

Librogame's LAND MAGAZINE

6

ANNO XXI
(219)
giugno
2026



PLAY 2026

FIERA, EVENTI, PREMI IL RESOCONTO

COMICON BERGAMO 2026

Anticipazione di quello che troveremo a Bergamo

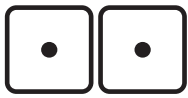
Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net



Negli stati generali del settore, novità e ristampe con ritorni e sorprese e ampio spazio ai fumetti

LIBROGAME DA SPETTACOLO

di Luca Santarelli

Anche quest'anno Play - Festival del Gioco si conferma l'evento più rilevante per le novità sui librogame. Nella consueta conferenza degli stati generali organizzata da Librogame's Land, pubblico e autori si sono ritrovati per fotografare le novità della narrativa a bi-vi di questo 2026. Rispetto allo scorso anno, si è potuto godere della più accessibile sala Play Conference, situata nello stesso padiglione che ospitava la maggior parte degli editori presenti in fiera, guadagnandone di accessibilità rispetto al mezzanino dell'anno scorso che mise a dura prova i più agguerriti mappatori cresciuti a pane e Fighting Fantasy.

In sostituzione di Francesco Di Lazzaro, impegnato in missione oltreoceano, l'onore della conduzione è andato a chi scrive, Lu-

ca Santarelli (noto anche come HarlockHrk) che ha fatto notare fin dall'inizio la ricchezza di questa edizione: come numeri - ben 20 nuovi librogame, di cui 16 debuttanti in fiera! -, come varietà, come grandi ritorni attesi e come sorprese. Tutto questo in una sola ora di conferenza? Con uno stile di conduzione vivace ma soprattutto grazie alla capacità degli autori intervenuti, la sfida è stata superata con successo! Tutti hanno avuto il giusto spazio e la conferenza è terminata addirittura con qualche minuto di anticipo! Un record per la nostra conferenza preferita?

Senza ulteriori indugi, seguiamo la stessa scaletta della fiera in rigoroso ordine alfabetico! Per Acheron, Moreno Pollastri ha aperto le danze con il suo "Le Avventure di Malocchio", secondo titolo dopo "Gli Ossessi Spo-

si" del 2025, dove rivisita un classico letterario in chiave "gotica". Il protagonista, Malocchio, non è un burattino che vuole diventare bambino, bensì un bambino che è stato mutato dal padre alchimista in un golem di legno. Avremo a disposizione una meccanica dove le bugie, come nell'originale, ci faranno crescere il naso con effetti sia in termini narrativi che di gioco ma, al tempo stesso, ci condurranno sulla strada della perdizione. Valentina Ceciliato, già autrice di Aurora, ha fatto da portavoce per l'editore torinese Aristeia che ha portato in fiera due nuovi titoli. Si è iniziato dall'attesissimo "Il Labirinto", di Dario Leccacorvi, quarto e ultimo capitolo che conclude la collana Fra Tenebra e Abisso, per poi parlarci di "Il Cielo oltre Torino", di Emanuele Quarello, che inaugura la collana Torino Arcana: un horror con tinte sovrannaturali ed esoteriche dedicato a un pubblico maturo. Insieme al libro principale, è presente un secondo albo più piccolo dal titolo "La Discesa", che costituisce un librogame a sé stante la cui lettura andrà tuttavia iniziata solo quando la storia principale lo chiederà al lettore.

Dracomaca prosegue come un treno sul filo investigativo portando in fiera ben tre diversi prodotti. Si parte da "Colpevole o Innocente?" di Lorenzo Trenti e Maurizio De Angelis con cinque casi in cui saremo accusati



Acheron



Aristeia

e dovremo dimostrare la nostra innocenza esaminando scene del crimine e ottenendo indizi. All'interno, come sottolineato dallo stesso Trenti, è presente un racconto-game propriamente detto che fa da collante tra i casi e ci fornisce ulteriori elementi di interesse. Si prosegue quindi con ben due nuovi SherBlock, il formato "block-game" che ci permette di utilizzare due diversi personaggi in modalità, in questo caso, cooperativa. Il primo, "Il Velo di Maya", firmato da Benedetta Beltrame e Jonathan Isoardo, vede Holmes & Watson indagare su furti e apparizioni



EL



che sfidano la nostra percezione della realtà. Il secondo, “La Sonata Interrotta” di Manuele Giuliano, vede la coppia di investigatori in un’avventura legata al mondo della musica, traendo ispirazione dagli studi dello stesso Manuele.

Dalla D di Dracomaca passiamo alla E di EL: pur non presente direttamente in fiera, i suoi librogame® erano presenti presso lo stand Mondiversi. Sul palco è salito Mauro Longo presentando i suoi “Fuga dalla città Specchio” e “Tristan e la Regina dei Goblin”. Volumi dedicati a un pubblico molto giovane; l’autore ci ha raccontato la volontà di EL di diversificare per fascia di età e ha anticipato l’uscita di tre nuovi librogame di Luca Tebaldi sempre legati al mondo dello sport.

La varietà anticipata a inizio conferenza non riguardava solamente i generi ma anche i mezzi: librogame, block-game, ma anche ben tre fumetto-game. Sempre in ordine alfabetico, il primo che abbiamo incontrato è stata una novità inattesa e scoperta direttamente in fiera: Hollow Press torna alla pubblicazione dei librogame mediante “Zymo” di Nalsco, autore sia della storia che delle illustrazioni. Si tratta di un prodotto orientato a un pubblico maturo, come si evince dal sottotitolo “vicultural body horror” e dallo stile delle illustrazioni. Ispirato ai vecchi clas-

sici e alle avventure grafiche per computer, la storia trae spunto dall’esperienza diretta dell’autore in una vigna francese. Meccanica indubbiamente particolare è il poter perdere le dita (sì, avete letto bene) durante incidenti sul lavoro, guadagnando “esperienza e autorevolezza”.

Rimanendo in tema fumetto-game, è salito sul palco il nostro amico Andrea Angiolino, un nome che non necessita introduzioni, le cui ricerche hanno portato alla scoperta del primo fumetto-game mai pubblicato: “Leslie’s Life” di Charles Platt, anno 1970! Andrea ha raccontato di come abbia contattato l’autore, ancora in vita, scoprendo l’esistenza di una versione più lunga mai pubblicata prima e abbia così colto la palla al balzo per tradurlo e portarlo in Italia con Homo Scrivens. Il maestro Angiolino ha svelato anche un interessante aneddoto: l’autore Platt era convinto che opere a bivi non potessero avere successo, poiché contrarie a diverse regole d’oro della sceneggiatura ma, scoprendo da Andrea che la realtà dei fatti sia totalmente diversa, si è rimesso all’opera e, chissà, potremmo avere un suo nuovo fumetto a bivi a distanza di oltre cinquant’anni.

Tornando ai librogame, per il parmense Ingenioso Hidalgo è tornato sul palco Manuele Giuliano per raccontarci del suo “Muli”:

una sorta di “prequel” del premiato “Un altro passo nella neve”. Ambientato in Grecia, vede protagonista un soldato e il suo mulo. Tra i due, soli in terra straniera, si creerà un rapporto di dipendenza e sostegno reciproco che l’autore ci ha esemplificato con una citazione dal libro: “Ci siamo solo io e te adesso. Ma siamo testardi tutt’e due. Io e te. Tutte e due muli”.

Presente in fiera un’ulteriore novità lato autoproduzioni: Myranthall Chronicles, che aveva esordito proprio l’anno scorso con “I Pirati della Costa Rossa”, ha presentato il secondo volume, “La Guerriera del Freddo”, di Elaine Tarnesi e Adrek Norn. Quest’ultimo, ospite sul palco, ha parlato del progetto editoriale che stanno portando avanti, tra romanzi lineari, fumetti e librogame. In particolare si è soffermato sull’ambientazione di questo secondo volume che esplora una diversa regione del continente dove elementi fantasy sono uniti al tema dell’onore e del rispetto. Il modo in cui la protagonista, una donna alla ricerca del fratello scomparso, si relazionerà a questi temi andrà a comportare conseguenze narrative e condurre verso uno di diversi finali possibili.

Plesio ha portato in fiera una edizione “enhanced” di “Sugarcane Island”, di Edward Packard. Un titolo che non necessita di introduzioni (ne abbiamo parlato anche



Hollow Press

Ingegnoso
Hidalgo

negli ultimi magazine), considerato da alcuni il primo librogame della storia e sicuramente il primo librogame pubblicato in Italia nel 1982 con il titolo di “Avventure nell’isola”. La nuova edizione contiene sia il testo originale in versione anastatica, sia l’aggiunta per chi vorrà di meccaniche contemporanee che arricchiscono l’esperienza classica, sia tre racconti-game che fanno da sequel, scritti da Francesco Di Lazzaro, Marco Zammani e Alberto Orsini che, curatore di collana, ci ha raggiunti sul palco per presentare sia quest’opera, sia “Natale con Sherlock



Homo Scrivens



Norn



Plesio



Presso


Holmes”, che racchiude due racconti-game dello stesso Orsini precedentemente pubblicati, ma ormai introvabili, più un inedito.

Terzo e ultimo fumetto-game della conferenza è “Lancilsette e la Merenda della Mucca Volante”, di Pietro Rotelli e Marco Zamanni per Presso Edizioni. Il folle personaggio, nato in occasione del Concorso dei Corti di Librogame's Land del 2024 in Lancilsette al servizio di sua maestà, torna in una nuova avventura tra il comico e l'eroico di oltre 150 pagine dove le battaglie si combattono a colpi di “Lancilsette e mezzo”. Come bonus per chi era in fiera, allo stand era possibile ottenere un segnalibro trasformabile nella mucca volante del titolo per ottenere 2 prezio-

sissimi PF (punti ferita) extra per affrontare l'avventura.

Raven, col suo imprint Vincent Books, ha portato in fiera la nuova edizione di “Il Regno dell'Orrore” di “Herbie” Brennan, quinto volume dell'amatissima serie GrailQuest, facendo il giro di boa e dirigendosi spedita verso gli ultimi tre volumi. Novità inedita invece è il terzo volume della serie Ace Gamebooks: “I Mostri dell'Isola che non c'è”, di Jonathan Green, come di consueto in doppia edizione normale e “variant”. Dopo Alice e il regno di Oz, è il turno per l'autore inglese di rivisitare in chiave gotica la storia di Peter Pan. La novità tuttavia più attesa non può che essere la pubblicazione di “La Luce dei Kai”, la prima parte del trentaduesimo volume della celeberrima saga di Lupo Solitario! Giunti (quasi) alla fine, in una storia che lo stesso Ben Dever promette non contenere nemmeno un etto di “fat” ed essere “action, action, action” potremo scegliere se tornare a vestire i panni dell'originale Lupo Solitario come non accadeva da “La Maledizione di Naar”.

Ultimi, ma non ultimi, e con la promessa del conduttore di invertire l'ordine per la conferenza 2027, Tora Edizioni ha portato in fiera una nuova collana che unisce romance e fantasy: Love & Fantasy. L'obiettivo è allargare la nostra “nicchia” ad un nuovo pubblico che, negli ultimi anni, ha portato ottimi risultati nella letteratura “unicorsale”. L'editore ha portato in fiera i primi due titoli autoconclusivi, “Nytara”, di Lumira (testi) e Marina Misschroma (illustrazioni) e “Mireille”, di Sophia (testi) e Laura Mongiovì (illustrazioni) anticipando la prossima uscita di un terzo volume.

E su questo ventesimo librogame (senza contare le anticipazioni!) si è conclusa l'annuale conferenza. L'appuntamento è nuovamente a Bologna per maggio 2027! 

I quattro precursori del “Rinascimento” dalla goliardata a evento di massa; “occupata” una sala vuota del Play!

LA CARICA DELLA VECCHIA GUARDIA

di Andrea Tupac Mollica

V“Vecchia Guardia del Rinascimento” è una definizione semanticamente ardita, giusto a un passo dall’ossimoro, ma è il nome che abbiamo comunque voluto dare all’incontro che si è tenuto nella seconda giornata della Play 2026, sabato 23. Incontro che ha visto riuniti i quattro autori di librigioco che hanno fatto da apripista alla rinascita della letteratura interattiva in Italia, ormai più di dieci anni fa: Mauro Longo, Umberto Pignatelli, Matteo Poropat e me medesimo, cui si è poi aggiunto, con una graditissima improvvisata, un altro autore di lungo corso come Alberto Orsini. Tutti nati dalla forgia di Librogame’s Land.

L’incontro, inizialmente, doveva essere solo una goliardata fra amici; nulla più che l’occasione per dare ai nostri lettori la possibilità





di trovarci tutti insieme per autografare qualche copia e fare due chiacchiere in libertà. E poi, inaspettatamente, è divenuto qualcosa di più. Ce ne siamo accorti nel momento in cui, annunciandolo sui social con qualche foto e due righe in cui ci prendevano allegramente in giro da soli, abbiamo notato una risposta da parte delle persone che ci ha sorpreso e colpito. E quel sabato, all'area one-page dove abbiamo fissato l'appuntamento, sono arrivate decine di lettori! Ci hanno portato i libri da autografare, hanno voluto farsi delle foto assieme a noi, e avevano un gran voglia di parlare di libro-gioco e di ascoltare i nostri aneddoti.

Tanto che, a un certo punto, lo spirito guer-

rier ch'entro ci rugge, ci ha dato il coraggio di "occupare" per una mezz'ora una delle aree destinate ai panel - senza togliere spazio a nessuno, sia chiaro; la sala era vuota - per poter più comodamente parlare con l'ausilio dei microfoni, e fare una chiacchierata un po' più strutturata, grazie a Orsini, che ha generosamente coordinato la situazione. Non mi aspettavo, nessuno di noi si aspettava, tanto affetto e tanto interesse. È stato, per me, uno dei momenti più belli di questa Play 2026.

Un breve stralcio del Panel si può vedere e ascoltare nel video all'indirizzo:

https://youtu.be/G5_nDRHnQbc?i-s=wTXCa0xVZrkLKxK1 

Librogame e narrativa interattiva: il panel a Play tra fantastico, distopia e strutture di gioco

LA FANTASCIENZA E I LIBROGAME

di **Matteo Poropat**

A maggio di quest'anno, in una cornice me-
teorica diversa di vari gradi dall'edizione prece-
dente, si è svolta a Bologna la fiera del gioco
italiana per eccellenza, se di gioco giocato
e da giocare vogliamo parlare, e non di solo
"show", cioè "Play: Festival del gioco". Al suo
interno, un interno superiore in ogni dimen-
sione si consideri rispetto la sede di Modena
che le era diventata davvero troppo stretta,
si è svolto un numero maggiore di panel, per
i quali si è scelta una diversa localizzazione.
Dimenticati gli ammezzati introvabili negli
spazi liminali del comprensorio fieristico, si
è scelta l'opzione rappresentata da aule ai
margini geografici dei piani alti di alcuni dei
padiglioni, margini comunque lambiti a corta
misura dalla marea vocante ed energica dei
tantissimi giocatori. Tutto questo ha aiutato

ad aumentare l'affluenza, ottima almeno ai
panel di cui chi scrive è stato soggetto co-
ordinante o fruitore, ma sicuramente ha por-
tato anche circondare chi parlava e chi as-





sisteva di un audio di fondo dal volume non indifferente.

In questa cornice rumorosa ma entusiastica il trio de “I tre vecchi al Pc”, nato su un canale YouTube dedicato a giochi di ruolo e retrogaming, e formato da Andrea Tupac Mollica, autore di numerosi librogame e giochi di ruolo, da Simone Borri Pimonio, editor e revisore per una quantità di Ce in ambito ludico e da chi scrive, Matteo Poropat, autore e programmatore di LibroGameCreator, ha dato vita a due panel, tra cui questo intitolato “Universi a bivi: le visioni della fantascienza nei librogame”. A sorpresa i tre autori sono stati raggiunti sul palco da Alberto Orsini, giornalista, curatore di collane librerie e scrittore, che ha aggiunto il suo contributo prezioso all’evento, in un confronto sullo stato della narrativa interattiva contemporanea di genere fantascientifico. Le opere principali alla base dell’analisi portata avanti dai quattro sono state Honk Kong Hustle (Aristea), 1984 e Progenie Oscura (entrambi di Plesio). Il dibattito è partito da una riflessione generale sul concetto di “what if” come elemento fondante della narrativa, non solo nei librogame ma anche in letteratura e cinema, al

modo in cui si costruiscono scenari in cui le scelte del protagonista attraverso le diramazioni possibili arrivano a delineare futuri alternativi. Si è parlato molto della costruzione del personaggio, di come questo nasca e di come sia connesso nei librogame di ambientazione fantascientifica o horror, al contesto narrativo. Figure come marine spaziali, agenti o sopravvissuti vengono progettate in funzione delle dinamiche del mondo di gioco, in modo da risultare coerenti con le sfide proposte.

Particolare attenzione è stata dedicata alle influenze provenienti dalle opere seminali del passato, siano esse libri, film o anche videogame. Si è parlato ovviamente di 1984 di Orwell ma anche, per Honk Kong Hustle, di chi ha dato origine al genere cyberpunk e per Progenie Oscura di suggestioni come Doom e Fantasia dello Spazio, citati quali riferimenti estetici e tematici. In tutti questi casi il lavoro degli autori non consiste nella mera trasposizione diretta della trama, ma in una sua elaborazione, che sia nella parte di costruzione degli eventi o in quella dell’atmosfera, nel trarre ispirazione per la minaccia che ostacola il protagonista così come




negli strumenti che troverà per evolvere se stesso e le proprie abilità.

In tal senso ampio spazio è stato riservato al rapporto tra l'opera di Andrea Tupac Mollica con il 1984 di George Orwell, evidenziando la difficoltà di adattare un'opera in cui il concetto stesso di scelta è fortemente limitato e come la soluzione adottata sia stato un inatteso shift del punto di vista del personaggio principale dal più "semplice", per certi versi, eroe antisistema, a una cellula proprio parte di quello stesso sistema, mantenendo intatti i temi di controllo, sorveglianza e paranoia.

Dal punto di vista strutturale, il panel ha messo in luce la varietà degli approcci al game design narrativo. Alcuni librogame adottano strutture aperte basate sull'esplorazione e sulla progressione in ambienti modulari, altri invece utilizzano rami narrativi paralleli che si intrecciano lungo lo sviluppo della storia. In entrambi i casi, la struttura è strettamente legata all'esperienza che si intende offrire al lettore-giocatore. Si è quindi affrontato il discorso del proprio processo creativo, in una ricerca dell'equilibrio tra pianificazione e scrittura emergente. Se da un lato alcune diramazioni vengono progettate in anticipo,

dall'altro nuove possibilità narrative possono anch'esse "emergere" durante la stesura, modificando o ampliando quello che intendeva essere l'impianto iniziale. In chiusura il panel ha affrontato il tema delle prospettive future per ognuno degli autori, con riferimento alla possibile espansione degli universi narrativi e allo sviluppo di nuove ambientazioni, sulla possibilità di approfondire scenari già delineati, ampliandone la scala e la complessità.

Il confronto, sostenuto dal pubblico che ha riempito la saletta e ha seguito con interesse la discussione, ha restituito l'immagine di un ambito ancora in evoluzione, in cui il librogame si conferma un formato ibrido tra letteratura e game design, capace di integrare immaginario cinematografico e logiche interattive e di fornire al lettore soluzioni a possibili domande ma, anche e soprattutto, nuove domande, alle quali lui stesso dovrà trovare soluzione.

Il panel è disponibile in versione integrale sul canale YouTube "La Taverna Al Coniglio Mannaro", all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=EtoC5T3C2lw> 

Tra eventi e libri cosa troveremo in fiera

COMICON BERGAMO 2026

di Francesco Di Lazzaro

Comicon Bergamo 2026 è alle porte e quest'anno LGL parteciperà in maniera massicci a questa nuova kermesse con una serie di iniziative importanti, tra cui la premiazione ufficiale del concorso dei Corti 2026. Non mancheranno poi alcune interessantissime uscite interattive, e a fare la parte del leone nella kermesse lombarda sarà Edizioni Librarsi di Claudio Di Vincenzo, che gioca praticamente in casa (la realtà che ha riportato Bloodsword in Italia è infatti milanese). A seguire una rapida preview "a volo d'uccello" che focalizza i punti fondamentali dell'evento, di cui parleremo poi in maniera approfondita e puntuale nel magazine di luglio:

GLI EVENTI DI COMICON BERGAMO 2026

Venerdì 36 | 18:45–19:30



Titolo: Il futuro ha ancora dei bivi: librogame, autori e intelligenza artificiale

Ospiti: Dave Morris, Jamie Thomson e au-

tori italiani del settore, modera Francesco Di Lazzaro. Un incontro dedicato al presente e al futuro del librogame, tra tradizione britannica, vitalità della scena italiana, nuove forme editoriali e impatto dell'intelligenza artificiale sulla narrativa interattiva.

Sabato 27 | 13.15 alle 14.00

Titolo: Narrativa interattiva e trent'anni di libro game italiano

Con Gianluca Devoto, editore di Tora Edizioni, e Luigi "Bigio" Cecchi, autore e illustratore, ora in uscita con *Il Sentiero Oscuro*, la prima game novel dark fantasy italiana, un incontro dedicato al presente e al futuro del libro game.

Dall'evoluzione del libro gioco italiano negli ultimi trent'anni, evidenziando il suo validissimo, eppure sottovalutato ruolo nel coinvolgere nuovi giovani lettori, all'innata capacità del media di creare un ponte naturale tra il linguaggio del videogioco e quello della narrativa.

Relatori:

Gianluca Devoto, editore di Tora Edizioni

Luigi "Bigio" Cecchi, autore e illustratore

Moderatore: Francesco Di Lazzaro

Sabato 27 | 16:30-17:30

Titolo: Costruire un bivio: scrivere un librogame davanti al pubblico

Ospiti: Dave Morris, Jamie Thomson, Marco Zamanni e Francesco Di Lazzaro, modera Marco Zamanni. Un workshop performativo in cui gli ospiti costruiscono dal vivo la struttura di una breve avventura interattiva, mostrando al pubblico come nasce l'albero dei bivi di un librogame.

Domenica 28 | 11:30-12:30

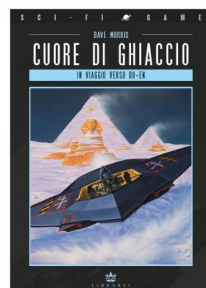
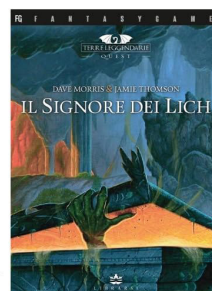
Titolo: I Corti di LGL: premiare il futuro del librogame italiano

Ospiti: Dave Morris, Jamie Thomson, Fran-

IN USCITA AL
COMICON

BERGAMO
26, 27, 28
GIUGNO

con *Dave Morris*
e *Jamie Thomson*

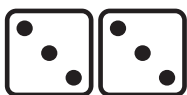


cesco Di Lazzaro, Claudio Di Vincenzo. La premiazione de "I Corti di Librogame's Land", il più grande concorso italiano dedicato ai racconti interattivi brevi e brevissimi, arriva per la prima volta a COMICON BERGAMO.

LE USCITE LIBRARI DI COMICON BERGAMO 2026

- Terre Leggendarie 6, I Signori del Sole Nascente - Morris & Thomson - 17,90 €
- Terre Leggendarie Quest 1, Il Signore dei Lich - Morris & Thomson - 15,90 €





- Cuore di Ghiaccio, In viaggio verso Du-En - Dave Morris - 16,00 €
 - Passione Nera, limited 2 - Zamanini & Fortino - 19,90 €
- Nel dettaglio:

TL6

Finalmente in arrivo il sesto volume di Terre Leggendarie. In attesa dell'uscita della nuova versione "maxi" della saga, questa libro sarà



disponibile in edizione classica con sovraccoperta.

Traduzione: Ludovico Incidenza

Illustrazioni interne: Russ Nicholson

Copertina: Mattia Simone

Editing: Marco Zamanni

TLQ1

Avventura "extra" derivante da uno storico Fighting Fantasy poi riadattato dagli autori inglesi per inserirlo nella serie Terre Leggendarie. In uscita in edizione classica con sovraccoperta.

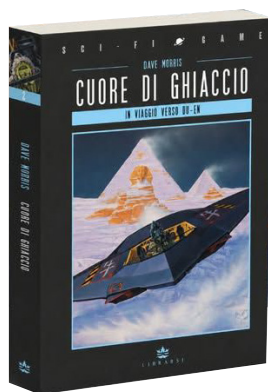
Nuova traduzione: Efrem Orizzonte

Nuove illustrazioni: Leo Hartas

Copertina (in dubbio): Kevin Jenkins

PN

Dopo la versione VHS limited con custodia vintage in plastica, Passione Nera torna in edizione limited con custodia in cartone tipo vhs. Anche questa tiratura, seppur ben più ampia della prima, sarà limitata a un certo quantitativo di copie.



SF2

La collana SciFi, che ad oggi ha solo Il Cronomante di Alex

Calvi, accoglierà un'edizione variant di Cuore di Ghiaccio.

Il contenuto è il medesimo dell'edizione classica inclusa nella serie Critical IF, ma l'estetica sarà diversa, sia a livello tipografico sia come immagine di copertina. Una chicca pensata per gli amanti di questo capolavoro di Morris e per i più nostalgici...

Attenzione perché le novità potrebbero non essere finite qui e in fiera potreste trovare qualche sorpresa! L'appuntamento è a Comicon Bergamo 2026, dal 26 al 28 giugno!