

# Librogame's LAND MAGAZINE

5

ANNO XXI  
(218)  
maggio  
2026



TUTTO SULLA FIERA INTERATTIVA

# PLAY 2026

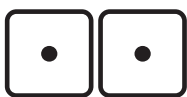
# GUIDA COMPLETA AI LG

Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI



Tutti gli eventi di LGL alla kermesse bolognese

# UN MONDO DI PLAY

di Mauro Longo

**A** Anche quest'anno Librogame's Land sbarca alla Play- Festival del Gioco con una vera e propria cornucopia di eventi, protagonisti e iniziative. A questi aggiungiamo anche quelli di amici e utenti di LGL che ci hanno segnalato i loro appuntamenti.

## **LIBROGAME CAMP IL VIAGGIO INIZIA QUI!**

Per prima cosa, il punto di riferimento per tutti gli appassionati dei librigioco e per gli iscritti a LGL è il nostro stand, posizionato nel PAD 18, Area 044 – ONE PAGE AREA.

In questo nostro "Librogame Camp" sarà possibile incontrare, per tutta la durata della manifestazione, Mauro Longo e Luca Santarelli, a disposizione per fornire tutte le informazioni sulle attività in programma e anche – in qualsiasi momento – per quattro chiacchiere sui nostri amati librigioco.



Passateci a trovare anche per ritirare (fino a esaurimento) le splendide Mappe del Tesoro A Bivi di Mala Spina e i segnalibri ufficiali di LGL!

La One Page Area è anche il luogo dove leggere, giocare e votare i raccontigioco del nostro Concorso 1-Page Gamebook 2026, per tutta la durata della manifestazione!

Infine, sempre al Librogame Camp, ogni giorno dalle 18:00 alle 19:00 potete sfruttare i nostri Gamebook Doctor! Mauro Longo

TITOLO	AUTORE	COLLANA	EDITORE	DOVE TROVARLO
Le Avventure di Malocchio	Moreno Pollastri	Zaira	Acheron Books	Acheron Books Padiglione 18 Stand L30-M29
Il Cielo Oltre Torino	Emanuele Quarello	Torino Arcana	Aristea	Aristea: Padiglione 18 Stand L21
Il Labirinto	Dario Leccacorvi	Fra Tenebra e Abisso	Aristea	Aristea: Padiglione 18 Stand L21
Colpevole o Innocente	Maurizio De Angelis e Lorenzo Trenti		Dracomaca	Dracomaca Padiglione 20 Stand A53
Il Velo di Maya	Benedetta Beltrame e Jonathan Isoardo	Sherblock Holmes	Dracomaca	Dracomaca Padiglione 20 Stand A53
La Sonata Interrotta	Manuele Giuliano	Sherblock Holmes	Dracomaca	Dracomaca Padiglione 20 Stand A23
Muli	Manuele Giuliano		Ingenioso Hidalgo	Ingenioso Hidalgo Padiglione 15 Stand D15
Sugarcane Island – Avventure nell'Isola	Edward Packard, Francesco Di Lazzaro, Alberto Orsini e Marco Zamanni	Collana Libro Game	Plesio	Plesio/Lambda Padiglione 18 Stand N2
Il Regno dell'Orrore	J.H. Brennan	Grailquest!	Raven/Vincent Books	Raven Distribution Padiglione 18 Stand M36-N35
La luce del Kai	Vincent Lazzari e Ben Dever	Lupo Solitario	Raven/Vincent Books	Raven Distribution Padiglione 18 Stand M36-N35
Mostri dell'Isola che non c'è	Jonathan Green	ACE Gamebooks	Raven/Vincent Books	Raven Distribution Padiglione 18 Stand M36-N35
Mireille	Sophia L. Mongiovi	Love Fantasy	Tora Edizioni	Tora Edizioni Padiglione 18 Stand L50
Nythara	Lumira Misschroma	Love Fantasy	Tora Edizioni	Tora Edizioni Padiglione 18 Stand L50
Altre realtà presenti in fiera con prodotti interattivi: <b>Cencini's Books:</b> Padiglione 18 Stand O17 <b>Hollow Press:</b> Padiglione 18 Stand L39 <b>Mondiversi:</b> Padiglione 18 Stand L24-M23 <b>Officina Meningi:</b> Padiglione 18 Stand L43 <b>Giochi Uniti:</b> Padiglione 20 Stand B1-B2 Padiglione 18 Stand L13 <b>La Terra dei Giochi:</b> Padiglione 18 Stand L27 <b>MS Edizioni:</b> Padiglione 20 Stand A58-A65-B59				

e Luca Santarelli sono a vostra disposizione per una diagnosi sui vostri prototipi e sulle vostre idee di pubblicazione, con consigli, dritte e suggerimenti per completare i vostri progetti e presentarli agli editori migliori del settore.

## APPUNTAMENTI IN CALENDARIO

### VENERDÌ 22

Per quanto riguarda gli appuntamenti, si comincia subito il venerdì mattina, con incontri di lettura-gioco dedicati alle scuole e alle classi in visita. Il nostro Mauro Longo con-

durrà letture guidate di Tristan e la Regina dei Goblin e di Fuga dalla Città Specchio, le ultime due uscite targate EL.

Con lui, Alessandro Stefanelli, docente, studioso della narrativa a bivi e divulgatore didattico che da anni realizza attività in classe utilizzando la metodologia del librogioco.

Sempre il venerdì, ore 14:00 va segnalato senz'altro l'incontro organizzato dai nostri amici di Urbino in Gioco e da Alessio Spaluto, Pad.18 M72 – Sala Play Community. Si parlerà di Libro-Game in Classe, il contest italiano che coinvolge scuole di tutta Italia in laboratori didattici dedicati alla scrittura



di racconti a bivi, e di I Canti di Volsinio, un librogame a fascicoli realizzato con la collaborazione di autori di primissimo piano, e sei uscite programmate tra il 2026 e il 2027. La pubblicazione sarà distribuita in forma diffusa attraverso le tre maggiori manifestazioni marchigiane, il festival della Giornata Mondiale del Gioco a Urbino in Gioco, la Fabcon di Fabriano e Gradara Ludens.

## SABATO 23

Il giorno più tosto della Play si apre con un evento davvero eccezionale! Si riuniscono infatti per la prima volta quattro Vecchie Glorie del Librogioco Italiano: Andrea Tupac Mollica, Matteo Poropat, Umberto Pignatelli e Mauro Longo! Da LibroGameCreator al grande ritorno della EL, da Kata Kumbas a Hellwinter, questi storici autori italiani di librogioco, colonne portanti di LGL e del Rinascimento dei Librogame, ripercorreranno la loro passione, la storia delle loro pubblicazioni e gli ultimi venti anni del fenomeno editoriale della narrativa interattiva nel nostro paese. L'appuntamento è una conver-

sazione informale, non una conferenza, ed è anche un'occasione perfetta per firmacopie, dediche e meet and greet. Ci vediamo dalle 10:00 alle 11:00 sempre nel nostro Librogame Camp: nel PAD 18, Area O44 – ONE PAGE AREA.

A seguire, correte allo stand Oliphante, perché alle 11:00 ci sarà il nostro inossidabile Andrea Angiolino a presentare Leslie's Life, la pubblicazione da lui tradotta e curata sui fumetti a bivi degli anni '70, con tanto di firmacopie. Anche se passate in un altro momento, trovate comunque questo rivoluzionario studio sempre allo stand Oliphante. Alle ore 13:00, sempre di sabato, si terrà invece l'appuntamento clou del nostro programma, a cui proprio non potete mancare: il nostro Luca Santarelli conduce l'annuale Conferenza dedicata ai librogioco di Librogame's Land, realizzata con i principali esponenti del settore per parlare delle nuove uscite di Play 2026, della situazione attuale del fenomeno interattivo e delle prospettive future.

A seguire, ore 15:00, passate in blocco nel



Pad.18 M72 – Sala Play Community, a seguire la conferenza Universi a Bivi, tenuta da Matteo Poropat e Andrea Tupac Mollica. Dai pianeti lontani alle distopie più cupe, la fantascienza ha trovato nei librogiochi un terreno fertile per sperimentare nuove forme di narrazione. In questo incontro, i due acclamati autori guideranno il pubblico in un viaggio tra storia, evoluzione e potenzialità del racconto interattivo applicato alla fantascienza.

## DOMENICA 24

Due gli appuntamenti dell'ultimo giorno: per prima cosa, segnaliamo la premiazione del Librogame Magnifico 2026. Assieme ad altre "Premiazioni Magnifiche", Ludo Labo e Play assegneranno infatti anche quest'anno il premio per il miglior librogiochi dell'anno appena trascorso secondo gli utenti di LGL. Quale sarà il Librogame Magnifico 2026? Venite a scoprirlo domenica! Sempre domenica, alle 14:30 nel Pad.18 08 – Sala Play Publisher si terrà infine l'ultimo appuntamento del nostro programma:

Librogiocatrici - Autrici, Artiste ed Editrici nella narrativa interattiva italiana. Laura Celestini Campanari, storica utente del nostro portale, modererà un parterre di relatrici d'eccezione che ci racconteranno la propria esperienza nel mondo dell'editoria libroludica italiana: Silvia Samorì, Valentina Ceciliato, Ersilia Rappazzo, Anna Aglietti e Irene Di Oriente.

## GOTTA CATCH 'EM ALL!

Tra i LIBROGIOCAMON, gli storici utenti e gli amici di LGL presenti al festival come ospiti, autori e autrici, vi segnaliamo in rigoroso ordine alfabetico: Andrea Angiolino, Michele Buonanno, Laura Celestini Campanari, Valeria Cavasin, Valentina Ceciliato, Antonio Costantini, Dario Leccacorvi, Mauro Longo, Gabriele Luccioni, Mala Spina, Francesco Mattioli, Andrea Tupac Mollica, Umberto Pignatelli, Moreno Pollastri, Matteo Poropat, Ersilia Rappazzo, Luca Santarelli, Valentino Sergi, Davide Toccafondi e Lorenzo Trenti.

ACCHIAPPALI TUTTI!

Ci vediamo alla Play 2026!



Quando il lettore diventa l'avvocato di se stesso nel nuovo progetto Dracomaca.

# L'ARTE DI SCAGIONARSI

di Francesco Di Lazzaro

**C'**è un fascino sottile e irresistibile nel momento in cui un investigatore, di fronte a una stanza chiusa o a un cadavere ritrovato nella brughiera, inizia a tessere la tela della verità. È una sfida intellettuale che affonda le radici in quella gloriosa tradizione di "investigativi storici" che hanno plasmato intere generazioni di lettori. Pensiamo alla lezione di Ellery Queen, il primo a chiamare in causa apertamente il pubblico con la sua celebre "Sfida al lettore": un punto di rottura nella narrazione in cui l'autore dichiarava che tutti gli indizi erano stati presentati e che la soluzione era ormai a portata di logica. Quell'invito alla partecipazione attiva non è mai svanito, evolvendosi nel tempo in forme più rapide e graffianti, come i celebri "gialli da risolvere in 5 minuti" della Morellini, capaci di condensare l'enigma in un lampo di intuizione deduttiva.

Per chi ha vissuto l'infanzia e l'adolescenza a cavallo degli anni '80, però, questo brivido ha un nome e un luogo preciso: la mitica collana Enigmi (1986-1987) della casa editrice EL di Trieste. Quei volumetti, oggi ricercatissimi dai collezionisti, rappresentavano un ponte perfetto tra la letteratura e il gioco, trasformando la lettura in un esercizio di scrutinio costante. In quei testi, ogni dettaglio — un orario sfalsato, un'ombra fuori posto, una bugia appena accennata — era la chiave per non farsi battere dall'autore. Quell'eredità triestina, che ha saputo ibridare il mistero con la partecipazione del lettore, sembra oggi rifiorire in una forma nuova, più complessa e graficamente dirompente. Oggi, quel seme piantato decenni fa trova nuova linfa grazie a Dracomaca, con il lancio previsto per il prossimo 22 maggio 2026, e poi il conseguente esordio in fiera a Bolo-

gna, Play 2026, presso lo stand dell'editore. Il progetto, intitolato significativamente "Colpevole o innocente?", non si limita a chiederci "chi è stato?", ma ribalta completamente la prospettiva classica del genere. In questo volume di 160 pagine interamente a colori, la particolarità è radicale e spiazzante: la verità non è un mistero da scoprire, ma un punto di partenza. Tu sai già che l'accusato è innocente. Il tuo compito non è scovare il colpevole tra una rosa di sospettati, ma dimostrare l'estraneità ai fatti del protagonista nonostante un cumulo di indizi schiacciati che sembrano inchiodarlo senza appello.

È un'operazione di design narrativo che richiede una padronanza assoluta delle regole del giallo, dote che certamente non manca ai due autori coinvolti. Lorenzo Trenti è una delle firme più autorevoli e versatili del panorama ludico italiano: la sua esperienza spazia dai librogame (ha firmato titoli che hanno contribuito al moderno "rinascimento" della narrativa a bivi) alla saggistica sul gioco, dimostrando una capacità unica di manipolare le strutture della narrazione interattiva. Al suo fianco troviamo Maurizio De Angelis, un autore che unisce alla competenza nella scrittura una visione estetica totale, curando non solo l'impianto dei casi ma anche l'intera parte grafica e illustrativa, e che porta la sua esperienza in ambito investigativo e interattivo, visto che, esattamente come Lorenzo, è già ben noto agli appassionati di entrambi i settori per alcune sue importanti opere pregresse che hanno accompagnato l'evoluzione del Rinascimento a bivi.

Insieme, hanno concepito cinque gialli interattivi collegati tra loro, dove il lettore è chiamato a esplorare scene del crimine, interrogare testimoni e svelare indizi segreti per scagionarsi da crimini mai commessi. Con la loro consueta cortesia hanno accettato di farsi intervistare da noi allo scopo di svelarci



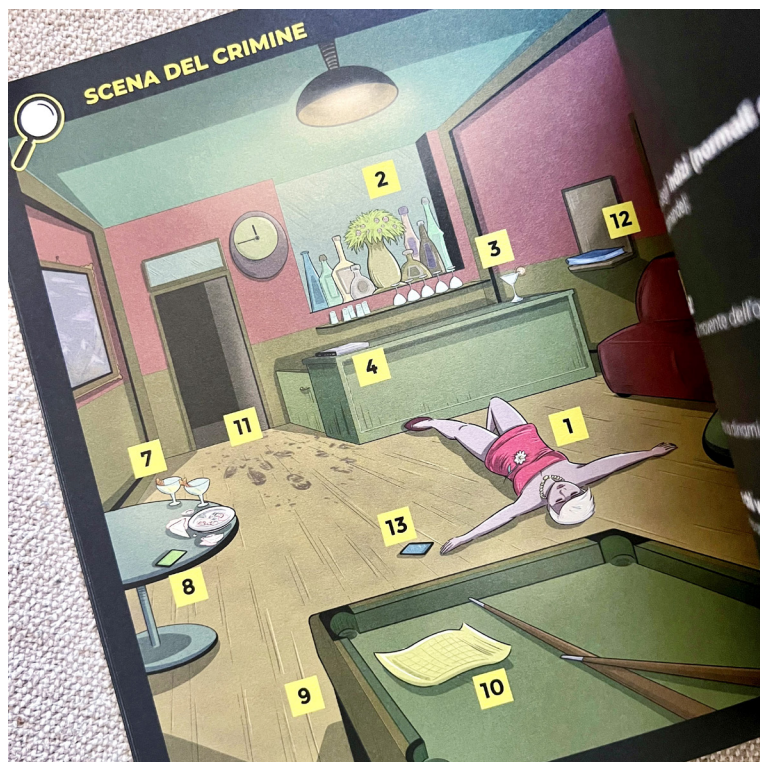
tutti i segreti che si celano dietro questa loro nuova e intrigante fatica ludico-narrativa.

## DIECI DOMANDE A LORENZO TRENTI E MAURIZIO DE ANGELIS

**“Colpevole o innocente?” ribalta il paradigma classico del giallo. Com'è nata l'idea di mettere il lettore nei panni di chi deve scagionarsi invece che in quelli dell'investigatore terzo?**

**M:** L'idea è nata dalla mente creativa di Dario Dordoni, che non è solo il boss di Dracomaca, ma anche e soprattutto un autore poliedrico, capace di avere una lucida visione dell'odierno mercato dei giochi da tavolo e dei librogame. Dario non voleva inseguire un trend ma realizzare qualcosa di nuovo e differente, da qui l'idea di rovesciare la prospettiva delle storie investigative.

**L:** Il ribaltamento di prospettiva porta con sé delle possibilità che abbiamo scoperto noi



stessi man mano che abbiamo scritto i vari scenari. Il fatto che il lettore non sia un generico “punto di vista” che scruta una scena del crimine, ma un personaggio inserito all’interno della vicenda stessa, avvicina ancora di più il format a un librogame. L’ultimo caso inoltre si apre con un racconto-game tradizionale, che ricontestualizza tutto quanto accaduto prima e fa da prologo per il gran finale.

**Maurizio, tu curi sia il testo che la parte grafica. In un libro di gialli interattivi, quanto è fondamentale che l’indizio visivo sia coerente con la narrazione per non tradire la fiducia del lettore?**

M: Molto importante, per non dire cruciale. Come per tutti gli investigativi, l’illustrazione non è solo una componente estetica, ma rappresenta una delle chiavi per comprendere e risolvere il meccanismo di gioco. Lorenzo in questo mi ha aiutato molto, abbozzando le scene del crimine dei suoi casi per visualizzare i principali elementi con cui il

lettore/giocatore interagisce. Per i miei casi io ho seguito lo stesso procedimento, condividendo con lui i miei bozzetti: insieme abbiamo poi man mano rifinito i testi, mentre io parallelamente lavoravo alla finalizzazione delle illustrazioni delle scene del crimine, dei dettagli, degli oggetti e dei testimoni. Ogni illustrazione, piccola o grande che sia, può nascondere importanti elementi per risolvere i casi, perciò la precisione è fondamentale.

**Lorenzo, data la tua lunga esperienza con i librogame, quali meccaniche della narrativa a bivi hai trovato più efficaci per trasmettere la tensione di un’accusa ingiusta?**

L: C’è innanzitutto un tema di rapporto multistrato tra il lettore e il personaggio protagonista. La premessa è che sei innocente, ma il testo viene fornito in modo soggettivo, e quindi intanto scopri che, anche se magari non hai ucciso tu la vittima, comunque non sei uno stinco di santo e un po’ te la stai raccontando; e magari, interagendo con l’interiorità del protagonista, tu lettore potresti anche sospettare che il personaggio sia effettivamente colpevole. Per quanto riguarda aspetti più strettamente meccanici, si tratta di un testo “ad alta densità”, in cui ci sono molte informazioni nascoste e che richiede di essere sfogliato più volte da cima a fondo. Una piccolissima parte di indizi inoltre va cercata online: ma attenzione, niente app o siti dedicati (che sono soggetti a obsolescenza...), qui l’idea è che se non conosci una data storica, che potrebbe essere stata usata come password, te la puoi andare a cercare fuori dal libro, che quindi non è solo denso ma anche “aperto”.

**Citando i classici di Ellery Queen e la collana “Enigmi” della EL, quanto vi sentite debitori verso quegli investigativi**



**storici che sfidavano direttamente l'intelligenza del pubblico? C'è qualche altra opera, magari in ambito "gioco da tavolo" che vi ha ispirati?**

M: Personalmente conosco solo di nome e (mea culpa!) non di fatto i classici di Ellery Queen ed "Enigmi" della EL. Oltre a essere debitore dei classici romanzi e racconti di Conan Doyle e Agatha Christie, essendo anche sviluppatore mi ispiro spesso ai videogiochi di genere investigativo che rappresentano in molti casi un buon mix tra narrazione e interattività.

L: Ho giocato a Sherlock Holmes Consulente investigativo da cui, più o meno consapevolmente, abbiamo pescato una certa idea di "riciclabilità" di alcuni elementi narrativi. Devo dire però che per la maggior parte ci siamo rifatti all'esperienza fatta su murder party e cene con delitto, anche se ovviamente i format sono molto diversi e quindi certi aspetti di game design che valgono per un gioco interamente verbale vanno riadattati a un giallo in forma di libro illustrato.

**Il libro propone cinque casi che si rivelano collegati. Qual è stata la sfida maggiore nel tessere una trama orizzontale senza però compromettere l'autonomia dei singoli misteri?**

M: Il coordinamento creativo. Sapevamo fin dall'inizio che questo elemento era un indiscusso "plus" del nostro prodotto, ma ovviamente ne costituiva la componente più difficile da gestire. Dopo aver impostato la storia orizzontale che collegava tutti i casi, abbiamo immaginato quali potessero essere le storie verticali di ogni singolo caso che potessero incastrarsi alla perfezione senza tradire il quadro generale. Una volta che la struttura iniziava a funzionare, ci siamo divisi i compiti: Lorenzo e io abbiamo scritto due casi a testa, dal concept ai testi finali, ma

ci coordinavamo di continuo, perché sapevamo che ogni nostra idea su carta rischiava di influenzare gli altri casi e la trama orizzontale.

**Nel giallo classico l'investigatore è spesso una figura "protetta". Qui l'accusato rischia tutto. In che modo questa vulnerabilità influenza il modo in cui il lettore approccia l'interrogatorio o l'esame degli indizi?**

M: Credo che questa dichiarazione di intenti si presenti come una chiara sfida lanciata al lettore/giocatore, che intuisce fin da subito che deve prestare attenzione a ogni minimo dettaglio per evitare passi falsi. Nelle storie (interattive o meno) in cui il detective protagonista è al di sopra di ogni sospetto, si è confortati dal fatto che non gli capiterà nulla di negativo: non sarà l'accusato, né morirà prima della fine della storia perché deve risolverla. Nel nostro caso queste sicurezze vacillano, costringendo a stare sempre all'erta.

L: Non solo il protagonista rischia tutto, ma l'accumulo di casi risolti o meno produrrà a cascata degli effetti che si riverbereranno anche nel finale. Quindi come lettore potrai ritrovarti a gestire le conseguenze dei tuoi successi e fallimenti investigativi.

**Spesso i gialli interattivi rischiano di essere o troppo semplici o frustranti. Qual è stata la vostra metodologia per calibrare la difficoltà e garantire che la soluzione fosse logica ma non scontata?**

M: Il continuo confronto e il coordinamento tra noi autori credo ci abbia aiutato molto a calibrare la difficoltà del gioco: quando sei in due, il punto di vista cambia e l'altra prospettiva è sicuramente un valido sostegno nel processo di creazione, modifica e miglioramento dell'opera.



In questo libro... tutte le prove sono **contro di te!**  
Riuscirai a scagionarti?

**Cinque gialli interattivi** in cui ogni protagonista sembra **colpevole di un crimine...** che però **non ha commesso!**

Interpreta il ruolo di ciascuno e metti alla prova le tue abilità per scagionarti:

**ESPLORA** la scena del crimine

**ESAMINA** gli indizi

**INTERROGA** tutti i testimoni

**SVELA** gli indizi segreti

**SARAI COLPEVOLE O INNOCENTE?**

Giocando in ordine i casi, scoprirai che **sono collegati tra loro...** e che la verità è molto **più complessa** di come potrebbe apparire.

L: Va aggiunto che i casi del volume sono stati sottoposti a un intenso playtesting, ricchissimo di spunti, che ha permesso di calibrare diversi aspetti. Io posso anche essere convinto della bontà di un indizio, ma se tutti i giocatori mi fanno notare che non è abbastanza chiaro, qualcosa vorrà pur dire. Lo cito come caso effettivamente avvenuto, per il quale ringrazio tutti i valenti lettori che si sono dedicati alla “prova su strada”.

**Il volume si presenta con una veste di pregio: 160 pagine a colori e rilegatura a filo refe. Come si sposa questa cura editoriale di Dracomaca con l'esigenza di un libro che deve essere “usato” e “vissuto” dal lettore?**

M: Dario è sempre molto attento a seguire e curare le creazioni Dracomaca dall'idea iniziale alla resa finale: non ci ha messo fretta perché voleva innanzitutto puntare a un prodotto di qualità, qualità che è stata confer-

mata dalla veste grafica di pregio. L: In realtà è tutta una diabolica operazione di marketing, così si possono comprare due copie, una da giocare e una da collezione... Scherzi a parte, è chiaro che in un prodotto con una componente visiva così forte, la veste grafica è parte imprescindibile del gioco.

**Entrambi avete alle spalle opere di genere molto diverse. C'è un elemento della vostra produzione passata (librogame, grafica o narrativa) che è stato determinante per la nascita di questo volume?**

M: Credo la passione per gli investigativi. Tra l'altro, io ho conosciuto Lorenzo negli eventi dal vivo organizzati dal Flying Circus, per cui potrei

dire che ci accomuna anche la passione per le storie in ogni loro accezione, modalità o genere.

L: Per scrivere questo volume abbiamo attinto a piene mani dalle nostre esperienze come autori di murder party e cene con delitto. Ma è vero quanto si diceva all'inizio, è il genere giallo stesso che “nasce interattivo” fin dalle sue origini letterarie. Questo è solo l'ultimo, più recente tassello.

**Se doveste dare un solo consiglio al lettore che il 22 maggio si troverà per la prima volta a dover “dimostrare l'innocenza” di fronte alle vostre prove, quale sarebbe?**

M: Non perdetevi l'evento che organizzeremo al Play di Bologna presso lo stand Dracomaca: i presenti potranno giocare un “caso demo” dal vivo per sentirsi davvero in una scena del crimine e per entrare nel mondo di “Colpevole o innocente?”. Buon divertimento!

il debutto di Enigmos nel mondo degli Sherblock

# LONDRA

## TRA NEBBIA E DEDUZIONE

di Francesco Di Lazzaro

**E** Esiste un momento magico nel genere investigativo, quel “clic” mentale in cui i pezzi di un puzzle apparentemente impossibile si incastrano per rivelare una verità cristallina. Se, come accenniamo anche in altro articolo in questo stesso Magazine, Ellery Queen ci ha insegnato a fermarci per riflettere e la collana Enigmi della EL ci ha abituato a scrutare ogni centimetro della pagina, il nuovo formato Sherblock di Dracomaca porta questa sfida su un piano fisico e tattile, cavallo di battaglia della collana ormai giunta alla sua quarta e quinta uscita, proprio in occasione di Play 2026. Come chi ci segue abitualmente già sa, non siamo di fronte a un volume tradizionale, ma a un vero e proprio “block-notes investigativo” progettato per essere manipolato, sfogliato freneticamente e, letteralmente, capovolto. L’ispirazione affonda le radici nei gran-





di classici della letteratura poliziesca, ma lo sguardo è rivolto anche ai casual gamer del 2026, a chi cerca un'esperienza intensa, risolvibile in poche decine di minuti, senza però rinunciare alla profondità della deduzione. In questo secondo titolo presentato in fiera (che segue quello curato da Manuele Giuliano), ci addentriamo in una Londra vittoriana avvolta da "strane presenze". Il compito è ambizioso: squarciare il velo di Maya che nasconde una verità inquietante tra i vicoli nebbiosi. La particolarità meccanica è il vero fiore all'occhiello: grazie alla rilegatura a spirale superiore, il lettore può interpretare entrambi i membri della coppia più famosa del giallo. Da un lato si coordinano le deduzioni di Sherlock Holmes, poi basta un gesto — capovolgere il blocco — per calarsi nei panni del Dr. Watson.

L'operazione è firmata da una coppia di autori che sta rivoluzionando il modo di comuni-

care l'enigma sul web: Benedetta Beltrame e Jonathan Isoardo, meglio noti al grande pubblico come gli Enigmos. Sebbene per alcuni appassionati di narrativa a bivi possano presentarsi come nomi nuovi (sono all'esordio nel genere), nel panorama dei social e della divulgazione ludica sono dei veri e propri content creator del mistero, capaci di radunare migliaia di appassionati attorno a sfide di logica e "crime stories" digitali. La loro capacità di rendere accessibile e pop il ragionamento deduttivo si sposa perfettamente con l'estetica dinamica di Adriano Donato La Vitola, che arricchisce le 92 pagine a colori del blocco. Al prezzo estremamente competitivo di 9,90 euro, questo SherBlock, come tutti i suoi predecessori del resto, si candida a essere il compagno di viaggio ideale per chi vuole sentirsi detective tra una fermata di metro e l'altra.

## **DIECI DOMANDE A BENEDETTA BELTRAME E JONATHAN ISOARDO (ENIGMOS)**

**Per chi ancora non vi conoscesse, chi sono gli Enigmos e come siete passati dal creare sfide sui social alla progettazione di un oggetto fisico complesso come uno SherBlock?**

- Enigmos è un progetto social attivo su YouTube, Instagram e TikTok che nasce per diffondere con quante più persone possibili una nostra grande passione: il gioco investigativo, in tutte le sue forme (gioco da tavolo, librogame, videogioco...). L'amore per il genere si è poi fuso naturalmente con la nostra vena creativa, portandoci a voler realizzare qualcosa che ci rappresentasse, un caso che avesse in sé tutte le caratteristiche che noi stessi cerchiamo quando investighiamo. Conoscevamo già i prodotti di Dracomaca, di cui siamo grandi fan, e quando ci è stata da-

ta la possibilità di lavorare a un nuovo SherBlock abbiamo accettato immediatamente, spinti anche dall'amore per l'universo narrativo di Sherlock Holmes. Lo SherBlock è un prodotto estremamente complesso, che ha alle spalle una progettazione immensa, difficile da immaginare quando si ha in mano il blocco note finito; ma noi amiamo le sfide e ci siamo impegnati al massimo.

### **Avete esperienza nell'ambito dei librogame? Li conoscete, leggete, apprezzate?**

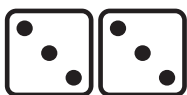
- Essendo appassionati giocatori ma anche lettori, apprezziamo il mondo dei librogame, sebbene non possiamo ritenerci degli esperti in merito. Ne leggiamo di ogni genere, non solo crime ma anche horror, fantasy e fumetti. Ci piace il fatto che permettono di giocare in solitario, e per questo sono molto versatili. Troviamo sempre entusiasmante poter intervenire direttamente sulle storie che leggiamo, prendendo decisioni e influenzando gli avvenimenti. Da perfezionisti quali siamo, inoltre, passiamo sempre ore e ore a cercare di scovare tutti i finali possibili!

### **Lo SherBlock è un ibrido tra un librogame e un block-notes. In che modo la fisicità della spirale e l'azione di "ribaltare" il supporto influenzano il ritmo della narrazione?**

- Noi crediamo che il principale punto di forza dello SherBlock sia proprio il formato. La sua originalità risiede nel blocco note e nei movimenti che ti obbliga a fare per essere letto e giocato. Per questo motivo, noi come autori abbiamo cercato di sfruttare al massimo le possibilità che ha da offrire. Durante la progettazione degli enigmi presenti nel librogame, abbiamo cercato di inventare modalità innovative di manipolare il blocchetto, che permettessero di utilizzare



tutti i movimenti possibili: nel nostro SherBlock ci sono enigmi che richiedono, ad esempio, di spostare lateralmente la pagina al limite di quanto la spirale consente, oppure ancora di muovere rapidamente una pagina forata per veder comparire un'immagine in movimento. Inoltre, abbiamo sempre avuto cura di contestualizzare gli enigmi e i movimenti fisici con ciò che accade nella narrazione, affinché non sembrassero scollegati dal contesto: ad esempio, un enigma richiede di aprire il blocchetto su un piano e osservare contemporaneamente le pagine di entrambi i protagonisti, ma questo accade perché, nella trama, Sherlock e Watson devono riunirsi. Per quanto riguarda la possibilità di capovolgere il blocco, anche in questo caso abbiamo cercato di sfruttare al massimo questa unicità: girandolo si cambia punto di vista, e nel nostro SherBlock, ad esempio, questo fa sì che il lettore che indaga interpretando uno dei protagonisti riceva solo una parte delle informazioni rilevanti, finché poi, proseguendo nella storia, integrerà queste informazioni con quelle raccolte dall'altro personaggio, attraverso dei flashback.



**Interpretare contemporaneamente Holmes e Watson è una bella sfida. Come avete differenziato l'approccio investigativo tra i due protagonisti?**

- Sherlock Holmes e il dottor Watson sono personaggi molto diversi, e questo emerge chiaramente nei romanzi di Arthur Conan Doyle. Siamo sempre molto attenti alla giusta caratterizzazione dei personaggi, perciò abbiamo cercato di mantenere questa differenziazione dello stile investigativo dei due anche nel nostro SherBlock. Holmes, estremamente razionale e brillante, è sempre un passo avanti rispetto a Watson; ma quest'ultimo non è da sottovalutare, e così come nei romanzi di Doyle era l'alter-ego letterario dell'autore, qui lo è del lettore, in quanto le scelte che permette di compiere possono cambiare drasticamente l'esito della storia.

**Il vostro stile comunicativo è molto**

**moderno e "social". Quali elementi della vostra esperienza come content creator avete portato in questo prodotto per renderlo così adatto anche ai meno esperti?**

In quanto content creator che si occupano prevalentemente di fare divulgazione di giochi investigativi, ci rende molto felici riuscire a far avvicinare a questo mondo persone nuove. La necessità di giocare moltissimo per poter condividere recensioni con la nostra community, unita alla possibilità di relazionarci con i follower per sentire i loro punti di vista, ci ha permesso di conoscere quali sono le difficoltà che incontrano più spesso. Abbiamo cercato di mettere in atto delle buone pratiche per evitare di rendere il gioco frustrante per i principianti, ma allo stesso tempo ci siamo assicurati di mantenere la sfida interessante anche per gli esperti. Il nostro SherBlock è fruibile da chiunque: sono presenti sia suggerimenti che soluzioni per ogni enigma; inoltre, l'introduzione della vicenda ha un ritmo più lento, per permettere ai neofiti di fare pratica con il funzionamento e le meccaniche di base che verranno utilizzate durante il resto della narrazione.

**Risolvere un caso in poche decine di minuti è una sfida di sintesi non indifferente. Come si riesce a creare un mistero soddisfacente in uno spazio così contenuto?**

Poche decine di minuti è una stima estremamente al ribasso! Riuscire a risolvere tutti gli enigmi non è una passeggiata, e raggiungere i finali positivi richiede una lettura attenta, che occupa una grande quantità di tempo. Nel nostro SherBlock, il mistero si crea in poche pagine perché il lettore ha un punto di vista solo parziale sulla vicenda, e solo proseguendo nella lettura riesce a raccogliere informazioni da entrambi i protagonisti che

interpreta. Siamo riusciti a inserire nella storia anche alcuni colpi di scena, che rendono l'avventura ancora più intrigante.

**Nella descrizione parlate di “squarciare il velo di Maya”. Dobbiamo aspettarci un’indagine puramente razionale alla Holmes o ci saranno incursioni nel soprannaturale o nel filosofico?**

Nel nostro SherBlock ci sono presenze misteriose, ma il soprannaturale viene trattato esattamente come lo tratterebbe Doyle: Holmes è razionale, il suo scopo è sempre quello di andare oltre l'apparenza per riuscire a spiegare ciò che sembrava inspiegabile. La filosofia è presente già nel titolo dello SherBlock, e si collega con quanto appena detto: il velo di Maya è la metafora che racchiude perfettamente il nocciolo della storia. Ciò che viene percepito con i sensi non è che una rappresentazione ingannevole, e bisogna liberarsi dall'illusione di questo velo per giungere alla verità.


**Adriano Donato La Vitola è un disegnatore molto esperto di Sherblock: quanto è stato importante il suo segno grafico per rendere leggibili gli indizi in un formato così particolare?**

In questo tipo di progetti, in cui sono gli autori a ideare gli enigmi ma è l'illustratore a rappresentarli, è fondamentale allinearsi perfettamente in modo da realizzare un prodotto funzionante e impeccabile. Non è un compito facile, e spesso richiede numerose comunicazioni e iterazioni per far sì che le parti si capiscano. Giungere a un risultato soddisfacente è l'obiettivo comune, e per questo abbiamo lavorato tutti intensamente. Adriano ci ha permesso di rendere reali le nostre idee e ha realizzato molteplici versioni degli enigmi, fino a renderli ottimali.

**Essere “autori-content creator” significa avere un feedback costante dal pubblico. C'è qualche suggerimento o “tormento” dei vostri follower che vi ha guidato nella scrittura di questo caso?**

- La scrittura di questo caso non è stata resa pubblica sui nostri canali prima dell'annuncio ufficiale, quindi nessuno della nostra community sapeva a cosa stessimo lavorando. Questo lavoro infatti non è firmato con Enigmos, ma con i nostri nomi propri: non si tratta di un prodotto pensato esclusivamente per i nostri follower, ma di un progetto che abbiamo realizzato per chiunque. Sicuramente la relazione che abbiamo instaurato con la nostra community ci ha permesso di tenere conto di alcuni aspetti come i gusti prevalenti, le richieste più diffuse, le maggiori difficoltà che si incontrano nella risoluzione dei casi; tutto questo, legato alla nostra esperienza personale come giocatori, ha contribuito alla creazione di questo SherBlock.

**Questo è il vostro esordio con Dracomaca in questo formato. Lo SherBlock diventerà la “casa” fissa per le prossime indagini targate Enigmos o avete in mente altri esperimenti interattivi?**

Abbiamo sempre desiderato creare giochi investigativi, e lo SherBlock per noi non è solo il nostro esordio con Dracomaca, ma anche il nostro secondo gioco pubblicato per il grande pubblico. Lavorare con Dracomaca ci ha regalato un'esperienza formativa inestimabile. Siamo veramente soddisfatti del percorso e della collaborazione con Dario; per noi sarebbe magnifico poter lavorare ancora insieme ad altri progetti (SherBlock, ma non solo). Il nostro percorso autoriale è solo all'inizio: non possiamo sapere cosa ci rivelerà il futuro, ma siamo certi che noi non smetteremo mai di creare. 



Manuele Giuliano tra memoria e deduzione

# IL FANGO DELLA STORIA

di Francesco Di Lazzaro

**C'**è un'umanità silenziosa e profondamente autentica che attraversa le pagine di Manuele Giuliano, una capacità rara di far risuonare sotto i polpastrelli del lettore il peso degli scarponi sul terreno ghiacciato, il sibilo del vento tra i reticolati e il respiro affannato di chi la Storia ha imparato a subirla, e a raccontarla, in prima linea. Lo avevamo lasciato poco più di un anno fa tra le trincee della Grande Guerra con *Un Altro Passo nella Neve*, un'opera che ha saputo scuotere il panorama della narrativa interattiva italiana non solo per il rigore della ricostruzione storica, ma per una sensibilità narrativa capace di trasformare il gameplay in un veicolo di empatia e riflessione. Quella scommessa, nata sotto l'egida della allora neonata casa editrice Ingenioso Hidalgo dell'ottimo Paolo Mori, si è rivelata un trionfo su tutta la linea. Il palmarès accumulato in pochi mesi parla

chiaro e non ammette repliche: il prestigioso Premio della Critica agli LGL Award 2025 durante Lucca Comics & Games e, proprio in queste ore, l'incoronazione definitiva come miglior librogame dell'anno 2025 da parte della giuria di *Io Gioco*. Un riconoscimento che consacra Giuliano come una delle firme più originali del genere storico-interattivo, capace di nobilitare la lettura a bivi attraverso una perizia documentale quasi accademica, fusa con un ritmo narrativo incalzante. In occasione di *Play 2026*, la fiera del gioco di Bologna che rappresenta ormai uno dei cuori pulsanti del settore, l'autore torna davanti al suo pubblico con una doppietta che ne testimonia l'eccellenza e la vena creativa. Il primo dei due lavori segna il ritorno alla collaborazione con Ingenioso Hidalgo per *Muli*, un seguito ideale del premiato predecessore, che ci sposta sulle montagne impervie

dell'Albania nel dicembre del 1940. L'opera si presenta in un formato molto particolare e ragionato, un volume spillato 15x15 di 60 pagine che racchiude 110 paragrafi di cruda realtà storica. In questo scenario, dove dopo l'offensiva fallita contro la Grecia l'esercito italiano è stato costretto a rintanarsi tra fango, pioggia e fame, il protagonista è Luciano Bosio, un mulattiere degli Alpini della Cuneense. Il cuore dell'esperienza, proposta all'accessibile prezzo di € 7,00 e rivolta a un target dai 12 anni in su, batte nel rapporto simbiotico con Milo, il suo giovane mulo. Le illustrazioni materiche di Gabriele Bicchieri



accompagnano una storia di testardaggine e sopravvivenza riassunta perfettamente nelle parole del protagonista: "Ci siamo solo io e te, adesso. Ma siamo testardi tutt'e due. Io e te, tutti e due muli."

Dall'altra parte, Giuliano sveste i panni dello storico per indossare quelli dell'investigatore, firmando per Dracomaca un nuovo capitolo della linea Sherblock basata sull'idea originale di Dario Dordoni: La sonata interrotta. Questo prodotto, caratterizzato dall'ormai iconico block notes con rilegatura a spirale superiore, porta il lettore in una dimensione dove la musica e il crimine si mescolano in una storia dalle note decisamente amare. Al prezzo di € 9.90 e pensato per un pubblico maturo (14+), il titolo vede la collaborazione di Adriano Donato La Vitola alle illustrazioni, fondamentali per decifrare gli enigmi visivi

che costellano l'indagine. Il giocatore dovrà scoprire quale segreto si cela dietro una melodia incompiuta e la morte del suo compositore, muovendosi tra indizi e deduzioni che sfidano l'intuizione. Giuliano dimostra così come il suo talento sappia adattarsi con disinvoltura tanto alla rigidità del fronte greco-albanese quanto alla precisione millimetrica di un mistero da risolvere tra le pagine di un taccuino investigativo, confermandosi come uno dei nomi caldi di questa edizione di Play. Con la consueta disponibilità, coinvolgendo anche uno dei suoi editori, il sempre amichevole Paolo Mori, il nostro ha ac-

cettato di rispondere ad alcune domande e raccontarci meglio i suoi freschissimi lavori.

## INTERVISTA A MANUELE GIULIANO E PAOLO MORI

**Manuele, partiamo dalla tua nuova sfida investigativa con Dracomaca. Lo Sherblock è un formato che impone una narrazione molto sintetica e viva, basata su un blocco note. Come hai adattato il tuo stile di scrittura a questo spazio così particolare e ristretto?**

Ciao a tutti. Grazie per l'introduzione e per questa intervista. La componente più visiva ed enigmistica dello SherBlock è stata una bella sfida, perché mi ha obbligato a pensa-



re in termini di spazio, oltre che di testo. In questo senso, il mio background da autore di giochi da tavolo e la passione per gli investigativi mi hanno aiutato parecchio.

Parlando dello stile di scrittura, non vi ho affatto rinunciato: la scrittura immersiva non richiede necessariamente molte parole. Anzi, credo che funzioni al meglio quando, da pochi dettagli giusti, il lettore riesce a ricostruire da sé l'intera scena. Lascio al lettore il giudizio finale, ma personalmente sono soddisfatto del risultato.

**La sonata interrotta mescola musica e crimine. Quale tipo di ricerca hai dovuto affrontare per rendere credibile l'ambientazione musicale e come hai integrato gli indizi sonori o tecnici all'interno degli enigmi dello Sherblock?**

In effetti si tratta proprio di una ricerca storica. Sono partito dai racconti di Sherlock Holmes, per poi approfondire il contesto dell'Inghilterra vittoriana e, nello specifico, l'ambiente musicale londinese dell'epoca, con un focus sulla Royal Academy of Music. Da lì mi sono concentrato su repertori, autori e strumenti musicali, in particolare sul violino, centrale per la storia.

Come questo sia stato integrato nello SherBlock lo lascerò scoprire al lettore, ma confermo che alcuni enigmi saranno "musicali", simulando in astratto la lettura di un partito, o il gesto del suonare un violino.

**Negli Sherblock l'interazione con l'immagine è fondamentale. Come è stato il coordinamento con l'illustratore Adriano Donato La Vitola, ormai espertissimo avendo illustrato, se la memoria non mi inganna, tutti i volumi della collana?**

Confermo che Adriano è un professionista: è riuscito a trasformare i miei stickman e bozzetti improbabili in illustrazioni chiare e

integrate agli enigmi (a lato, un mio "capo-lavoro"). Alcuni enigmi si sono rivelati più ostici di altri, e lo ringrazio per la pazienza. Un'illustrazione, in particolare, è stata rifatta almeno quattro volte prima di arrivare a un risultato che soddisfacesse entrambi!

**Rispetto ai tuoi lavori storici, qui il tono sembra virare verso il giallo classico con sfumature amare.**

**C'è un tema portante**

**che unisce la tragicità della guerra che hai raccontato in passato a questo mistero legato a una melodia incompiuta?**

È una domanda che mi sono posto anch'io, ripensando ai miei lavori. Ho scritto di una tribù africana, di un malato di Alzheimer, di una persona cieca, di guerra e, appunto, di casi investigativi. Indipendentemente dal genere, quello che ho realizzato è che tutte le storie sono accomunate da una forte componente umana, più precisamente psicologica. Mi interessa scoprire come l'essere umano si comporta nelle più disparate situazioni, tutte realistiche. In questo senso, il passaggio dalla guerra



al giallo non è così netto come può sembrare: cambiano le situazioni, ma non i meccanismi della mente.

**Il target dello Sherblock è indicato come 14+. Qual è il grado di sfida che i lettori devono aspettarsi? L'approccio è adulto?**

Non ritengo che il grado di sfida sia elevatissimo: spero che i giocatori possano godersi l'indagine senza dover impazzire per un enigma impossibile da risolvere. Gli aiuti in fondo al blocco sono un ulteriore aiuto in questo senso. Il target rimane comunque 14+, perché è richiesta una certa attenzione nei dettagli. Non è tanto una questione di contenuti "adulti", quanto di approccio alla lettura e al gioco.

**Cosa ti affascina del formato Sherblock rispetto a quello di un librogame tradizionale, e pensi che questo medium possa avere una sua evoluzione narrativa futura oltre il puro enigma?**

Ci sono due aspetti che trovo particolarmente efficaci: la possibilità di tenere con una sola mano un caso investigativo, e il colpo di genio del doppio punto di vista capovolgendo il blocco. Ho la netta sensazione che lo SherBlock sia ancora esplorabile nel suo utilizzo "fisico", se pur comunque incentrato nell'enigma. Penso che lo rivedremo in futuro con ulteriori novità.

**Passiamo a Muli. Manuele, dopo la Seconda Guerra Mondiale, fronte russo, dell'inverno 42/43, ti sposti al 1940 sul fronte albanese. Perché hai scelto proprio la figura del mulattiere e il rapporto con l'animale per raccontare questo nuovo capitolo storico?**

La risposta, in realtà, è più semplice di quanto sembri: l'amore che i lettori hanno dimostrato per Milo e che io stesso avevo prova-



to nello scriverne, e anche l'entusiasmo con cui gli alpini mi parlavano di questo rapporto imprescindibile, mi hanno portato a voler approfondire questa relazione.

**Muli è un libro di dimensioni molto contenute, dalla forte carica emotiva. Come sei riuscito a condensare in 110 paragrafi la sensazione di isolamento e di fame che caratterizzò quella disastrosa campagna militare?**

In un formato breve, trovo che il segreto sia lavorare per sottrazione: concentrarsi in ciò che serve davvero, tagliando il superfluo. Questo significa scegliere dettagli concreti e sensoriali, e lasciare fuori ciò che non contribuisce direttamente all'esperienza del protagonista. Allo stesso modo, è necessario scegliere una storia "giusta" per il formato. Non avrei mai voluto parlare, ad esempio, dell'intero ripiegamento italiano dalla Grecia o dei conflitti politici interni.

**Domanda per Paolo: quando uscì ormai**



un anno fa *Un Altro passo nella Neve*, eravamo, proprio a Bologna, ti chiesi se Ingenioso Hidalgo era pronta per inaugurare una collana storico-interattiva, tu mi hai risposto “Vediamo come va questo libro”. Ti rifaccio la domanda, visto che il libro è andato bene...

In effetti, il libro è stato apprezzato... e come hai visto il seguito (o meglio, il prequel!) non si è fatto attendere troppo. A dire il vero non sono ancora super certo che ci sia una ‘massa critica’ di pubblico sufficiente per giustificare dal punto di vista editoriale e imprenditoriale un tipo di collana come questa, ma lo spirito della Ingenioso Hidalgo è dell’editore errante, in entrambi i suoi significati: un editore che ‘vaga’ esplorando territori e idee differenti; e un editore che sa di potere incappare in errori. Quindi: vedremo!

**Il formato di Muli è un 15x15 spillato. Paolo, questa scelta editoriale punta a**

rendere il librogame un prodotto più agile e accessibile, quasi un “tascabile della memoria”? La tendenza al “più piccolo e rapidamente fruibile” sembra andare per la maggiore, in ambito editoriale-interattivo, negli ultimi tempi.

Anche questo è un tentativo. Questo formato spillato con cui davvero vorrei provare a fare una collana - questo valga anche come un appello a tutti gli scrittori di libri-game là fuori! - ha indubbiamente il vantaggio di essere un prodotto me-

no impegnativo sia dal punto di vista della scrittura e dei costi editoriali, sia come acquisto da parte del lettore (con la possibilità di rivolgersi anche a un pubblico più giovane). Chiaramente questo comporta dei compromessi, non tanto dal punto di vista del prodotto quanto da quello dei contenuti: la sfida è quella di non banalizzarli, nonostante lo spazio ristretto a disposizione!

**Manuele, nel libro interpretiamo Luciano Bosio della Cuneense. Quanto c’è di documentazione reale e di storie tramandate nei dettagli della missione che il protagonista deve affrontare con il suo mulo Milo? Ricordo che per *Un Altro Passo nella Neve* il tuo lavoro di ricerca storica era stato certosino...**

Anche in questo caso la documentazione è stata molto presente, nonostante la struttura più breve e lineare. Chiaramente molto è derivato dallo studio del suo fratello maggiore: non è possibile studiare la

campagna di Russia senza prima leggere e conoscere del fallimento della campagna di Grecia, perché molti soldati, come il nostro protagonista, hanno affrontato entrambe le esperienze. Ho ripreso quindi la documentazione che già possedevo per poi concentrarmi sui muli: selezione, equipaggiamento, alimentazione, ma soprattutto il rapporto con il mulattiere. Elementi già presenti nel precedente *Un Altro Passo nella Neve*, ma resi più centrali.

**Forse è solo una mia impressione, ma mi sembra di cogliere un forte filo narrativo tra *Un Altro Passo nella Neve* e *Muli*. Confermi questa intuizione e ci racconti qualcosa di più a riguardo?**

Hai assolutamente indovinato. Il legame è diretto.

In *Muli* abbiamo due protagonisti già noti per chi ha letto il capitolo precedente: Bosio, compagno del precedente protagonista, e Milo, il suo mulo. La storia esplorerà l'origine del loro rapporto, con un Milo giovane, appena affidato al neo-protagonista Bosio. Di fatto, *Muli* è un prequel stand-alone di *Un Altro Passo nella Neve*.

**C'è la possibilità di vedere altri capitoli che vadano a comporre un mosaico più ampio della nostra storia militare?**

Non per forza nostra, ma ne avrei il piacere e l'intenzione, sì! Ogni cosa però a suo tempo. È facile che ci saranno altri argomenti e temi che esplorerò, prima di tornare a parlarne.

**Paolo, il successo di critica ricevuto da *Ingenioso Hidalgo* con i premi a Lucca e su *lo Gioco* ha cambiato la tua percezione del mercato dei librigame? O alla fine la vera discriminante è sempre legata ai dati di vendita?**


Se dovessi basarmi solo sui dati di vendita probabilmente non avrebbe senso non solo l'investimento nei libri-gioco, né tutta quanta questa 'avventura' editoriale. So che la mia risposta suona incredibilmente amatoriale, ma di fatto in questa fase più che su un accurato benchmarking, l'impresa si basa sul provare a fare cose che mi piacciono e in cui credo. E continuo a credere che il libro-game sia uno strumento eccezionale anche per tematiche meno abituali.

**Mi ha colpito moltissimo il dualismo tra Bosio e il suo fido compagno, due esseri viventi travolti da una situazione molto più grande di loro, ma con un obiettivo comune, quello di non mollare per nessun motivo...**

Ehi, non è domanda questa! Però apprezzo il complimento e sono contento che hai colto il tema del libro. Spero che anche altri lettori possano provare le tue stesse sensazioni.

**Un'ultima domanda per entrambi: cosa vorreste che rimanesse al lettore una volta chiuse le pagine di *Muli*, al di là del semplice divertimento ludico?**

M: Uno dei temi che voglio far passare è appunto il rapporto intimo con una "bestia" come lo descrive Bosio, tanto da considerarsi allo stesso livello. Ma il fulcro non è poi tanto diverso dal libro precedente: voglio spiegare ai lettori che la guerra non è solo scontri di combattimenti epocali, ma è anche solitudine, vivere di stenti, e sparare a volte, sì, ma con tanta, tanta paura. Insomma, che la guerra spezza anche la mente, oltre che al fisico.

P: Sai che non lo so? Nonostante il tema non c'è una 'morale' nella storia (e nella Storia). Forse mi piacerebbe restasse l'idea di una storia umana fatta di vicende - spesso drammatiche - di persone comuni. 



Geppetto alchimista spietato in una rilettura gotica e fiabesca

# L'OSCURO RITORNO DI MALOCCHIO

di Francesco Di Lazzaro

**C'**era una volta un burattino, ma dimenticate la favola solare e rassicurante che vi raccontavano da bambini. Esiste un lato oscuro della fantasia che si annida nei nodi del legno e nelle ampolle dei laboratori dimenticati, un territorio dove la magia non serve a meravigliare, ma a corrompere la realtà stessa. È in questo scenario inquietante che si inserisce la nuova proposta editoriale di Acheron Books: "Le Avventure di Malocchio". Il volume, un solido formato brossura proposto al prezzo di 16 euro, seguirà un percorso di lancio studiato per i veri appassionati: il debutto ufficiale avverrà l'8 maggio 2026 sullo store Acheron e sui principali canali di vendita online, per poi esordire fisicamente in un contesto fieristico a Play, Bologna, dal 22 al 24 maggio, dove sarà presentato per la prima volta al pubblico della kermesse. In questa versione della storia, Geppetto

subisce una trasformazione radicale: non è più il falegname bonario spinto dal desiderio di paternità, ma un alchimista ossessionato dalla ricerca della perfezione biologica, disposto a sacrificare qualsiasi cosa pur di raggiungere i suoi scopi. Da questo delirio di onnipotenza nasce Malocchio, un essere che è al contempo figlio imperfetto ed esperimento vivente, un corpo di legno tenuto insieme da bugie e segreti alchemici. Il lettore è chiamato a vestire i panni di questo protagonista atipico, esplorando un mondo corrotto dove ogni menzogna allunga il naso e accelera il cammino verso la perdizione. Tra alchimisti folli, ciuchi parlanti e gatti truffatori, la più grande menzogna sarà scoprire che credere di essere veri è solo un'illusione.

L'autore di questo incubo fiabesco è Moreno Pollastri, una firma che rappresenta ormai

una garanzia assoluta nel panorama della narrativa interattiva. Pollastri è un autore affermato che ha già dimostrato la sua capacità di stravolgere i classici con il celebre “Ossessi Sposi”, dove la vicenda di Renzo e Lucia veniva riletta attraverso lenti nere e disturbanti. La sua vasta esperienza, maturata come autore e collaboratore in numerosi progetti interattivi di successo, si sposa perfettamente con la filosofia di Acheron Books. La casa editrice di Samuel Marolla, infatti, ha lanciato negli anni librogame di grande successo, avvalendosi del supporto di autori esperti e di validi collaboratori come Masa Facchini e Camilla Pelizzoli. In questo progetto, la scrittura di Pollastri è supportata dalla cura visiva di CirceCorp, che ha saputo tradurre in immagini la corruzione di un mondo fiabesco ma spietato.

## DIECI DOMANDE A MORENO POLLASTRI

**Moreno, dopo aver riletto in chiave nera i “Promessi Sposi”, cosa ti ha spinto a trasformare la favola di Pinocchio in un dramma alchemico e gotico?**

Ciao Francesco e grazie innanzitutto per le belle parole; pronunciate da una persona come te che stimo tantissimo mi riempiono davvero d’orgoglio. Per rispondere alla tua domanda, già mentre terminavo Gli Ossessi Sposi, mi è balenato un pensiero ostinato e ne ho parlato subito con Samuel e Masa. Collodi racconta di un burattino che vuole diventare bambino; io mi chiedevo cosa sarebbe successo se avessi ceduto alla tentazione di ribaltare l’asse, e raccontare che è un bambino a diventare burattino... anzi, un golem. Se ci pensiamo, Pinocchio, in fondo, è già un testo perturbante e onirico e basta poco perché la favola diventi un laboratorio oscuro dove l’identità del protagonista si



smonta e si ricompone con un po' di simbolismo alchemico.

**In questo librogame, Geppetto appare come un antagonista quasi prometeico. Com'è stato ridefinire il suo personaggio da falegname a scienziato ossessionato?**

Il mio Geppetto nasce da una semplice idea: quella di un classico padre insoddisfatto, che pretende qualcosa di più dal figlio che vede come una delusione; questa mi sembrava una base perfetta per ribaltare il personaggio. Con questa idea in testa, mi è venuto naturale trasformare il falegname buono e rassicurante che tutti conoscono in un maestro alchemico ossessionato, uno di quelle persone che non si fermano davanti a nulla pur di dimostrare al mondo chi sono. Non più il “polendina” bonario che scolpisce un burattino sognando di avere un figlio, ma uno scienziato che tenta di perfezionare un figlio che considera imperfetto, senza remore e senza limiti morali.



**La “scorza” di Malocchio non è solo fisica, ma riflette la sua natura di esperimento. In che modo questa condizione influenza le scelte del giocatore all’interno del libro?**

Il corpo fisico di Malocchio, la “scorza”, come la chiami tu, è il segno più evidente della sua natura di esperimento: quello del personaggio non è un corpo naturale, ma un involucro costruito. Questa condizione pesa sulle scelte del giocatore perché ogni decisione nasce da una tensione continua tra potenza e fragilità: fuori c’è un guscio quasi indistruttibile, dentro c’è la mente di un bambino spaventato che cerca di capire il mondo e sé stesso. Nel libro i giocatori potranno scegliere (o meglio, ritrovarsi) in tre corpi diversi, ciascuno legato a una fase della **“Magnum Opus”**: **Nigredo, Albedo e Rubedo**. Ogni corpo offre abilità variabili che influenzano, anche se in misura contenuta, l’approccio alle situazioni: più intelligente, più impulsivo o più rapido, a seconda della “temperatura alchemica” del corpo ottenuto.

**Il tema della menzogna è centrale in Collodi, ma qui sembra assumere una sfumatura metafisica. Cosa succede quando il naso si allunga in “Le Avventure di Malocchio”?**

Ne **“Le Avventure di Malocchio”**, la menzogna non è un semplice vezzo estetico, ma è qualcosa che ha un peso, lascia un segno, e soprattutto presenta un conto. La conseguenza più evidente è il naso di Malocchio, che come nella storia originale si allunga quando mente e si accorcia quando dice la verità. Il naso in questo librogame diventa un vero e proprio “termometro” di quanto il corpo alchemico stia cedendo alla Corruzione. Più Malocchio mente, più la Menzogna si fa largo dentro di lui, modificandolo fisicamente e spiritualmente, fino al rischio di diventare del tutto corrOtto... e sì, in quel caso si finisce davvero al capitolo otto... Mentire, però è anche utile, poiché più il naso cresce, più Malocchio potrà superare con facilità le prove che incontra. Questo perché, più il suo corpo alchemico è impregnato di Menzogna, più sarà in grado di plasmare la realtà che lo circonda.

**Hai collaborato a moltissimi progetti interattivi. In cosa Malocchio si distingue tecnicamente dalle tue opere precedenti pubblicate con Acheron e altri editori?**

La differenza più evidente è che in Malocchio non ci sono combattimenti tradizionali. O meglio: gli scontri esistono, ma non sono governati dal dado, bensì sono il risultato diretto delle scelte del giocatore. Molti avversari minori verranno letteralmente spazzati via dalla forza del golem in cui Malocchio si è incarnato: non avrebbe senso simulare un combattimento quando la sproporzione è così netta! Un’altra novità che ho introdotto è la possibilità di avventurarsi liberamente nel Paese dei Balocchi, attraverso passaggi

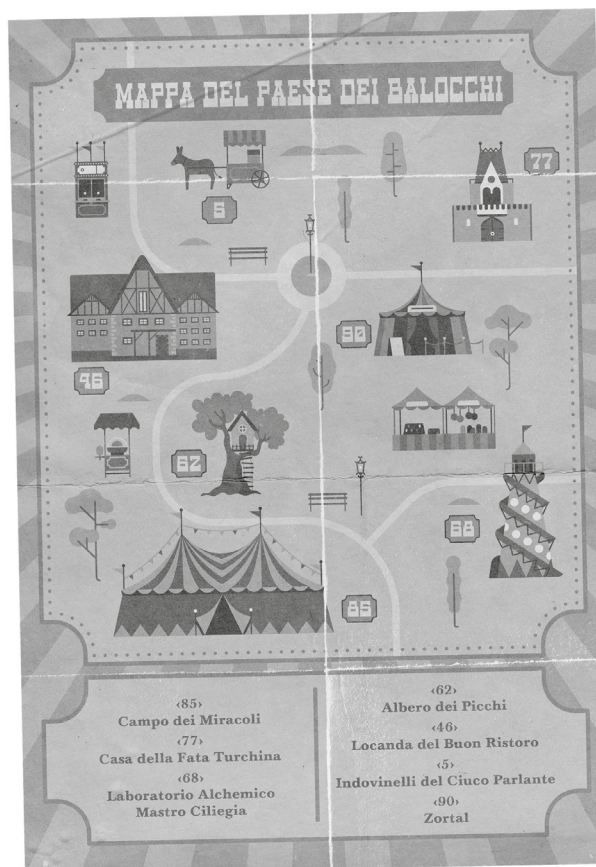
magici o grazie ad appositi lasciapassare. È un'area opzionale, un piccolo mondo a parte dove raccogliere informazioni, potenziare il personaggio e scoprire indizi per finali alternativi. Poi c'è il Grillo Parlante... sempre se lo si trova! Una presenza discreta ma preziosa, capace di offrire consigli nei momenti più critici. Insomma, rispetto a **Ossessi Sposi** o **Culto di Campagna**, **Malocchio** adotta un approccio molto più narrativo e meno "combattivo": meno calcoli, meno dadi, più atmosfera.

**La ricerca della "vita perfetta" di Geppetto è il motore della storia. Quali sono i pericoli che il lettore dovrà affrontare per sfuggire al controllo del suo creatore?**

Il giocatore si troverà ben presto isolato e sperduto ma capirà che la sua esistenza, nonostante tutto, dipende ancora dal suo creatore Geppetto. Senza fare spoiler, diciamo che Geppetto non è sempre fisicamente presente, ma la sua ombra sì. È un antagonista che agisce a distanza, che fa pesare le scelte che ha fatto anche quando non compare sulla scena. Il giocatore dovrà affrontare pericoli che non sono solo materiali, ma anche psicologici.

**Come hai gestito l'equilibrio tra gli elementi tipici della fiaba (come il gatto, la volpe o il ciuco) e il tono oscuro e corrotto che caratterizza il tuo stile?**

Dando anche loro una bella pennellata di nero ahaha.... Scherzi a parte il Ciuco sarà una condizione di cambiamento che, se si avvererà, potrebbe stravolgere del tutto l'approccio alla storia. **Gatto** e **Volpe** ci sono eccome, e restano fedeli alla loro natura di truffatori imbonitori, ma con un pizzico di disillusione e cinismo in più. Poi ci saranno le **Faine**, il **Pescatore Verde**... e **Mangiafoco**, che già faceva paura nella storia originale e



che qui assume un peso più cupo e simbolico.

**“La più grande menzogna è credere di essere veri”. Questo paradosso accompagna il lettore per tutto il libro: è possibile raggiungere un “lieto fine” in un mondo così distorto?**

La menzogna di essere ciò che non si è, è un paradosso che accompagna il lettore dall'inizio alla fine, e che inevitabilmente contamina anche l'idea stessa di “lieto fine”. In **Malocchio** i finali ci sono, e sono diversi: alcuni più duri, altri più rivelatori, tra cui uno (davvero difficile da ottenere) che preferisco non descrivere per non rovinare la caccia ai lettori più curiosi. Come già accadeva negli **Ossessi Sposi**, esiste un finale “più lieto” degli altri, ma scordatevi il classico **vissero sempre felici e contenti**. In un mondo distorto, dove la verità è un materiale instabile e la Menzogna può plasmare il mondo, il massimo che




si può ottenere è un finale dolce amaro.

**La favola di Pinocchio è stata più volte sul punto di essere adattata per il contesto a bivi, ho sentito progetti di questo tipo annunciati da diversi autori ed editori negli anni. Alla fine tu sei arrivato primo: hai avuto ispirazione o spunto da confronti con altri esponenti del settore per arrivare a realizzare la tua versione del Pinocchio interattivo?**

Ho avuto modo di parlarne con alcuni autori quando ho annunciato che stavo lavorando a **Malocchio**, e devo dire che non mi sorprende affatto che un classico come **Pinocchio** abbia attirato l'interesse di tanti. È una storia che si presta naturalmente a una rivisitazione ludica: piena di bivi morali, metamorfosi, personaggi ambigui... praticamente un librogame già in potenza. Detto questo, la mia versione non nasce da un confronto diretto o da un progetto condiviso: è un "what if"

personale, una deviazione oscura e alchemica dall'opera di Collodi. Anche se in futuro dovessero uscire altri librogame ispirati a **Pinocchio**, lo vedrei come qualcosa di positivo perché è un classico non si esaurisce mai, e ogni autore può farne emergere un lato diverso... io ho scelto il mio: quello più nero, più distorto, più... Malocchio.

**Il libro esce online l'8 maggio e arriva a Play il 22 maggio. Che tipo di accoglienza ti aspetti dal pubblico di Bologna per questo "figlio imperfetto" dell'alchimia?**

Code di fan in visibilibio allo stand di Acheron e ovazioni al mio passaggio... ahaha! A parte le battute, il pubblico del Play è un pubblico esperto, curioso e interessato alle novità. Quello che mi auguro è che si lascino tentare da un **Pinocchio** così alternativo, così fuori asse, e che soprattutto si divertano a esplorarlo. **Malocchio** è anche un librogioco che chiede al lettore di sporcarsi le mani, di rischiare, di lasciarsi sorprendere. Se chi lo prenderà a Bologna vivrà l'avventura con un po' di inquietudine e un po' di meraviglia, per me sarà già un'ottima accoglienza. 



Dopo mezzo secolo, l'opera seminale di Edward Packard rinasce in una versione "enhanced"

# IL RITORNO DEL PADRE DEL LG

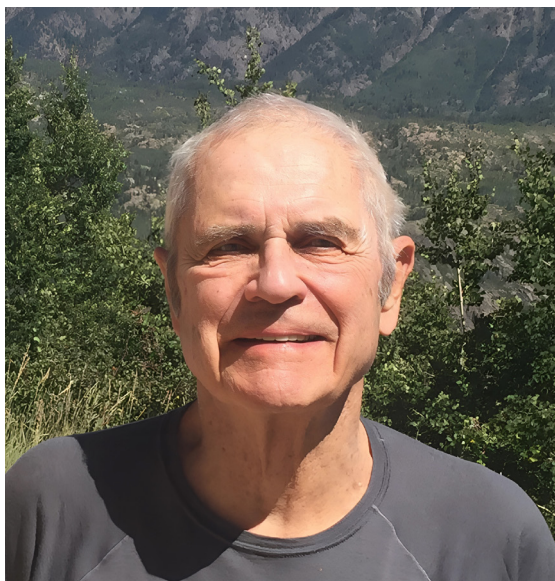
a cura della **Redazione di LGL**

**C'**è un momento preciso in cui una forma narrativa smette di essere un esperimento e diventa un genere. Per il librogame, quel momento coincide con il 1969, anno in cui Edward Packard concepì "Sugarcane Island". Pubblicato originariamente nel 1976, il volume è approdato in Italia nel 1982 (Nuove Edizioni Romane) con il titolo Avventure nell'Isola, segnando l'immaginario di migliaia di lettori. Come abbiamo già avuto modo di raccontarvi nei numeri di LGL Magazine di marzo e aprile 2026, questo totem della letteratura interattiva sta per tornare in una veste rinnovata e ampliata proprio in occasione di Play 2026.

Il progetto, guidato dal curatore Alberto Orsini per la collana Libro Game di Plesio Editore, non è una semplice operazione nostalgia. Si tratta di un'edizione "enhanced" che permette di fruire l'opera in due modalità: la Classic,



fedele all'originale, e la Legacy, arricchita da parole chiave, contatori di finali e una mappa derivata dal grafo reale dell'avventura. Oltre al testo originale, il volume include tre sequel inediti ambientati alle Galapagos, a Tortuga e a San Francisco, affidati alle penne di Marco Zamanni (Galapagos), Francesco Di Lazzaro (San Francisco) e dello stesso Orsini (Tortu-



**Edward Packard**

ga). Ad impreziosire il tutto, le oltre quaranta illustrazioni originali di Marco Sada.

Abbiamo riunito il team di sviluppo per svizzerare i segreti di questa riedizione che vede il patrocinio dello stesso Packard, oggi lucido novantacinquenne.

## **SEI DOMANDE AD ALBERTO ORSINI** (Curatore e Autore)

**Alberto, come ci si sente a coordinare il ritorno di quello che è, a tutti gli effetti, il “chilometro zero” del librogame moderno?**

Emozione, orgoglio, sollievo anche per aver condotto in porto questa operazione che sembrava sconsigliata, spericolata, insomma, improponibile. Specie per una realtà editoriale di dimensioni non colossali, per quanto ambiziosa. Averlo tra le mani, sfogliare questo “graal” a bivi è davvero emozionante. Sapere che Edward Packard lo abbia autorizzato, avallato, dedicato e infine ricevuto mi riempie ancora di più.

**Hai scelto di introdurre la modalità “Legacy”. Qual è stato il criterio per aggiungere meccaniche moderne senza intaccare l'essenzialità quasi “spartana” della scrittura di Packard?**

La linea guida fondamentale era: chi vuole giocare la versione originale deve poterlo fare, in modo chiaro e graficamente distinto, ignorando tutte le aggiunte in modo comodo. In tal senso perfino il font è identico a quello della primissima versione italiana! Garantita questa coerenza di fondo, via libera alla fantasia. Valorizzare i finali era la più ovvia possibilità, poi pian piano sono venute fuori le altre feature che ampliano l'esperienza ma senza snaturarla.

**Edward Packard ha 95 anni e ha accolto con entusiasmo questo progetto.**

**Com'è stato il processo di dialogo con un'autentica leggenda vivente?**

Una volta delegata la parte commerciale alla sua agenzia di riferimento, i contatti sono stati sempre improntati alla massima disponibilità, all'entusiasmo da parte sua come dalla nostra e al rispetto. La sua rapidità nel rispondere alle email a un'età vicina al secolo rimane incredibile. La dedica nuova di zecca che leggerete è un regalo che chiude un cerchio come lettori, autori e curatori di librogame della nuova generazione.

**La tua avventura aggiuntiva porta il lettore a Tortuga. Come hai raccordato il tono archetipico di Sugarcane Island con la tua personale sensibilità narrativa?**

Mi è capitato di scrivere quest'avventura durante un periodo denso e stressante, ero quasi sul punto di rinunciare ma non potevo tirarmi indietro. Così ho scelto di adottare un approccio che non mi gravasse troppo sulle spalle, impostando uno schema facile e una

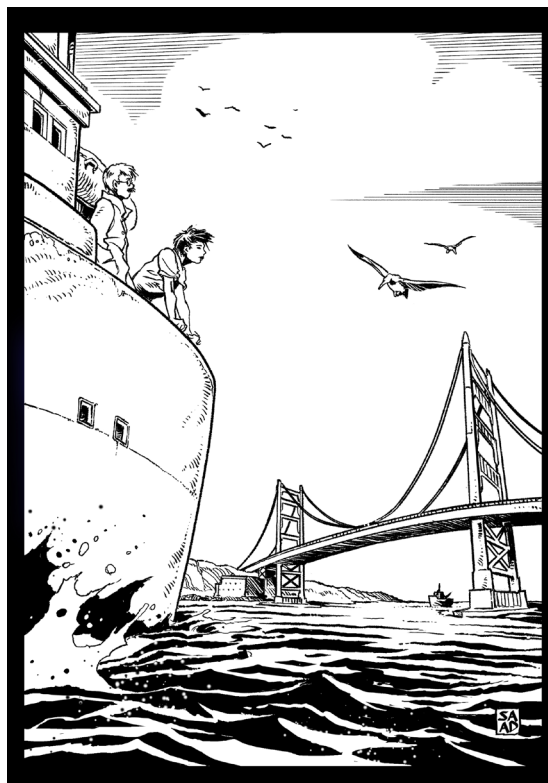
quest alla portata ma - spero - non banale, un tono scanzonato e una leggerezza di fondo che mi ha fatto divertire a scrivere a bivi per la prima volta da molto tempo.

**La collana Libro Game di Plesio punta molto sulla conservazione storica. Quali altre sfide hai incontrato nel riportare alla luce un testo che molti lettori ricordano ancora con l'edizione delle Nuove Edizioni Romane del 1982?**

La sfida principale è stata intervenire il meno possibile, resistendo alla tentazione di "modernizzare" a tutti i costi un testo che deve parte della sua forza proprio alla sua semplicità originaria. Allo stesso tempo, volevamo evitare una mera ristampa nostalgica: da qui nasce il lavoro sulla modalità Legacy, pensata per accompagnare il lettore contemporaneo senza alterare l'identità dell'opera. Anche il recupero dell'atmosfera dell'edizione Nuove Edizioni Romane è stato importante, perché per molti lettori italiani quello è il volto storico di Sugarcane Island.

**Cosa rappresenta Sugarcane Island nel mercato del 2026, dominato da sistemi di gioco complessi e grafiche iper-dettagliate?**

Un balsamo: il piacere di lanciarsi solo ed esclusivamente nell'avventura. Sugarcane Island permette di riscoprire come si scrivevano i primi librogame, anzi, il primo, ma allo stesso tempo rappresenta un interessante esperimento di contaminazione tra antico e moderno. È un'opera accessibile a grandi e piccoli, capace ancora oggi di incuriosire e avvicinare alla lettura. In un mercato governato dalla complessità, Packard ricorda che il cuore del librogame non sono le sovrastrutture, ma la meraviglia della scelta narrativa: proprio nel 2026, Sugarcane Island torna a essere modernissimo.

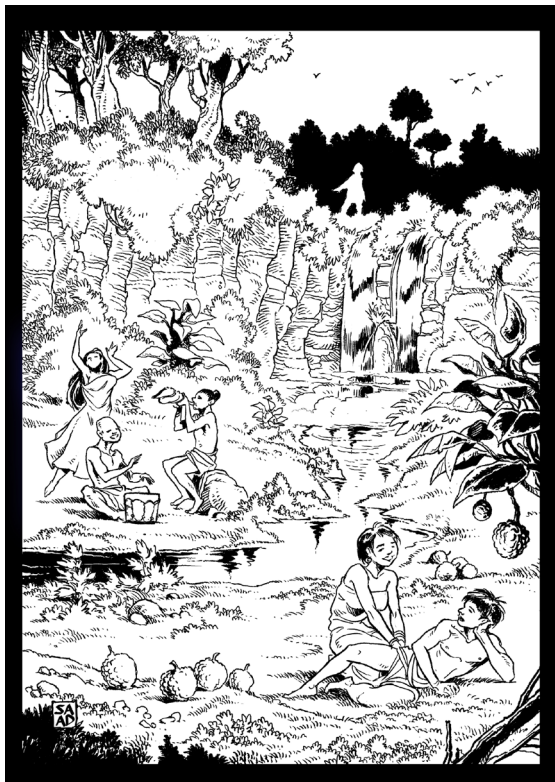


## TRE DOMANDE A FRANCESCO DI LAZZARO

(Coautore e Admin di LGL)

**Francesco, nel 2015 intervistasti Packard quando aveva "solo" 85 anni. Cosa è cambiato nella percezione di questo autore da allora a oggi, nel pieno di questo nuovo "Rinascimento" del librogame?**

- Pensare a questa cosa con la mente di un appassionato-autore che a sua volta è passato dal 38 anni da quell'intervista nel 2015 ai 49 attuali fa vacillare alquanto. Quanti di noi avrebbero scommesso che Ed sarebbe stato ancora qui con noi, 11 anni dopo, a dissertare della sua creatura e del mondo dei gamebook in generale con una lucidità e una perizia che farebbero invidia a un ragazzino? Per me Edward è sempre stato un mito, un padre putativo, con i suoi CYOA ho scoperto il mondo a bivi nel 1987, quando avevo 10 anni ed ero un bambino. Poter lavorare fianco a fianco con lui, diventare addirittura suo coautore è stato un auten-



tico sogno avverato per me e credo anche per i miei colleghi coautori. Racconto un retroscena: ai tempi di quell'intervista avevo contatti con un editore del settore e cercai di riportare gli SLTA in Italia in una veste rinnovata, coinvolgendo anche Packard, che si disse, allora come oggi, entusiasta e disponibile. Non se ne fece nulla, i tempi probabilmente non erano maturi, e il progetto sembrava naufragato per sempre. Poi nel giro di pochi mesi eccoli arrivare. Prima BD Edizioni con il rilancio dei quattro volumi iniziali della collana, poi il mio amico Alberto che riesce a piazzare un autentico colpo e riportare, dopo più di 40 anni, quello che molti, compreso il sottoscritto, considerano il primo vero libro-gioco e bivi mai concepito. Quindi, oggi come allora, sebbene il settore si sia evoluto e abbia cambiato forma a più riprese, la figura di Edward rimane inalterata: un maestro da cui prendere esempio, un visionario che ci ha insegnato la strada e a cui va, sempre, la nostra profonda riconoscenza.

## Il tuo sequel è ambientato nella San Francisco degli anni Ottanta. Perché questa scelta temporale e come si sposa con il naufragio sull'isola?

- La scelta di San Francisco non è stata casuale. Mi affascinava l'idea di creare un contrasto netto e quasi stordente per il protagonista: farlo saltare direttamente dagli ambienti selvaggi, silenziosi e misteriosi di Sugarcane Island alla frenesia elettrica di una metropoli americana degli anni '80. Parliamo di un decennio iconico, un periodo in cui l'industria dell'intrattenimento — dalla musica al cinema, passando per la televisione, i videogiochi e, ovviamente, il settore letterario-interattivo — era in piena e travolgente espansione. Era l'epoca d'oro in cui i librogame iniziavano a conquistare il mondo, e mi sembrava il palcoscenico perfetto per "chiudere il cerchio" del protagonista, riportandolo nella sua terra natia.

In questa avventura mi sono divertito molto a sparigliare le carte. La sfida principale è stata tecnica: ho voluto sforzarmi di mantenere intatto lo spirito originario degli Scegli la tua Avventura (SLTA) creati da Packard, evitando di introdurre dinamiche regolistiche complesse che avrebbero snaturato l'opera. Con i pochi ingredienti a disposizione — bivi secchi e narrazione rapida — ho cercato di costruire una sfida che fosse al contempo interessante e altamente rigiocabile. Ho lavorato molto sulla struttura dei finali multipli, che è il vero marchio di fabbrica di Packard, facendo di tutto per preservare quella sensazione di possibilità infinite che si prova esplorando l'isola.

Infine, non ho voluto rinunciare a un tocco di ironia di fondo, un ingrediente che chi segue con costanza la mia produzione (come nel caso di Autolico) ha imparato ad apprezzare. Spero che questo connubio tra il rispetto per il "Padre" del genere e il mio stile perso-

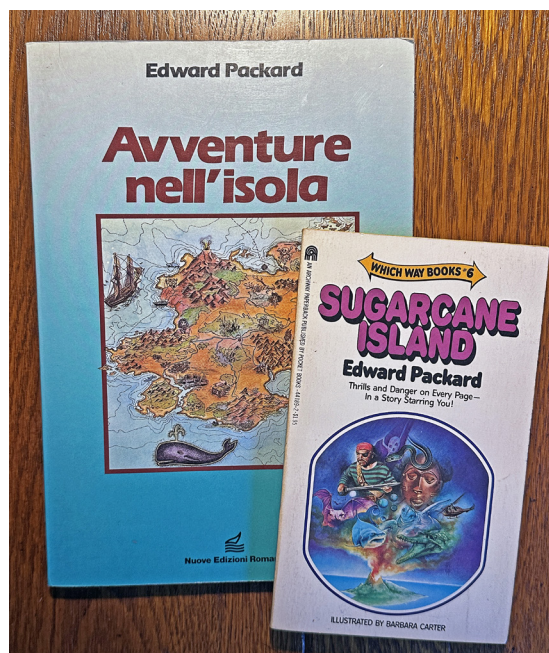
nale possa regalare ai lettori un'esperienza fresca, capace di farli sorridere anche tra i pericoli di una giungla d'asfalto degli anni Ottanta

**Da autore del settore e admin di LGL, hai visto passare centinaia di progetti. Qual è il valore aggiunto di questa edizione Plesio rispetto a una classica ristampa anastatica?**

- Il valore aggiunto è immenso e risiede proprio nel delicato equilibrio tra conservazione e innovazione. Questa non è una semplice riproposizione nostalgica: la versione originale, grazie al benessere e alla collaborazione diretta di Edward Packard, è stata nettamente migliorata sotto ogni aspetto. Abbiamo svolto un meticoloso lavoro di revisione per sistemare refusi ed errori storici, dotando l'opera di un nuovo sistema di gioco e inserendo delle parole chiave che rendono la narrazione fluida e coerente. Queste meccaniche non sono fini a se stesse, ma servono ad agganciare Sugarcane Island alle tre avventure bonus con una coerenza narrativa che prima non esisteva.

Un dato fondamentale riguarda la mole dei contenuti: contando le espansioni, il numero di paragrafi è più che raddoppiato rispetto all'originale. Nel pieno rispetto della linearità e della semplicità dell'opera storica, abbiamo creato un lavoro che, pur continuando a strizzare l'occhio ai lettori più giovani, è diventato decisamente più articolato e longevo.

Siamo passati da un libretto molto snello, consumabile in poche decine di minuti, a un'opera più corposa e strutturata, in grado di soddisfare anche i palati dei lettori più esigenti ed esperti. Il tutto è stato realizzato con estrema attenzione per non snaturare l'anima originale di Packard: l'essenza del "punto zero" del librogame è intatta, ma oggi si presenta con una profondità e una dignità



editoriale che la rendono una sfida moderna a tutti gli effetti.

### **TRE DOMANDE A MARCO ZAMANNI (Coautore)**

**Marco, tu ti sei occupato della missione alle Galapagos, la meta che Packard non fece mai raggiungere al suo protagonista nel testo originale. Hai sentito la responsabilità di chiudere un cerchio aperto mezzo secolo fa?**

Sono stato fortunato, perché normalmente in questo genere di situazioni mi sarei tirato indietro, convinto di non potere essere all'altezza. Mi ha aiutato il fatto di avere scoperto i SLTA solo da adulto, non avendone mai incrociato uno in vendita durante la mia infanzia. Con Francesco abbiamo analizzato a lungo il perché di questo fatto, dando inizialmente la "colpa" alla seppur lieve differenza di età; ma potrebbe c'entrare anche l'area di provenienza, altro argomento su cui ci siamo interrogati a più riprese (è possibile che non tutte le regioni negli anni '80 e '90 godessero della medesima distribuzione?), o chissà



cos'altro. Fatto sta che, in quegli anni, in assenza di Internet non tutti i bambini erano sempre esposti agli stessi prodotti, e nei luoghi da me frequentati (biblioteca scolastica e il Libraio di Portoferraio, Isola d'Elba) gli SLTA non li ricordo proprio; figuriamoci le prime edizioni di Sugarcane Island, uscite quando ero a malapena in grado di leggere.

Per questo motivo, quando Alberto Orsini mi ha proposto di realizzare la terza avventura bonus, ho accettato con una leggerezza atipica per il mio carattere – e di cui mi sarei ovviamente pentito! Certi titoli non diventano immortali senza ragione, e omaggiare a dovere il lavoro di Packard è stato tutt'altro che semplice. Per fortuna Alberto e Francesco avevano già tracciato una strada, ossia: non limitarsi a imitare quanto contenuto in Sugarcane Island, ma appunto effettuare una "aggiunta", qualcosa che potesse risultare nuovo ma allo stesso tempo attuale e credibile all'epoca in cui noi stessi usufruivamo dei librogame, ossia la fine degli anni '80 e l'inizio degli anni '90. Non una rilettura moderna quindi (Sugarcane Island non ne ha bisogno), ma un ramo novello di quella stessa pianta. Credo e spero di avere raggiunto ciò che ci siamo prefissati.


**I tuoi lavori precedenti sono spesso caratterizzati da strutture solide. Come ti sei adattato alla brevità (40 paragrafi) di queste avventure bonus?**

Posso dire di avere impiegato forse più tempo a far stare tutto in 40 paragrafi che a realizzare concretamente l'avventura! In questo ammiro tantissimo gli autori per ragazzi, che sono in grado di dire così tanto con così poco. In questo periodo io stesso sto cercando di rivolgermi a un pubblico diverso rispetto a quello che mi ha seguito finora; non perché non sia più interessato agli esperimenti a bivi complessi, ma semplicemente perché, dopo opere ma-

stodontiche come "Thule" e altre ancora da pubblicare, non saprei al momento cosa dire senza il rischio di ripetermi. L'entusiasmo dei giovani lettori, inoltre, è un qualcosa di così puro e autentico, quando c'è, da farti sentire veramente realizzato come autore.

**Sugarcane Island è nato come una fiaba della buonanotte trasformata in gioco.**

**Quanto di quello spirito originario hai cercato di infondere nel tuo sequel?**

La mia idea iniziale è stata di provare a catturare un pubblico assimilabile ai figli di Edward Packard, grazie a cui, in concreto, Sugarcane Island nacque; durante la stesura, però, ho scelto di parlare a un'altra persona, il me bambino menzionato sopra. Perché forse non sarò mai in grado di parlare la stessa lingua dei ragazzi di oggi, ma ricordo ancora bene come pensavo io alla loro età. Da ciò è nata una storia che parla di ecologia e di amore per l'ambiente, una costante in ciò che leggevo da bambino, con al suo interno la speranza e la disillusione tipiche di quell'epoca. È un genere di narrativa per ragazzi che vorrei fosse riscoperto, dato che l'essere umano non ha poi imparato molto da allora; ma soprattutto, è ciò che, forse, io all'epoca avrei voluto leggere, senza manicheismi ma con un messaggio chiaro e diretto, che potesse arricchirmi senza bacchettarmi. Il cerchio si chiude quindi forse più per me, che per la storia di Sugarcane Island. Non avrò mai con la mia piccola avventura la pretesa di avere messo una "fine" alle semplici ma divertentissime avventure partorite dalla mente di Edward Packard, tuttavia ho scritto qualcosa che ha catturato, nella sua semplicità, anche l'interesse di persone a me vicine che mai avevano apprezzato finora le mie opere. Questo qualcosa vorrà dire, ed è soltanto merito di Alberto, Francesco e, ovviamente, Packard stesso se ho potuto farlo. 

Le novità della casa editrice romana

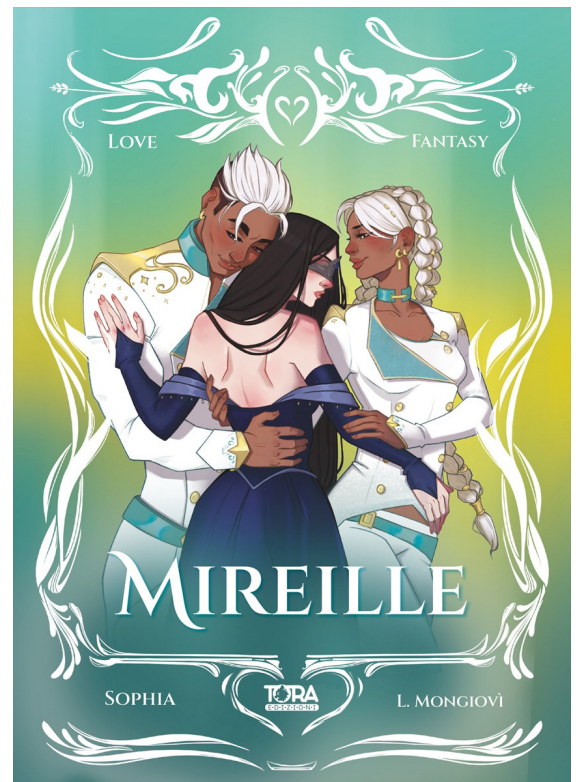
# TORA: LOVE & FANTASY

di Mauro Longo

**C**ome abbiamo raccontato più volte su LGL Magazine, Tora Edizioni è una realtà che va tenuta sott'occhio da tutti gli appassionati di librigioco, soprattutto quelli più tradizionalisti.

Questo perché la casa editrice romana, specializzata sul fumetto e libri di illustrazioni, entra nel nostro mondo di appassionati da una direzione trasversale, non legata quasi per nulla ai vecchi stilemi, ai classici del genere o alle convenzioni più consolidate, ma proponendo anzi fin da subito titoli e miniserie tematiche, autoriali, legate più al pennello e alla tastiera dei suoi artisti e scrittori piuttosto che alla ricerca della perfezione formale o dell'immediato compiacimento dei lettori di lunga data.

A questa Play, Tora Edizioni approda pertanto con una nuova collana, che prova a esplorare un territorio ancora relativamente poco



battuto nel panorama italiano del librigioco: quello del **romantasy**.

E lo fa non certo con cautela né con una strizzata d'occhio alla tradizione, ma gettandosi mani e piedi nel mare sensuale e pic-



cante di questo genere così di moda tra le lettrici young adult, senza compromessi, rischiando il tutto per tutto in una scommessa **all-in**, con i rischi e le potenzialità che questo comporta.

Etichettare “Romantasy Gamebook” questa nuova serie segnala un posizionamento preciso: non il classico librogame di avventura, più gioco che libro, orientato al combattimento, all’azione e al mistero, ma un formato narrativo interattivo pensato per un’utenza abituata al romanticismo speculativo anglofono e curiosa di portarlo dentro un’esperienza di lettura partecipata.

Il progetto editoriale ha un’identità che più chiara non si può, e il lancio è affidato a due autrici per loro stessa ammissione alle primissime armi, e per questo particolarmente fresche e genuine, accompagnate da artiste un po’ più scafate e perfettamente consapevoli degli stilemi estetici del canone di riferimento, fatto di ragazze forti e sensibili, ragazzi efebici, personaggi androgini, rossori, carezze piccanti e mordaci ammiccamenti.

La collana si chiama **Love & Fantasy**, e alla kermesse bolognese saranno presentati i primi due volumi, del tutto indipendenti tra loro.

**Mireille** è la storia di Mireille Thalorien, una giovane nobildonna dotata di un potere di visione quasi medianico: vede oltre le apparenze, fino a cogliere crepe, desideri e ombre nell’animo umano. Ma ogni utilizzo di questa capacità consuma lentamente le sue energie vitali. Una premessa che, già sulla carta, mostra una sensibilità interessante verso la trasformazione delle meccaniche in linguaggio narrativo e viceversa: il “potere” è sia un elemento di narrazione che una risorsa limitata che riflette direttamente il costo emotivo della conoscenza.

**Mireille** non nasce però come semplice romanzo rosa con bivi, né come fantasy alleggerito da qualche sottotrama sentimentale. Fin dalle prime pagine emerge la volontà di costruire un’esperienza che utilizza strumenti tipici del librogame, come la gestione delle risorse, le relazioni variabili e le scelte morali ed emotive, per sostenere una storia centrata sui rapporti interpersonali, sulla tensione politica e sull’intimità del punto di vista.

L’impianto narrativo richiama alcune tendenze recenti della narrativa fantasy romantica internazionale, mentre le meccaniche pescano liberamente (e forse inconsapevolmente) da tutte quelle “di relazione” apparse negli ultimi anni, anche in casa Tora (per esempio in **L’Esercito delle Ombre**).

Il tono generale sembra puntare più sull’intrigo di corte e sulla tensione emotiva che sull’avventura tradizionale. Una scelta che potrebbe spiazzare il lettore “vecchia scuola”, ma che è molto più aderente – appunto – ai cliché del romantasy.

**Nythara** sembra virare un po’ più verso atmosfere dark, anche se, di nuovo, il titolo del

libro corrisponde a quello della protagonista. Il fatto che in nessuno dei due ci siano sottotitoli lascia intendere che ogni libro della collana potrebbe essere monografico.

La protagonista qui soffre di amnesia, perlomeno all'inizio della storia, e si aggira nei primi paragrafi senza un'identità definita, in un mondo popolato da creature di luce e di ombre. Mi pare questa una scelta di design semplice ma anche intelligente: l'io narrante in seconda persona che conosciamo così bene viene potenziato dall'amnesia della protagonista, che azzerava qualsiasi distanza tra la lettrice e il personaggio.

Si gioca poi molto sui temi del doppio, della perdita di sé, della fame che non dovrebbe esistere ma ti appartiene, che rimandano evidentemente alla biografia dell'autrice, che dichiara di conoscere molto bene il disturbo bipolare e il disturbo borderline di personalità.

Per gli specialisti del settore, i due nuovi titoli di Tora Edizioni rappresentano quindi un piccolo caso da osservare con attenzione. Non tanto perché promettano di rivoluzionare le meccaniche o l'esperienza ludica (spoiler: **no**, almeno da ciò che si può vedere finora), ma perché tentano di ridefinire il pubblico e il tono emotivo del librogiooco contemporaneo italiano.


Interessante anche la scelta estetica e grafica. L'opera sembra voler intercettare un pubblico abituato tanto ai romance fantasy contemporanei quanto alle visual novel e ai giochi narrativi relazionali: cornici ornamentali, palette pastello, simbolismo romantico, illustrazioni interne in stile manga/manhwa creano un immaginario visivo che parla direttamente alla generazione BookTok/BookTube.

Ammiccante anche il sistema di rating mostrato in copertina (icone peperoncino per l'intensità erotica, cuori per quella romanti-



ca), che suggerisce un'attenzione editoriale alla **content awareness**, pratica ancora poco diffusa nel panorama italiano.

Tutto va in una direzione editoriale che potrebbe contribuire ad allargare ulteriormente il bacino del librogame italiano verso lettrici e lettori provenienti da altri ambiti del narrative gaming: un tentativo serio di aprire il formato gamebook a un'utenza femminile e young adult che consuma narrativa speculativa romantica in quantità, ma che raramente viene intercettata dal librogiooco tradizionale.

Se riuscirà davvero a mantenere in equilibrio romance, agency narrativa e sistema ludico, **Love & Fantasy** potrebbe diventare uno dei primi esempi italiani pienamente riusciti di romantasy interattivo. E, soprattutto, potrebbe aprire una strada che finora il librogame nazionale aveva soltanto sfiorato. 

ARISTEA  
(J21)

GIOCHI UNITI  
(L13)

MO  
(1)


PLESIO  
(N2)

CENCINI'S BOOKS  
(017)

MAPP





INDIVERSI  
(L24-M23)


 DRACOMACA PAD. 20 (A53)


 MS EDIZIONI PAD. 20 (A58-A59)


 INGENIOSO HIDALGO PAD. 20 (A58-A59)

 ACHERON  
(L30-M29)

 OFFICINA MENINGI  
GDR E LIBROGAME  
(L43)

 TORA EDIZIONI  
(L50)

 RAVEN DISTRIBUTION  
DRAGONSTORE  
(M36-N35)

 LIBROGAME CAMP  
ONE PAGE AREA  
(O44)

A DEL TESORO A BIVI





La premiata casa editrice triestina EL – Einaudi Ragazzi non sarà presente alla Play, ma i suoi librogame sì!

# GLI EL A PLAY GRAZIE A MONDIVERSI

a cura della redazione di LGL

**S**iamo felicissimi infatti di potervi comunicare che Mondiversi, il celebre negozio di Amos Pons che porta da tanti anni librogame e giochi di ruolo nelle fiere italiane (e a volte ne ha anche prodotti di propri), avrà a disposizione al festival i titoli delle nuove collane EL

L'appuntamento è sempre nel solito Padiglione 18 – in questo caso nell'Area L24-M23 – e anche Mondiversi è ovviamente sulla nostra Mappa del Tesoro a Bivi!

In particolare, Mondiversi avrà a banco la terna di librigioco di Mauro Longo: L'Anello di Oriccalco, Tristan e la Regina dei Goblin e Fuga dalla Città Specchio, questi ultimi due usciti da appena qualche settimana e dunque quasi una "novità del festival", oltre che i due più recenti titoli libroludici di Longo.

Mauro Longo sarà inoltre presente

allo stand Mondiversi venerdì 22 e domenica 24 dalle 13:00 alle 14:00 per firmacopie e quattro chiacchiere sulle sue ultime fatiche. Inoltre, alla mattina del venerdì, proprio partendo dai due titoli EL per i più piccoli, Mauro Longo e Alessandro Stefanelli promuoveranno attività di lettura-gioco interattiva e laboratori sui librigioco per le scolaresche bolognesi presenti al festival, in una serie serrata di appuntamenti. [LGL](#)



Dal crepuscolo del Magnamund agli orrori di Arkham, passando per l'Isola che non c'è e la Camelot più folle.

# VINCENT BOOKS

# A PLAY 2026

di Francesco Di Lazzaro

**M**aggio 2026 segna un punto di svolta per gli amanti della narrativa interattiva in Italia. Lo stand di Vincent Books / Raven Distribution a Play Bologna (22-24 maggio) presenterà una nutrita selezione di volumi interattivi. La proposta per l'edizione 2026 si articola su due direttrici principali: da un lato, il debutto commerciale di titoli inediti; dall'altro, la prima presentazione in contesto fieristico di opere approdate sul mercato tra gennaio e marzo dello stesso anno. Di seguito, l'analisi tecnica e contenutistica dei volumi presenti in fiera.

## **ANTEPRIME ASSOLUTE: ESORDIO ALLA VENDITA A PLAY 2026**

Questi volumi rappresentano le novità inedite che i lettori potranno acquistare per la primissima volta direttamente durante i giorni della fiera bolognese.

### **Lupo Solitario 32: La luce dei Kai**

Un libro molto atteso dagli appassionati di Lupo Solitario, uno dei casi editoriali "miliari", almeno parlando di bivi, di questo 2026. "La luce dei Kai" è il trentaduesimo volume di Lupo Solitario e il primo della serie "Nuovo Ordine Kai", nonché il primo dei due volumi conclusivi di questa vastissima epopea fantasy (l'opera infatti è stata spezzata in due capitoli, entrambi molto corposi). La quarta di copertina ci racconta già diverse cose interessanti, la riportiamo per intero.

*Il destino del Magnamund è nelle tue mani: la battaglia finale è giunta. Da nord, le schiere del Signore delle Tenebre Vashna marciano sulle Terre Libere, mentre da sud avanzano inarrestabili le orde demoniache di Agarash il Dannato. Nuovi abissi di fiamma si aprono nel terreno e le forze della natura sembrano soccombere alla corruzione. Tutto sembra*



*perduto, ma i Popoli Liberi non cedono: guidati dai Cavalieri Kai, gli eserciti scampati si radunano per una resistenza disperata. Solo i Supremi Maestri, Lupo Solitario e il Comandante di Lorn, possono contrastare la rovina coordinandosi in un estremo stratagemma e sfidando avversari leggendari per accendere l'ultima scintilla di speranza.*

**Specifiche:** 672 pagine, cartonato con copertina inedita.

**Extra:** Mappa illustrata all'interno della sovracoperta.

**Nota editoriale:** Edizione realizzata secondo le indicazioni del creatore della saga; dopo più di 30 anni, i lettori tornano a impersonare Lupo Solitario o il suo migliore allievo per un'avventura di proporzioni apocalittiche. Per maggiori dettagli vi rimandiamo all'intervista a Vincent Lazzari a cura di Alberto Orsini su questo stesso Magazine.

#### **I Mostri dell'Isola che non c'è (Serie ACE)**

Terzo volume della serie ACE (ACE Gamebooks) che reimmagina i classici della lettera-



tura come avventure interattive, scritto anch'esso, come i precedenti, da quel grande interprete del settore interattivo che è Jonathan Green. Anche qui è interessante soffermarsi sulla quarta di copertina: "Seconda stella a destra e poi dritto fino al mattino": la perdita Isola che non c'è è teatro di misteriosi fenomeni che aprono varchi nel tempo, radunando animali feroci di ogni epoca, tribù ancestrali e sopravvissuti di antichi naufragi. Mentre la nave del capitano James Uncino giunge per una sanguinosa vendetta dopo che la sua mano è stata divorata dal coccodrillo, il vulcano dell'isola è prossimo all'eruzione. Solo la disperata ricerca delle Pietre Elementali potrà svelare i segreti dell'Isola.

**Protagonisti:** Potrai vestire i panni di Wendy, del biomeccanico Peter Pan, della bellicosa Giglio Tigrato, del crudele Capitan Uncino e forse anche di un personaggio nascosto.

**Specifiche:** 512 pagine, cartonato con copertina con effetti UV.

**Extra:** Illustrato anche in copertina interna, con mappa esclusiva.



### Il Regno dell'Orrore (Serie GrailQuest)

Quinto volume della serie “Alla Corte di Re Artù” di J.H. Brennan, una delle serie più amate ai tempi d’oro della casa editrice EL che nei tempi attuali ha perso un po’ del suo antico appeal, ma rimane una pietra miliare imperdibile per gli appassionati di vecchia data. Indimenticabile l’intro che simula una sorta di viaggio temporale-dimensionale e che ritroviamo nella quarta di copertina.

*Presta attenzione: se apri queste pagine un incantesimo ti trasporterà a Camelot, ai tempi della Tavola Rotonda, quando stregoni e paladini si affrontavano in un mondo di magia, draghi e fanciulle. Sarai l’Apprendista di Merlino: il valoroso cavaliere Pip. L’autorità di Re Artù vacilla da quando la spada Excalibur è stata rubata; Avalon è in tumulto e solo Pip potrà recuperare l’arma nel Regno delle Fate. Ma attenzione: quel luogo è saturo di magia e abitato da creature bizzarre e crudeli; se lo chiamano Il Regno dell’Orrore potrebbe esserci una ragione.*

**Specifiche:** 224 pagine, cartonato con so-



vracoperta e illustrazione interna.

**Team:** Autore J.H. Brennan; Traduzione di Silvia Samorì; Illustrazioni di Alessandro Marzano; Copertina di Francesco Biagini; Mappa e editing di Francesco Mattioli.

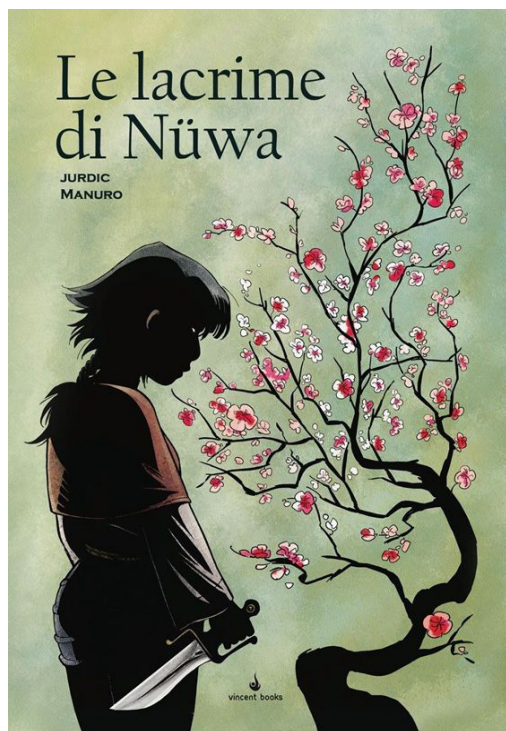
**Nota:** Edizione rinnovata con diversi dettagli inediti per la serie che ha creato il mito di Pip e della sua spada Excalibur Junior.

### ESORDIO FIERISTICO: TITOLI USCITI TRA GENNAIO E MARZO 2026

Questi volumi sono già approdati sul mercato nei mesi scorsi, ma vivono a Play la loro prima, grande presentazione ufficiale in fiera.

#### Arkham Horror – L’Oscurità su Arkham

Primo volume in italiano della serie Arkham Horror Investigators Gamebooks, che esplora le ambientazioni Lovecraftiane e rivisita gli scenari del gioco da tavolo Arkham Horror LCG di Fantasy Flight Games. Quando un rinomato professore viene trovato morto,



spetta a te scoprire gli orrori occulti dietro il suo destino, reclutando alleati per fermare chi vuole inaugurare una nuova era di morte pronta a divorare il mondo.

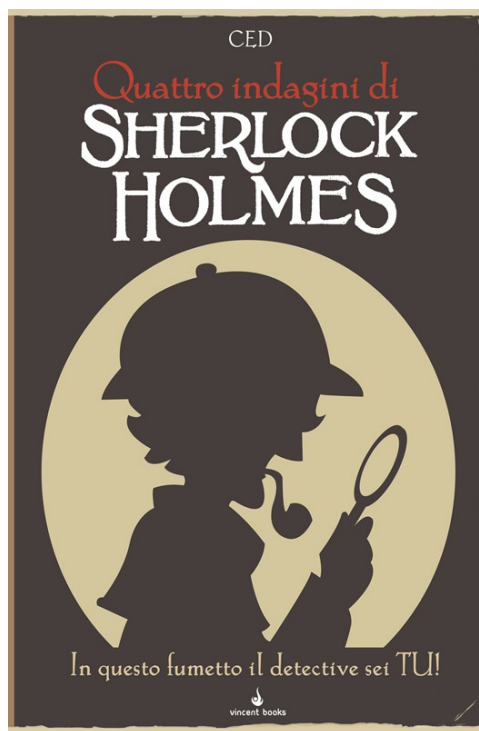
**Specifiche:** 256 pagine, cartonato.

**Autore:** Jonathan Green, già citato in questo stesso articolo e autore di diversi progetti interattivi (Fighting Fantasy, Doctor Who, Star Wars, Pax Britannia, YOU ARE THE HERO, Moon Knight - Age of Anubis).

**Team Artistico:** Copertina originale di Alberto Dal Lago; illustrazioni interne originali di Francesco Crisci; altre illustrazioni di Cristi Balanescu, Matthew Cowdery, Richard Josy, Alexander Karcz, Robert Laskey, Stephen Somers e Magali Villeneuve.

### Le Lacrime di Nuwa

Primo volume della serie Fumettogame Avventura: in questo fumetto la cacciatrice di taglie sei TU! In un magico Oriente, tre criminali hanno rubato le piante divine "Lacrime di Nuwa", indispensabili alla sopravvivenza della tua città. La protagonista ha una sola giornata per recuperarle



prima che cali la notte e si scatenino calamità sulla popolazione.

**Strumenti:** Veleni, spade farfalla, pozioni, manriki e oggetti magici assortiti.

**Specifiche:** 96 pagine, cartonato, interamente a colori.

### Quattro indagini di Sherlock Holmes


Il secondo volume della serie Fumettogame Sherlock Holmes propone una struttura investigativa non line-


are applicata al linguaggio del fumetto. Il lettore è chiamato a risolvere quattro casi distinti che si accumulano sulla scrivania del celebre investigatore: "La gatta di Baker Street", "La linea della vita", "Lo smemorato dei boschi di Highgate" e "Lo scarabeo del British Museum". Ciascuna indagine richiede di seguire piste, interrogare sospettati e rinvenire indizi tra le vignette.

**Meccaniche di gioco:** È possibile scegliere di volta in volta se vestire i panni di Sherlock Holmes o del dottor Watson.

**Interazione:** Il lettore deve saltare da una vignetta all'altra, esaminando accuratamente le scene del delitto (dove l'uso di una lente d'ingrandimento può rivelarsi determinante) per trarre le conclusioni prima che l'assassino colpisca ancora.

**Ambientazione:** L'opera si configura come un'avventura dinamica ambientata nella Londra di fine '800, tra pedinamenti e suspense.

**Specifiche:** 176 pagine, formato cartonato, stampa interamente a colori. 



Il protagonista originale torna giocabile in alternativa al suo miglior allievo; la maledizione delle Discipline Kai e le novità di gameplay. Intervista esclusiva al coautore Vincent Lazzari all'uscita della prima parte dell'atteso volume 32.

# RITORNA LUPO SOLITARIO



di **Alberto Orsini**

**A** oltre trent'anni dall'inizio della sua avventura editoriale, la saga di Lupo Solitario si prepara alla sua epica conclusione. Con l'uscita della prima parte dell'attesissimo volume 32, intitolato "La Luce dei Kai" in italiano, il Magnamund torna a infiammarsi in uno scontro dalle proporzioni apocalittiche, raccogliendo l'eredità narrativa lasciata dal creatore storico, Joe Dever. A portare avanti il suo universo sono, oggi, il figlio Ben Dever e lo scrittore Vincent Lazzari, chiamati a raccogliere una delle sfide più delicate per qualunque autore fantasy: dare una conclusione a una leggenda generazionale.

Da quanto appreso alla fine del libro 31 e da quanto reso noto sulla trama del seguito, in questa prima parte il Magnamund precipita nel caos: da nord avanzano le armate del Signore delle Tenebre Vashna, mentre da sud le orde demoniache di Agarash il Dannato minacciano di travolgere le Terre Li-

bere. In occasione di Bologna Play, dove il volume verrà presentato in anteprima italiana da Raven Distribution, Lgl Magazine ha intervistato in esclusiva Vincent Lazzari per parlare dell'eredità di Joe Dever, del lavoro svolto accanto a Ben Dever e delle enormi responsabilità narrative dietro il ritorno di Lupo Solitario.

E le "chicche" sono parecchie. Per la prima volta dal lontano 1993, dai tempi di "The Curse of Naar/L'ira di Naar", sarà infatti possibile tornare ufficialmente a vestire i panni dello stesso Lupo Solitario come personaggio pienamente giocabile, alternandolo al nuovo Signore Supremo dei Kai che avrà, finalmente è il caso di dire, un nome proprio, ancorché generico: sarà presentato come "Comandante di Lorn". Una struttura a doppio protagonista che promette percorsi differenti, oggetti esclusivi e una rigiocabilità senza precedenti. Non meno interessante la soluzione escogitata per affrontare uno dei grandi problemi "tecnici" della saga finale: come rendere ancora significative le Discipline Kai quando il protagonista che ha seguito l'intero percorso, ormai, le possiede tutte e sedici. La risposta sarà una misteriosa "maledizione", diversa per ciascuno dei due protagonisti, capace di limitare o alterare l'uso dei poteri Kai e introdurre nuove variabili strategiche nel gameplay.

Infine, a Lgl Mag Lazzari racconta come il team creativo abbia cercato di risolvere un'altra storica sfida della serie, una volta giunta al trentaduesimo volume: garantire equilibrio sia ai veterani, che porteranno nel libro personaggi quasi onnipotenti, sviluppati e potenziati in decenni di avventure, sia ai nuovi lettori. Per questo motivo, il volume incoraggerà fortemente un ricalcolo ex novo delle statistiche dei Signori Supremi, aggiornati dopo la loro ascesa a un nuovo livello di potere, così da attenuare le differenze e mante-



nere proporzionata la sfida per tutti.

**Vincent, sale il sipario sulla “End Game” di una delle serie di gamebook più famose e amate di sempre: in questa fase prevale l’orgoglio o l’apprensione?**

Direi l’apprensione! Non possiamo fallire il bersaglio.

**Ormai - comprensibilmente e inevitabilmente - questi libri sono sempre meno di Joe Dever e sempre più opere di Ben Dever/Vincent Lazzari. Quanto dell’autore originale è ancora presente in questa avventura?**

La storia. Tutti gli eventi che accadono in questo volume 32 furono definiti da Joe Dever durante la nostra ultima sessione di lavoro insieme, pochi giorni prima della sua scomparsa. Ma, a differenza del libro 30, non ci ha lasciato una struttura da gamebook (flowchart), eccetto il grande cambiamento di gameplay. Questa volta siamo stati noi a costruire la struttura, con l’aiuto di due consulenti editoriali, per rendere lo scenario più incisivo, ed è stato il lavoro più complicato che abbiamo mai affrontato proprio a causa di questo cambiamento: stavolta si giocano entrambi i Signori Supremi dei Kai. Voglio dire che possiamo scegliere chi interpretare durante l’avventura. E naturalmente tutto il testo è stato scritto da noi.

**Dritto al punto, nei materiali promozionali si parla esplicitamente della possibilità di “impersonare Lupo Solitario o il suo migliore allievo”: possiamo quindi confermare ufficialmente che il protagonista storico della saga, l’ultimo dei Kai, tornerà a essere un personaggio pienamente giocabile?**

Sì. Come Signore Supremo dei Kai, con tutto ciò che questo comporta.



**Che cosa puoi dirci di questo nuovo equilibrio di potere tra il rifondatore dei Kai e quello che un tempo era solo un giovane accolito? Due Signori Supremi dei Kai rischiano di... pestarsi i piedi?**

Dal punto di vista “amministrativo” sono considerati alla pari, anche se il secondo Signore Supremo dei Kai, chiamato in questo libro il “Comandante di Lorn”, continuerà per sempre a vedere Lupo Solitario come il proprio mentore. Questo significa che ora guidano insieme il Nuovo Ordine Kai: una leadership bicefala. Lupo Solitario comanda i Kai del Primo Monastero (cioè quelli che operano nel Magnamund settentrionale), mentre il Comandante di Lorn guida i Kai del Monastero di Lorn (attivi nel Magnamund meridionale). Lupo Solitario è il Maresciallo del Regno di Sommerlund, comandante supremo delle forze del Regno del Sole e lea-



Joe Dever e Vincent Lazzari

der degli eserciti del Magnamund del Nord. Il Comandante di Lorn è, invece, il leader degli eserciti del Magnamund del Sud. Ognuno deve affrontare una minaccia schiacciante: Vashna a nord, Agarash a sud. Non possono pestarsi i piedi perché entrambi hanno già fin troppo di cui occuparsi!

**Il libro 31, “Il crepuscolo della notte eterna”, è stato definito un vero “kolossal”: enorme per dimensioni, con una prosa molto ricca e ampia. Immaginiamo che lo stesso valga per il libro 32, tanto da essere stato diviso in due parti. Esiste il rischio di avere “troppo libro e poco gioco”, perdendo parte dell'immediatezza che ha sempre caratterizzato la saga?**

Eravamo perfettamente consapevoli del problema, stavolta. Questa questione dipende al cento per cento da me e ho dovuto trattenermi parecchio: meno di due pagine di Word

per paragrafo. Poi Ben, durante la riscrittura, ha reso tutto ancora più conciso. Alla fine, speriamo che il 32 risulti molto più scorrevole e digeribile rispetto al 31. Per quanto riguarda l'aspetto ludico, crediamo che sia più bilanciato, con alcune trovate di gameplay molto divertenti, in particolare meccaniche completamente nuove per la saga.

**Il volume precedente presentava una vera e propria reunion di “all star”, sia tra i buoni che tra i cattivi. Dobbiamo aspettarci lo stesso anche stavolta?**

Secondo voi? Con tutto quello che è in gioco, potrebbe mai non essere così? I villain sono tornati, più forti che mai... e per fermarli servirà il contributo di tutti gli eroi disponibili del Magnamund.

**Si è parlato del possibile ritorno di un certo mago gobbo traditore... Cosa puoi dirci?**

Interessante... Adoro quando i fan elaborano teorie, perché significa che gli indizi che abbiamo lasciato o al contrario i nostri de-pistaggi stanno funzionando! Riguardo a V-notar il Traditore, visto che lo hai nominato, è stato citato pesantemente nel libro 30, dato che Lady Jhudyth sembra seguire le sue orme...

**Il libro 31 conteneva anche una quantità molto densa di lore, storia e geografia del Magnamund: qualcosa che i fan storici hanno apprezzato moltissimo, ma che forse poteva rallentare e ostacolare un po' i nuovi lettori. Come avete affrontato il problema stavolta?**

Come dicevo prima, in questa occasione mi sono trattenuto, e Ben ha preferito mantenere segrete alcune informazioni di lore per rendere il testo più scorrevole e misterioso. Speriamo che funzioni!

Uno degli aspetti che i lettori hanno apprezzato maggiormente nei moderni libri di Lupo Solitario - assente nei volumi originali di Joe Dever - è stata la presenza di percorsi differenti giocabili solo in run separate, aumentando la longevità. Questo esperimento tornerà?

Sì. Ma in una forma completamente diversa e innovativa: come dicevo, si potranno giocare due personaggi differenti (Lupo Solitario o il Comandante di Lorn), con la libertà di passare dall'uno all'altro a un certo punto dell'avventura. A seconda del personaggio scelto, si andranno a esplorare percorsi completamente diversi e si troveranno oggetti e informazioni differenti. Questo aumenterà enormemente la rigiocabilità.

**Parlando di gameplay: il protagonista parte con tutte e 16 le Discipline Kai già padroneggiate. Come si fa a dare un valore ludico reale ai poteri Kai senza ridurli a semplici orpelli?**

Stavolta i protagonisti soffriranno di una maledizione. Le maledizioni (una per ciascun Signore Supremo dei Kai) li influenzeranno in modo diverso quando sceglieranno di usare una Disciplina, talvolta impedendo loro di farlo. Inoltre, il personaggio potrà scegliere uno o due effetti, anticipati già dal libro 21 con l'arte della forgiatura Kai!

**Una delle sfide apparentemente impossibili è bilanciare l'esperienza tra i lettori storici - con quarant'anni di "carriera" e un personaggio magari da 80 di Combattività - e i nuovi arrivati che scoprono ora Lupo Solitario partendo da zero. Come avete affrontato il problema?**

Credo che stavolta siamo riusciti a risolverlo. Semplice: il giocatore può riutilizzare le vecchie statistiche, ma viene fortemente incoraggiato a ricalcolarle, perché i Signori Su-



premi hanno ricevuto un enorme incremento di potere dopo la loro ascesa (specialmente Lupo Solitario). Così le differenze si attenueranno, se il giocatore lo desidera. E anche gli avversari saranno proporzionati.

**Per la prima volta dai tempi di "Fire on the Water/Traversata infernale", il libro 31 introduceva un elemento romantico nella saga. Vedremo sviluppi anche qui?**

Probabilmente rivedrete Lady Oriah anche in questo volume, sì. Ha continuato a evolversi tra il libro 31 e il 32. Tuttavia, a essere sinceri, questo aspetto non è stato il nostro focus principale, almeno non nel primo volume...

**Infine, la domanda più attesa: a che punto è, oggi, la seconda metà del volume 32, cioè la fine della fine?**

Sono nel pieno della scrittura e mi sto godendo ogni singolo secondo! Ma non aspettatevi che la prima bozza sia completata nel 2026, mi dispiace.



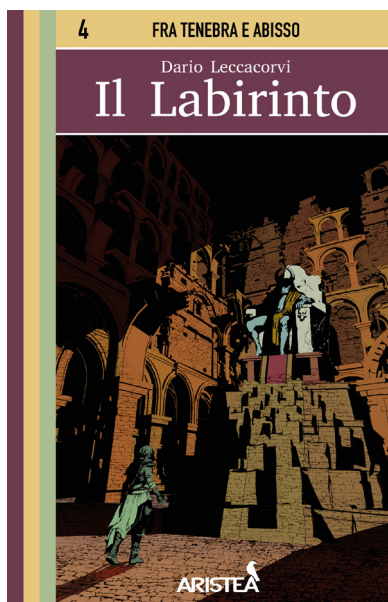
La casa editrice torinese approda a Bologna con due novità di rilievo

# ARISTEA

## TRA EPICA E MISTERI

di Francesco Di Lazzaro

**D**al 22 al 24 maggio, i padiglioni di Play Bologna torneranno a essere il fulcro della narrativa interattiva italiana e lo stand di Aristeia si preannuncia come una tappa fondamentale per chi cerca storie profonde, meccaniche consolidate e atmosfere ricercate. La casa editrice torinese presenta infatti due volumi che rappresentano, ognuno a suo modo, un punto di svolta: da un lato la prosecuzione di una saga storica che ha ridefinito il genere negli ultimi anni, dall'altro un omaggio alle radici magiche della propria città d'origine.



### FRA TENEBRA E ABISSO VOL. 4: IL LABIRINTO

Il viaggio epico concepito da Dario Leccacorvi giunge a una delle sue tappe più cruciali e attese con il quarto volume della serie: "Il Labirinto". Per comprendere l'importanza di questa uscita, bisogna ricordare le radici del progetto: Fra Tenebra e Abisso ha mosso i suoi primi passi come applicazione digitale, riscuotendo un successo travolgente grazie a una scrittura evocativa e a un sistema di gioco

solido, per poi evolversi in una collana cartacea che ha conquistato i palati dei lettori più esigenti.

In questo nuovo capitolo, la storia entra nel vivo della sua fase finale. Il protagonista si ritrova proiettato in un ambiente onirico e

misterioso, un Labirinto che non è solo una sfida fisica, ma un percorso dell'anima. Al centro di questa struttura siede Idalgashinna, l'Enigma Spietato, l'entità che detiene le risposte e il potere di spezzare il Marchio che grava sul lettore. Riuscirai a ricordare chi sei veramente prima che l'oblio prenda il sopravvento?

Il volume si presenta con caratteristiche tecniche di qualità, come di consueto per la realtà piemontese: circa 615 paragrafi che garantiscono una profondità narrativa e di intreccio (il volume è un bel mattone, nel senso positivo del termine), racchiusi in un formato broccia filo refe (12x18.5 cm) per una consultazione agevole. Ad arricchire l'esperienza visiva tornano le illustrazioni di Alessandro Alaia e Fabio Porfidia. Proprio a Porfidia è affidata la realizzazione della mappa del Labirinto, allegata al libro, strumento utilissimo per orientarsi tra i bivi di questa tappa finale.

## TORINO ARCANIA 1: IL CIELO OLTRE TORINO

Se Il Labirinto ci porta in mondi lontani e onirici, la seconda novità di Aristeia ci riporta bruscamente — e magicamente — nella realtà urbana con il debutto della collana "Torino Arcana". Il primo titolo, "Il Cielo oltre Torino", è un'opera che nasce sotto il segno dell'orrore sovranaturale e del mistero, scritta da Emanuele Quarello e illustrata dai tratti decisi di Tazio Bettin.

La scelta dell'ambientazione non è casuale: Aristeia rende omaggio alla propria città, Torino, nota in tutto il mondo come la "Città Magica" per eccellenza, crocevia di energie e leggende. La narrazione prende il via da un orrendo delitto che strappa il Velo della realtà quotidiana. Il lettore si ritroverà a vivere un viaggio enigmatico, in bilico tra la discesa verso la follia e un'ascesa verso poteri arcani

e pericolosi.

Questo gamebook doppio (composto da due volumi in formato 12x18.5 cm, ancora una volta un'opera importante disponibile anche con cofanetto) è esplicitamente consigliato a un pubblico adulto per l'intensità dei temi trattati e la crudezza di alcune situazioni. È un'opera che promette di esplorare gli angoli più bui della metropoli sabauda, trasformando Torino in un labirinto di ombre dove ogni scelta può portare alla salvezza o alla definitiva perdita della ragione.

Entrambi i titoli saranno disponibili in anteprima e per la vendita allo stand Aristeia durante Play 2026, 29 euro per Il Cielo Oltre Torino e 19 euro per Il Labirinto, rappresentando un appuntamento imperdibile per chi vuole vivere l'avventura da protagonista, sia essa nelle terre del mito o tra i portici di una Torino deliziosamente oscura.





Zamanni, Rotelli e Presso Edit alla conquista dei fumetti-gioco

# LANCILSETTE E LA MUCCA VOLANTE

di Francesco Di Lazzaro

**D**In questo periodo storico di transizione, in cui le pubblicazioni interattive faticano a raggiungere gli stessi numeri rispetto a cinque/sei anni fa, c'è un genere di librigioco che, secondo gli addetti ai lavori, sta "tenendo botta" meglio di altri: si tratta dei fumettigame, o fumetti-gioco, ossia opere a bivi in cui i classici paragrafi del librogame sono costituiti da vignette disegnate, e in cui i rimandi possono essere presenti sia nelle didascalie che nelle illustrazioni vere e proprie. Si tratta di un genere che in Italia trova ovviamente origine nelle storie a bivi di Topolino, ma che nella sua forma attuale è stato codificato da un editore francese, Makaka Editions, le cui opere sono state in parte tradotte in lingua italiana prima da Cranio Creations e poi da Raven Distribution. Ai fumettigioco francesi si sono ispirati Christian Giove e Stefano Tartarotti per la

trilogia della Cana e Avventure nello Spazio, e anche Valentino Sergi per Connie La Barbara: Prigionieri di Voyero; mentre una strada a sé ha seguito Jason Shiga con i suoi Adventure Game Comics, pubblicati recentemente da Coconino Press.

In questo panorama ancora piuttosto florido per gli standard moderni, si inserisce da un lato la scelta da parte di Homo Scrivens di pubblicare in italiano "Leslie's Life" di Charles Platt, definito dal curatore Andrea Angiolino "il primo fumetto-gioco al mondo" (realizzato nel 1970); e dall'altro l'arrivo sul mercato dei librogame di un altro nuovo editore, ossia Presso Edizioni, che esordisce nel nostro mondo pubblicando un fumettogioco ambientato nell'universo di Mezzo Evo, che i lettori del Magazine già conoscono, scritto e disegnato da due "volponi" del settore come Pietro Rotelli e Marco Zamanni.

I due autori, insieme a Luca Pistono di Presso Edizioni, si sono prestati a rispondere alle nostre domande, così da chiarire le peculiarità di questo volume, che è già in commercio e che sarà disponibile sia al Salone del Libro di Torino che a Play Bologna.

## INTERVISTA A LUCA PISTONO

**Vorrei cominciare questa intervista con Luca Pistono, responsabile di Presso Edizioni. Puoi raccontarci qualcosa di più sulla vostra giovane casa editrice, e su che tipo di offerta volete presentare al pubblico?**

Luca: La mia vita professionale e quella di mio fratello Alessandro cofondatore di Presso è legata da sempre alla carta, Presso Edizioni è la naturale evoluzione della nostra esperienza, che si prospetta di portare al pubblico prodotti di qualità studiati e lavorati dalla A alla Z.

L'affascinante ricerca e collaborazione con gli autori e di disegnatori si è rivelata molto stimolante, un cantiere che passo dopo passo si è trasformato in qualcosa di reale e concreto.

Il mondo del comics e del game ci ha sempre affascinato e cercheremo di trasmettere assieme ai nostri collaboratori questa passione a tutti quei lettori/lettrici che cercano nel panorama del comic fantasy qualcosa di veramente autentico.

**Come mai avete deciso di lanciarvi nel mondo dei librogame, pubblicando in particolare un fumetto-gioco? L'idea è nata da Pietro e Marco, o siete stati voi a proporla a loro?**

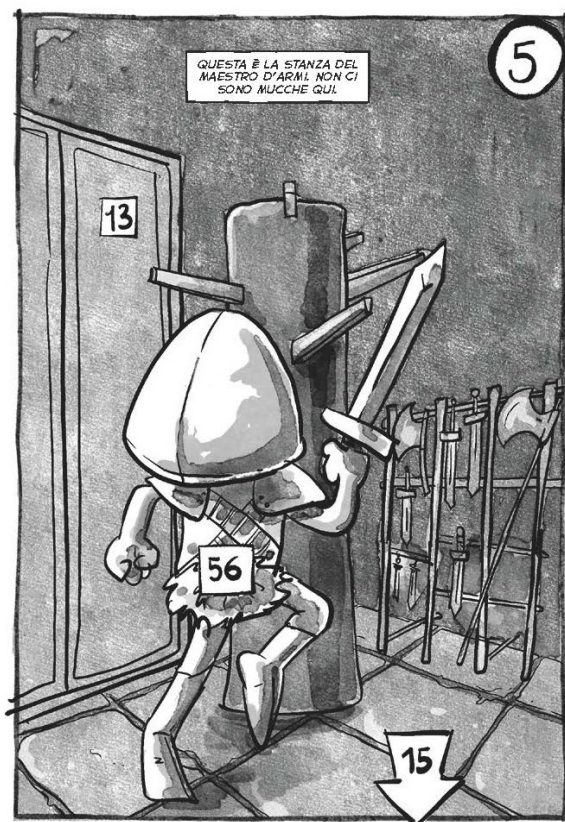
Luca: Siamo sempre alla ricerca di nuovi e intriganti progetti, una delle idee fondanti di Presso Edizioni è quella di creare un ponte tra il "book" e il "game", quando un nostro



collaboratore ed autore Pietro Depalma mi ha parlato del progetto di Marco e Pietro... come potevamo tirarci indietro.

**Ho avuto modo di leggere il fumettogioco, e mi ha colpito in particolare la qualità complessiva del prodotto. La copertina con i leggeri rilievi, le alette, le carte da ritagliare... avete incontrato particolari difficoltà a confezionare un volume così curato, mantenendo comunque abbordabile il costo?**

Luca: Le difficoltà ci sono, ci piacciono, come ci piace altrettanto superarle, la ricerca della miglior qualità e l'arricchimento della veste grafica è un caposaldo da infondere ad ogni nostro prodotto. Nulla o quasi nulla



è lasciato al caso. Proporre la miglior combinazione qualità/prezzo è un traguardo che cerchiamo sempre di tagliare.

Per ogni nuova realizzazione la volontà è quella di “cucire il miglior vestito possibile”. Il fatto che tu abbia notato e apprezzato anche il “vestito” è per noi motivo di orgoglio.

**Da addetto ai lavori, come giudicheresti lo stato attuale dell'editoria in Italia? Pensi che ci sia ancora spazio per una proposta di nicchia nel nostro paese?**

Luca: Mi piace pensare che c'è e ci sarà sempre spazio per nuove interessanti proposte come Lancilsette, sarà il pubblico a decidere e a premiare quelle migliori.

Certo nulla è scontato e la quantità dell'offerta oggi presente sul mercato è elevatissima. Questo rende ancor più difficile per una piccola casa editrice come la nostra trovare attenzione e visibilità.

Il lavoro, l'impegno e la creatività è quello che speriamo di trasmettere ai nostri lettori

lettrici, giocatori e giocatrici quando stringono in mano una delle nostre copie.

**C'è qualcosa in particolare che vorresti dire ai lettori di LGL Magazine? Cosa dobbiamo aspettarci da Presso Edizioni in futuro, in campo librogiochistico e non?**

Luca: Stiamo lavorando a diversi progetti che vedranno la luce nel 2026. Nell'immediatezza abbiamo da poco ultimato e ampliato un Card Game di nome “ClanG” pensato e disegnato da Pietro Depalma che sarà presentato al Play di Bologna, mentre al Solone del Libro, presenteremo “Shot Clock” una Graphic Novel ispirata al mondo del basket disegnata e scritta da Francesco Serafin.

Ai vostri lettori come ai nostri dico di continuare a leggere;). Per tutto il resto vi rimando a [www.pressoedizioni.it](http://www.pressoedizioni.it), per non perdevi le nostre novità.

## INTERVISTA A MARCO ZAMANNI E PIETRO ROTELLI

**Marco, sei un autore esperto di librogame, ma qui il medium è il fumetto. In che modo la necessità di mostrare visivamente l'azione ha influenzato la scrittura dei bivi? La gestazione è stata molto diversa rispetto a quella di un LG classico immagino...**

Marco: immagini bene, ma io stesso non immaginavo quanto! A dirla tutta, a livello di semplici bivi è ancora possibile ragionare come se si stesse scrivendo un librogame classico, solo più tendente alla brevità rispetto al normale. I problemi nascono nel momento in cui non si riesce a sublimare tutto ciò che si vorrebbe dire con, che so, dieci righe di testo, in una singola vignetta. Grazie all'aiuto di Pietro questi problemi sono stati superati sempre agevolmente, ma non è stato facile abituarsi. Anche la composizione della vi-

gnetta era un qualcosa su cui in un primo momento non ragionavo, e che ha portato a problemi corretti solo in sede di playtesting. Insomma, è stata una bella sfida... ma forse anche per quello mi sono divertito moltissimo.

**L'ambientazione del "Mezzo Evo" dissacra i canoni del fantasy classico. Qual è stata la sfida principale nel mantenere un equilibrio tra la demenzialità delle situazioni e la solidità di una struttura a bivi che deve comunque sfidare il lettore?**

Marco: da questo punto di vista mi ha aiutato l'esperienza accumulata con la serie Dragowolf, che nella sua estrema ingenuità riusciva a unire in modo a mio avviso abbastanza convincente la demenzialità con una sfida interessante. "Mezzo Evo" per me è sempre un po' un modo per tornare dove tutto è iniziato. Mi aiuta il fatto di essere io stesso il fan numero uno di questo universo, nato dalle matite e dalla testa di Rotelli, e che grazie a lui oggi è a tutti gli effetti un'opera transmediale (sta lavorando persino alle statue di Mezzo Evo!). Io ho aggiunto qualcosa di mio qua e là, ma il cuore pulsante di questo mondo nasce grazie a Pietro, e io mi limito spesso a restare a bocca aperta e con gli occhi a cuore di fronte ai suoi personaggi (ADORO la mucca volante e la vorrei come peluche!!).

**L'opera propone due modalità di fruizione, una semplice e una complessa. Qual è stata la filosofia dietro questa scelta? Volevate creare un punto d'ingresso per i neofiti del fumetto-gioco o il sistema complesso serve a soddisfare i "completisti" dei librogame più tradizionali?**

Marco: inizialmente l'idea era proprio quella di aiutare maggiormente i neofiti, che non è



il nostro pubblico di riferimento, ma è quello che più di tutti vorremmo catturare – non tanto per una questione di vendite ma perché, per nostra esperienza, non c'è persona che si diverta con questo fumettogioco più di un bambino! Ti basti sapere che, al mio recente firmacopie presso la Giocolibreria Saphira, una madre ha dovuto trascinare via il figlio dallo stand per impedirgli di giocare tutto il libro (cosa che io gli avrei lasciato volentieri fare!). In tutta onestà, questo fumetto-gioco nasce in prima battuta come un palcoscenico su cui sperimentare il gioco di carte "Lancilsette e mezzo": in un'epoca storica in cui tutti i classici sono stati rielaborati e saccheggianti, trovavo assurdo che un gioco emozionante come il Sette e mezzo non avesse ancora una sua versione "fantasy" con poteri speciali, per cui ho voluto rimediare! Da lì è nata l'idea di inserirlo come sistema di combattimento in un fumetto-gioco... ma anche il timore che per alcuni potesse essere troppo complesso. È



16

**DEVI AFFRONTARE I  
PIRATTI**

IN COMBATTIMENTO. PER FARLO USERAI UN MAZZO DI CARTE, COME DA ISTRUZIONI A PAG. 10. A OGNI ROUND MESCOLA IL MAZZETTO E RIVELA CARTE UNA DOPO L'ALTRA, FERMANDOTI QUANDO VUOI, OPPURE QUANDO SUPERI IL TOTALE DI 7,5. IN TAL CASO, AVRAI SBALLATO.

SE OTTieni 7,5, VINCI IN AUTOMATICO; ALTRIMENTI, ACCORTO TI IL RISULTATO PER DIFETTO E INFLIGGI DANNI AL NEMICO SECONDO LA TABELLA.

**TABELLA DANNI:**

1-3:	N.A.
4-5:	1 DANNO
6:	2 DANNI
7:	4 DANNI
SBALLI:	-2 PV

SE INVECE SBALLI, PERDI I PV INDICATI E NON INFLIGGI ALCUN DANNO.

**MODALITÀ SEMPLIFICATA:**

SE NON VUOI O NON PUOI USARE LE CARTE, SEGUI QUANTO INDICATO NEI RIQUADRI COME QUESTO. VINCERAI IL COMBATTIMENTO SOLO SE AVRAI ANNOTATO IL TESORO.

(VAI A PAG. 11). ALTRIMENTI SARAI SCONFITTO!

SE HAI IL TESORO (🏠), RIDUCI DI 2 PUNTI LA DIFESA DEI PIRATTI. IL TESORO (🏠) INVECE SI ATTIVA SOLO SE PESCHI LA CARTA DA 2 CON IL SUO SIMBOLO. SE LO FAI, PUOI TOGLIERE QUELLA CARTA DAL TOTALE PER RADDOPPIARE I DANNI INFLITTI AL NEMICO - TUTTAVIA RADDOPPI ANCHE I PV CHE PERDI TU SE SBALLI. LE CARTE SPECIALI (CE NE SARANNO ALTRE NEL LIBRO COMPLETO) SONO TUTTE RIMESCOLATE NEL MAZZO ALLA FINE DEL ROUND, INSIEME ALLE ALTRE.

**SE SOPRAVVIVI, VAI A PAG. 11.**

**SCOTTA I DANNI INFLITTI ALLA DIFESA DEL NEMICO. SE LA DIFESA SI RIDUCE A ZERO, VINCI LO SCONTRO!**

**DIFESA: 7**

▢▢▢▢▢▢▢

**CONTRATTACCO:**  
0,5 E 1: GRAFFI! -2 PV  
2 E 5: MORSI! -4 PV

SE IL NEMICO SOPRAVVIVE, SUBISCI UN CONTRATTACCO: PESCA UN'ULTIMA CARTA E PERDI PV COME INDICATO. POI COMINCIA UN ALTRO ROUND, RIMESCOLANDO TUTTE LE CARTE IN UN NUOVO MAZZETTO.

**LANCILLETTE E LA MERENDA DELLA MUCCA VOLANTE**  
MARCO ZAMANNI - PIETRO ROTELLI

1

PRIMA COLLABORAZIONE PER DODICIO

BENVENUTO, MESSER LANCILLETTE! SONO LIETO CHE ABBIATE TROVATO IL TEMPO DI RISPONDERE ALLA MIA CHIAMATA.

COME SAPETE, IO POSSIEDO UNA SPLENDIDA MUCCA VOLANTE. OGNI OTTO ORE, PERÒ, PER MANTENERE IL SUO STATUS DI ANIMALE MAGICO, DEVE NUTRIRSI DI AVENA VAREGGATA AL MIRTILLO. IL MIO FIDATO STALLIERE È IN CONGEDO FAMILIARE. POTRESTE OCCUPARVE NE VOI, AL POSTO SUO?

CARO LANCILLETTE, VUOI PRENDERTI CURA DELLA MUCCA VOLANTE DI RE CLODOVECHIO? SCEGLI COSA RISPONDERE.  
"SÌ, LO VOGLIO!" VAI A PAG. 2.  
"NON CI PENSO NEMMENO!" VAI A PAG. 3.

stata così aggiunta la “modalità semplificata”, che permette di superare ogni scontro al costo di un determinato numero di Punti Vita. Il punto però è che, test alla mano, questa modalità era sì semplicissima da giocare, ma ancora più difficile da vincere della standard, raggiungendo picchi di cattiveria degni dei libri “true path” di Jackson e Livingstone per ottenere il punteggio massimo. Possiamo quindi dire che ci siamo tre modi per giocare a Lancilsette: con le carte, con la “modalità semplificata” per chi non vuole usare le carte (ma vuole comunque una sfida impegnativa), oppure... barando brutalmente, come un vero bambino farebbe! E la cosa più bella per noi è stata vedere i lettori divertirsi con tutti e tre gli approcci.

**Non è la vostra prima collaborazione. Pietro, come si è evoluto il tuo approccio al disegno per il gioco sotto la “guida” di un autore esperto come Marco?**

Pietro: Non è la nostra prima collaborazione, è vero, ma è la prima volta che però ci cimentiamo in una cosa in parte nuova per tutti e due. Meno male che lavorare con Marco è facile, sembra quasi che ci siamo allenati per anni. È puntuale nel descrivere quel che vuole e comunque abbastanza tranquillo nel lasciare che chi disegna possa metterci in parte del suo o cambiare la tavola, a patto che funzioni. In questo aiuta molto anche il fatto di essere estremamente onesti. Marco comunque è una potenza per dare forma ai miei deliri di persona completamente a digiuno del “dietro le quinte meccanico” del mondo dei libri e dei fumetti game.

**In un fumetto a bivi, il numero di vignette e la disposizione spaziale sono vincolanti. Come avete gestito il bilanciamento tra la narrazione visiva e la necessità di inserire i numeri di rimando ai bivi senza spezzare troppo il ritmo della lettura?**

Pietro: Mah, io non so come fanno “quelli seri”. Noi ci siamo aggiustati mano a mano che le tavole prendevano forma. Abbiamo spostato, alzato, diminuito sulla base di quello che serviva alla tavola, sia narrativamente che visivamente, ma anche cercando di capire cosa la gente avrebbe visto prima in base alle posizioni, e cosa invece non avrebbe proprio visto.

**L'inserto speciale per lo Gioco presenta spesso sfide più concentrate. In che modo questo contenuto si differenzia dal volume principale in termini di densità di enigmi e tono narrativo?**

Marco: la cosa più difficile è stata inserire la spiegazione della modalità “Lancilsette e mezzo” in così poco spazio. È solo merito di Pietro se ce l'abbiamo fatta. Per il resto, la demo di loGioco rappresenta meno di 1/4 dell'avventura originale; è un semplice assaggio a cui seguirà di tutto e di più. Abbiamo voluto dare fondo a tutta la nostra creatività, a volte esagerando, ma siamo sempre riusciti a trovare in qualche modo una quadra. Un altro colossale ringraziamento lo meritano i ragazzi di Presso Edizioni e i numerosi tester, che hanno analizzato ogni dettaglio del gioco da cima a fondo, permettendoci di smussare e correggere tutto ciò che nella bozza iniziale non funzionava.

**Nel fumetto appaiono oggetti assurdi e iconici. Come avete deciso quali avrebbero avuto un impatto meccanico reale sul gioco e quali sarebbero serviti solo come colore narrativo o battuta visiva?**

Marco: il nostro modus operandi è stato questo: Pietro lanciava le sue idee incredibili, io cercavo di trovare un'applicazione pratica per il gioco. Spesso ci sono riuscito, altre volte certi dettagli sono rimasti come semplice colore. Il fumetto è pieno di easter egg e



citazioni che hanno sorpreso in primo luogo me stesso. È uno dei tanti motivi per cui amo lavorare con Pietro: non sai mai cosa verrà fuori dalle sue tavole.

Pietro: Come dicevo prima: lavorare con Marco è essenziale. Perché a me vengono continuamente idee strampalate, e in primo luogo Marco trova una giustificazione narrativa, aggiunge, devia... ma se è una cosa che non serve proprio me lo dice anche. A volte ha anche aggiunto cose lui, e io mi diverto come un pazzo perché in questo sodalizio tecnico artistico non esiste una cosa che non si può fare. Si può fare tutto, mettere tutto, giocare con tutto trovare un modo per integrare tutto nella storia. È veramente una liberazione creativa.

**Molti fumetti a bivi puntano su una lettura rapida. Qual è il tasso di mortalità di Lancilsette? Avete inserito dei percorsi narrativi che si possono scoprire solo alla seconda o terza lettura, magari**



### cambiando approccio al regolamento?

Marco: ho cercato di mantenere fede alla mia attuale filosofia di design, maturata dopo gli esperimenti di “La Luna del Raccolto” e “Thule”, ossia: letture semplici e soddisfacenti comunque vada a finire la storia, ma con tanti dettagli nascosti per chi vuole trovare tutto. In questo fumettogame è possibile continuare a giocare anche se si viene sconfitti, e c'è un solo finale, cosa rarissima per le mie opere. L'idea alla base è proprio quella di lasciare il lettore libero di divertirsi come desidera; ma se si vuole una sfida... beh, raggiungere i 20 Punti Extra (e trovare i 20 collezionabili nascosti!) sarà un'impresa degna di un vero cavaliere.

Guardando le tavole di Pietro, si avverte una evoluzione importante rispetto ai suoi primi lavori in ambito interattivo, penso per esempio a Jekyll e Hyde. Come è cambiato il tuo stile rispetto a quei tempi? Mi sembra che Mezzo Evo sia particolarmente nelle tue corde!

Pietro: Eh, intanto grazie mille. Poi la risposta è tutta lì: Mezzo Evo me lo sono creato visivamente come volevo. Quindi non ho dovuto rispondere a determinati stilemi che mi erano stati chiesti dall'editore. Intanto passa il tempo e si spera che uno migliori tecnicamente, poi l'illustratore è un lavoro complesso (non voglio entrare nel merito che è lunghissima e non voglio neanche dire che si salvino vite...) al di là della mera capacità artistica. Spesso l'editore (soprattutto quelli che tirano a far ciccia) non ti imbarcano per il tuo stile, ma ti chiedono uno stile che hanno visto altrove. Qui siamo all'opposto, io disegno Mezzo Evo come mi pare, i personaggi li creo a mio gusto. Ora, questo non vuol dire che le tavole non siano state riviste, aggiornate, migliorate. Ma è stato proprio un altro discorso.

### Visto il successo della collaborazione e la ricchezza del mondo di Mezzo Evo, c'è l'intenzione di espandere ulteriormente, a livello interattivo, questo universo con nuove avventure o moduli aggiuntivi?

Marco: Pietro lo sa, se potessi lavorerei solo a Mezzo Evo. Adoro questo mondo in prima battuta come lettore; il poterne fare parte come autore è solo la ciliegina sulla torta. Di idee ne ho tantissime, e Pietro ne ha ancora di più. Su cosa sia fattibile o meno, decideranno anche Luca e i suoi compagni in Presso Edizioni, a secondo di come “Lancilsette e la merenda della mucca volante” sarà accolto. Nel frattempo, non sono esclusi altri esperimenti estemporanei come “L'ultimo piano di TutanKoso”, ospitato su queste pagine a febbraio. Perché ciò che rende speciale Mezzo Evo è proprio questo: è un gigantesco parco giochi per noi in primis, e per i lettori in secundis.

Pietro: Esattamente che dice Marco. Qui l'unico limite è la creatività. 