprio qui, il nuovo curatore dei librogame Plesio/Lambda, Alberto Orsini, in questo caso nel ruolo anche di autore assieme ad Aldo Rovagnati, ha presentato "Le orme rosse", un librogame thriller-horror "un po' Memen-

to, un po' Avvocato del Diavolo, un po' Lord of war" presto andato a ruba nello stand pur nelle poche copie arrivate in questa situazione di emergenza. "L'ambientazione è l'Africa, spesso poco esplorata, il protagonista è Sean Pelle, più che un antieroe un'autentica canaglia - ha detto Rovagnati - La tematica è cruda e non mancano passaggi violenti e truculenti. La struttura a capitoli alternati consentirà di simulare la perdita di memoria a breve termine che affligge il protagonista". Per quanto concerne i piani futuri, il curatore Orsini ha annunciato per la prossima edizione di Lucca "una trasposizione del colosso 1984 di George Orwell affidata alla penna esperta di Andrea Tupac Mollica". Un binomio titolo-autore che ha suscitato consenso nel qualificato pubblico di addetti ai lavori. Giunti a Vincent/Raven, il curatore Francesco Mattioli ha cominciato da Lupo Solitario precisando che "è uscito il 25 e stiamo lavorando alle illustrazioni del 28, che avrà 350 paragrafi e non più 300 come nell'edizione EL. In cantiere, per quanto riguarda Joe De-

ver, c'è anche la pubblicazione in Italia della serie *Combat Heroes* - ha aggiunto - Di 'Oltre l'incubo' abbiamo il secondo volume in fiera mentre per due grandi saghe di cui abbiamo acquisito i diritti, 'Alla corte di Re Artù' di Herbie Brennan e 'Fighting Fantasy' di Steve Jackson e Ian Livingstone, non azzardo previsioni ma spero che per la prossima edizione di Lucca si comincerà a vedere il tanto lavoro che stiamo mettendo in campo". Mattioli ha concluso citando il suo "obiettivo segreto, ossia trovare qualcosa che venda di più di Lupo Solitario", e lasciando presagire un possibile, futuro passaggio di testimone in alcune curatele o forse tutte alla giovane Ersilia Rappazzo, già nota come traduttrice ed editor: una potenziale svolta su cui ci sarà senz'altro da approfondire.

Al momento delle premiazioni, che hanno chiuso l'evento, Luca Fabbian come rappresentante della Giuria del concorso "I Corti di Lgl" (assieme ai già nominati Rappazzo e Bernini) ha premiato il vincitore, il pure citato Manuele Giuliano, per il suo racconto "La strada della duchessa", che si è aggiudicato il gradino più alto del podio, secondo gli esperti "per un setting particolare, una casa di riposo, e una storia molto sfidante, con enigmi, punteggi e biforcazioni che portano a ragionare il lettore". L'autore ha confessato che "tra le dinamiche che preferisco c'è quella di rompere le meccaniche richieste dal bando. Qui il tema era il viaggio - ha ricordato - e perciò volevo che il protagonista non si muovesse. L'ho scritto in una settimana, ma dopo un mese e mezzo di ricerche online e al termine di un'intervista a un'infermiera: volevo tentare di trasmettere questa emozione". "È stato bello leggere questi corti - ha aggiunto Rappazzo - Molti sono stati sorprendenti per la parte narrativa e anche tra i sistemi di gioco si sono viste belle novità".

Il premio "Librogame Magnifico", organiz-

zato da Lgl in collaborazione con Play e con "La Tana dei Goblin", la più grande comunità ludica italiana, è stato vinto da "49 chiavi" di Aristeia Edizioni. "Un'avventura grafica rinascimentale - questa la presentazione dell'autore Michele Buonanno - nonché un librogame di esplorazione basato su mappe e sul raccogliere oggetti. Protagonista è un frate domenicano che sta per morire e ricorda un episodio di molti anni prima, con un percorso verso una conoscenza esoterica e saperi proibiti; un'avventura in conflitto che, a un certo punto, avevo perso la speranza di concludere, anche perché si basa su diverse fonti come grimori del Cinquecento, una documentazione molto ampia". Tornato sul palco, l'editore Leccacorvi ha ricordato di cercare "di selezionare sempre librogame speciali, qualcosa che buchi come si suol dire. Il termine 'innovativo' non è solo fare una cosa mai vista, ma qualcosa da cui altri possono imparare qualcosa. Michele era al suo primo librogame, ma era già ottimo".

Significativa la presenza finale di Matteo Bisanti, che si è unito a Titti Lauro e Giorgio Gandolfi come principale esponente dello stato maggiore di Modena Play, per rinsaldare l'amicizia con questa community. "Ringrazio Librogame's Land, siamo contenti di questa collaborazione - ha detto - e annuncio che dal prossimo anno al 'Librogame Magnifico' si aggiungerà la prima edizione del premio 'Rpg Magnifico'! Chiarisco subito che non si andrà a sovrapporsi al riconoscimento 'Gdr dell'anno', perché il nostro premierà titoli internazionali in lingua inglese". Con questa anticipazione e il ricordo commosso della scomparsa Barbara Bussoli, esperta dell'organizzazione modenese nel far divertire e sognare con i giochi di ruolo alcuni ragazzi in difficoltà, si è chiuso tra gli applausi il vernissage 2023. 



Tutte le novità di una fiera sempre più interattiva

LIBROGAME AL SALONE

di Ersilia Rappazzo

O Quest'anno sono andata per la prima volta al Salone Internazionale del Libro di Torino, la più grande manifestazione italiana dell'editoria e della cultura libraria; e ovviamente, in mezzo a così tanti libri di tutte le forme e i generi, non sono stata sorpresa di trovarci anche i librogame.

Aristea, Plesio/Lambda, Raven, Serpentarium e Tora Edizioni. Questi erano gli editori che hanno portato il librogame al SalTo.

Nonostante l'accavallamento di due fiere (negli ultimi anni, il SalTo e Play Modena si sono tenuti negli stessi giorni), Aristea, Plesio e Raven hanno voluto essere presenti in entrambe. A tal proposito, va fatta una menzione d'onore per Plesio, unico editore alluvionato del Salone del Libro, che grazie all'impegno profuso dei suoi autori è riuscito a reggere botta e a essere presente lo stesso a entrambi i festival.

Serpentarium e Tora Edizioni, invece, hanno



**Lo stand Plesio/Lambda
al SalTo, con l'autore
Roberto Saguatti**

scelto quest'anno di dedicarsi solo al Salone. Una scelta in cui, per entrambi, ha pesato la propria linea editoriale, più orientata verso la narrativa che al game. Serpentarium, infatti, ha esordito al SalTo portando il secondo romanzo di Sine Requie in occasione del ventennale del GDR: Sopravvissuti 2 - Il giorno senza fine, assieme al nuovo librogame ambientato nelle lande del GDR L'ultima torcia: La chiave nera, firmato da Fabio Passamonti. Si tratta di un classico LG ad ambientazione fantasy - con abilità, parole chiave, caratteristiche e pregi, oggetti e lanci di dado - che ricalca le orme dei vecchi librogame degli anni Ottanta, quelli nati come solitaire adventure dei giochi di ruolo. Vedere rinnovato questo rapporto di fratellanza tra i due generi è una cosa che ancora mi emoziona.

Tora Edizioni, casa editrice specializzata in fumetti, ha portato un nuovo librogame che al Salone del Libro ha venduto più di cento copie, andando sold out. Si tratta di Osgroth e Osgroz, un'avventura dark fantasy dove si gioca nei panni di un gigante a due teste impersonando prima una e poi l'altra (spoiler: le teste si odiano, ma se ne muore una anche l'altra farà la stessa fine). L'autore è Emanuele Zammarchi, al suo esordio in fiera, e l'illustratrice (che vedete in foto) è Cristina Calvagno, in arte Siepper Draw.

Da sempre, del librogame spicca di più la parte "game": non a caso si sono inseriti benissimo nelle fiere come Modena (Play) e Lucca (padiglione Games), ma vedere stavolta il librogame in un contesto che ne esaltava la parte "libro" ha un sapore totalmente diverso. Chissà, magari un altr'anno al Salone del Libro di Torino saranno presenti anche più editori e più librogame... del resto le nuove date annunciate dal SalTo (9-13 maggio 2024) lasciano ben sperare che non ci siano sovrapposizioni con Play. Non ci resta che darvi appuntamento al prossimo anno! 



Lo stand di Serpentarium al SalTo, con l'autore Fabio Passamonti (a sinistra) e Leonardo Moretti



Lo stand di Tora Edizioni al SalTo, con l'editore Gianluca Devoto e l'illustratrice Cristina Calvagno/Siepper Draw



RAMASTAN 25, 17 **IL CAMMINO DEL PAZZO TIMORATO È MINACCIATO DA OGNI PARTE DALL'INEQUITÀ DEI LIBROGAMER EGOISTI**

Lo psichedelico reportage del Pazzo di Holmgard a Modena Play

AAAHHRRR!!! Salve miei cari amici pazzi! Come ogni post Modena Play che si rispetti eccomi di nuovo qua a trastullarvi con le mie fregnacce insensate! Questo

articolo lo doveva scrivere il buon Rovagnati che ovviamente, come sempre, non ne aveva alcuna voglia e ha delegato al sottoscritto l'improbabile compito, il marrano!



AAAHHRRR!!! Non c'è da stupirsi, in fiera il beota è stato avvistato agli stand a cercare di vendere libri dal dubbio gusto interattivo, aaahhrrr proprio lui che ha l'abilità commerciale del mago Do Nascimimento dopo essere fuggito in Brasile in latitanza e la voglia di lavorare di Calenda in fabbrica, non riuscirebbe a vendere cicorioni al Pazzo di Holmgard e invece lo piazzano al banchetto, che stoltezza!

Disgustato, accetto per pietà umana di sostituirlo alla redazione dell'articolo per il Magazine e per trarre la giusta ispirazione me ne vado aggirandomi furtivo per la fiera, fino a quando capto un giovane compratore chiedere consulenza per l'acquisto di librogame. "Ah, chiedo a te che mi sembri il più esperto!". Ma per forza, corpo di mille

mannaje! Stava parlando a Francesco di Lazzaro che c'ha settantanni per gamba, AAAHHRRR! Roba che in confronto sembra un imberbe adolescente alle prese con i primi turgidi erotici, aaahhrrr, dedicati a quella giunonica locandiera di centottanta chili nella taverna del villaggio, mmmhhh che bocconcino prelibato per il tuo aitante Pazzo di Holmgard, mmmhhh! Lascio da parte pensieri pruriginosi e seguo l'anziano decano dei librigioco nelle sue peripezie e... ne ho la conferma: si è completamente rimbecillito! AAAHHRRR!!! Giunto allo stand Darkwing chiede trafelato alla signora Cencini: "Ciao, dov'è Cencini?". "Sono io Cencini!" risponde stupefatto il giovin autore, seduto di fronte a lui. "Zitto tu!" lo apostrofa Di Lazzaro. "Chi se ne frega se sei Cencini. Io cerco Cencini! Dov'è Cencini? Datemi Cencini!". Cari amici pazzi, spero sia intervenuta la sicurezza per internarlo, ma non ne ho la certezza perché dopo aver visto quella scena patetica mi sono dovuto allontanare o lo avrei affettato io stesso con la mia fida mannaja! Giro l'angolo per trovare un po' di pace e invece chi becco? Il Tuorlo, che come suo costume millanta, probabilmente parlando da solo, audaci e sudice imprese erotomani con standiste, hostess, bariste, culturisti, pensionate, mummie egizie, poliziotti, biciclette, cani, oche, betulle, pile usate, pietre focaie e marmi di Carrara! Tutto ciò che aveva una parvenza di origine terrestre, lui ci aveva pomiciato dieci minuti prima e ovviamente non visto da nessuno!!!

AAAHHRRR!!! E la voleva dare a bere a me? Il Pazzo di Holmgard, il gigolò delle

bettole di tutto il Magnamund conosciuto?! Povero illuso!

Basta, è giunto il tempo di mollare tutto e andare a tracannare del pessimo vino rancido della casa, non ne posso davvero più. Mi dirigo quindi verso il centro città e... fermi tutti! Quello è Mauro Longo!

AAAHHRRR!!! Cammina con aria totalmente svagata in mezzo alla pubblica via, bofonchiando "Non posso aver perso il portafoglio", lo sguardo assente perso nel vuoto guardandosi a destra e a sinistra, tipo John Travolta nel celebre meme. Come dite, cari amici pazzi? Chi cazzo è John Travolta? AAAHHRRR!!! Ma come! Il protagonista di Polpo Fittizio, il novantasettesimo episodio della saga di Lupo Solitario! Quello in cui un giovane allievo Ramas di sedicesima generazione, dal nome bucolico di John Travolta appunto, trova una misteriosa valigetta e si fa di droga pesante alla vigorilla!

AAAHHRRR!!! Che grande trama fantasy! Che grandi gesta di eroi senza macchia sui pantaloni! E allora, cari amici pazzi, concludo questo sconclusionato articolo con la più famosa citazione di questo capolavoro senza età, come Di Lazzaro: "Sono Mister Lone Wolf, risolvo problemi". AAHHRRR!!!

