librogame's LAND MAGAZINE

9
ANNO XVIII
(189)
ottobre
2023

TUTTO SULLA FIERA INTERATTIVA TOSCANA

LUCCA COMICS 23

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

EDITORIALE

LA DISCESA DOPO LA SALITA?

di **Francesco Di Lazzaro**

Dopo anni e anni di salita, sicuramente in termini numerici, quasi sempre anche in termini qualitativi, l'anno scorso il fenomeno della narrativa interattiva aveva raggiunto una sorta di plateau. Su questa considerazione non tutti erano d'accordo, e alcuni studi anche molto ben fatti dimostravano che, almeno rimanendo alla quantità di uscite annue, il fenomeno dei librogame era in ascesa e ancora una volta avevamo avuto un numero di pubblicazioni crescente rispetto ai dodici mesi precedenti.

Un occhio esperto però, e quelli della redazione di LGL, perdonateci l'immodestia, lo sono, visto che trattiamo l'argomento da più di 20 anni e ne abbiamo viste di ogni colore, già coglieva alcuni segnali inequivocabili che instradavano l'osservatore verso il nuovo status quo: numericamente i titoli usciti erano imponenti, ma quelli con determinate caratteristiche (lunghezza, complessità, poliedricità, struttura elaborata) erano sicuramente meno rispetto agli analoghi usciti nell'annata precedente. Un totale che di conseguenza non collimava perfettamente con il parziale: a questa prima avvisaglia se ne aggiungeva una seconda, una diffusione, almeno per i volumi di cui abbiamo potuto avere i dati di vendita, meno ampia che in passato.

Tutto questo, se ci pensiamo, è abbastanza normale: ogni settore dell'intrattenimento vive cicliche fasi di ascesa che si alternano a momenti di stasi se non addirittura di recessione, e quello dei gamebook non può fare eccezione. Inoltre, è inutile negarlo, il nostro paese si sta misurando con un periodo storico complesso, in cui tra inflazione, rincari e tensioni (nazionali e internazionali) i denari da spendere per tutto ciò che non è considerato necessario sono sempre meno. Per quanto belli, arricchenti, entusiasmanti, i libri-gioco non sono imprescindibili per campare, e credo che ci siano poche obiezioni da fare rispetto a una simile affermazione.

Guardando l'altra faccia della medaglia una domanda sorge spontanea: siamo certi che

questa “contrazione” sia qualcosa da vivere e percepire in modo assolutamente negativo? Personalmente ho sempre ritenuto quello dei librogame un settore di nicchia: questa mia opinione non è universalmente condivisa e c’è qualcuno, nell’ambiente, che ritiene che in realtà il media abbia potenzialità gigantesche e che la sua non capillare diffusione, in termini numerici, sia da imputare all’incapacità degli attori di raggiungere un pubblico diverso da quello dei consueti appassionati che seguono LGL e tutte le principali case editrici interessate.

Si tratta di un’argomentazione che potrebbe avere una sua validità e io non ho gli elementi per dire in assoluto che non sia così: fino a oggi la formula magica per allargare il mercato però nessuno l’ha mai trovata (a parte probabilmente la EL, ma in un’epoca storica radicalmente differente). Alla luce di queste considerazioni dobbiamo prendere atto che attualmente, come del resto sempre negli ultimi 30 anni, la platea a cui parlano i librogame è ridotta: oggi ci sono più lettori di quanti non fossero per esempio due lustri fa, ma comunque l’uditorio non è sconfinato. Una situazione di domanda e offerta di questo tipo è per sua stessa natura fragile e va in qualche modo tutelata: per curare un ecosistema vulnerabile una delle ricette storicamente più efficaci è evitare il sovraffollamento.

Sto esprimendo una mia opinione personale e prendetela come tale, ma ritengo che far uscire ottanta o novanta inediti annui alla lunga non solo non aggiunga nulla al panorama generale, ma finisca per sbilanciare il delicato rapporto tra domanda e offerta, saturare il mercato e allontanare gli interessati. Questo accade per vari motivi che per ragioni di spazio non è possibile approfondire qui: ma riassumendoli a volo di uccello si può affermare con una certa sicurezza che un panorama sovraffollato è confusionario e tende ad allontanare il novizio e stancare l’appassionato. Inoltre quando l’offerta è tanto ampia è molto facile che la qualità media si abbassi e che il curioso che pesca il libro dal mucchio si trovi a giocare, magari per la prima e unica volta, con un tomo non entusiasmante che non lo invoglia a ripetere l’esperienza. L’idea diffusa, ed errata, che l’epoca d’oro attuale fosse poi premiante per qualsiasi tipo di prodotto, purché dotato di bivi, e che pubblicare un gamebook significasse a utomaticamente f are a ffari d ’oro, ha suscitato l’interesse per il settore anche di interpreti non adeguatamente eruditi sul processo evolutivo che ha interessato i libri-gioco negli ultimi tempi; ecco, uscirsene nel 2023 con un volume identico a quelli del 1985 non è in assoluto, con rare eccezioni, una buona idea e contribuisce ad affossare l’appeal delle opere a bivi nel loro complesso.

Quindi chiediamoci con onestà e un pizzico di ottimismo: e se questa contrazione, che ormai è oggettiva e basta paragonare i numeri interattivi di questa Lucca con quelli della precedente per capirlo, fosse un bene? Se ripartire da meno opere, di qualità superiore, più curate, più gestibili dall’utenza di nicchia caratteristica del media, fosse non solo positivo, ma addirittura necessario, per salvaguardare la salute del settore e prepararlo a future evoluzioni?

Ancora una volta capire se questo tipo di ragionamento sia giusto è tutt’altro che semplice: io mi metto in gioco e punto un paio di copechi sul fatto che effettivamente tale sia la strada. Quindi ben venga Lucca Comics & Games 2023, con i suoi numeri, e sguardo fiducioso a l f uturo d ei l ibrogame: c ome spesso accade anche stavolta il tempo sarà il giudice ultimo e ci dirà chi ha avuto ragione e chi torto.

VI edizione del premio che decreta i migliori librogame

LGL AWARD 2023

Sesta edizione del principale premio esistente in Italia dedicato ai librogame e alla narrativa interattiva. La premiazione si svolgerà domenica 5 Novembre alle ore 14.15 in Sala Ingellis, presso il Padiglione Carducci, storica sede "fuori le mura" dell'area Games che quest'anno si preannuncia più ricca che mai.

L'evento vedrà coinvolte tutte le principali realtà del settore. Vi ricordiamo che il premio è organizzato fin dal 2018 da Librogame's Land con il patrocinio di Lucca Comics & Games e del Comune di Lucca. È giunto pertanto alla sesta edizione e quest'anno sono in gara tutte le opere, classificate a insindacabile giudizio dell'organizzazione tra quelle considerate per lettori esperti, uscite sul mercato dal 1 settembre 2022 al 31 agosto 2023. Nello specifico quest'anno i premi verranno assegnati a tre categorie:

Miglior Librogioco Italiano

Finalisti: Il Palazzo dei Misteri (Librarsi di Alberto Orsini), Sine Requie La Notte del Graal (Serpentarium di Matteo Cortini) e Thule (Aristea di Marco Zamanni)

Miglior Librogioco Straniero

2120 (Coconino Press di George Wylesol), Il Cacciatore di Ombre (Il Castoro di Simon Tudhope)e La Valle delle Ossa (Giochi Uniti di Oliver Hulme

Novità dell'anno

2120 (Coconino Press di George Wylesol), Analwizards (Hollow Press William e David Genchi), Grafomante con Delitto! (Dracomaca Lorenzo Gherardi e Stefano Bucciarelli) e Le Orme Rosse (Plesio/Lambda di Aldo Rovagnati e Alberto Orsini)

Premio della Critica

La novità del 2023, premio assegnato direttamente da LGL a un libro per lettori esperti che si è distinto per tematiche affrontate, approccio coinvolgente, soluzioni narrative e ludiche prescelte, profondità della trama e solidità strutturale

Dopo una breve introduzione si svolgerà la cerimonia di premiazione e i vincitori ci racconteranno qualcosa sulle loro opere e ci sveleranno progetti per il futuro e iniziative nell'ambito librogiochistico. Ospiti dell'evento saranno alcuni dei principali autori interattivi presenti oggi nel panorama italiano, che ci racconteranno dei loro lavori e faranno il punto della situazione del settore insieme al relatore Francesco Di Lazzaro, fondatore di Librogame's Land, e le tre giurate che hanno assegnato i premi quest'anno (Veronica Errigo, in arte Veronica Wu, streamer e content creator del settore, Silvia Fossati di Esci il Gioco e Arianna Mossotti di NoiLeggiamo). Le targhe saranno assegnate da una figura di eccezione, Pierdomenico Baccalario, ospite d'onore di questa premiazione.

Una edizione tutta al femminile che promette di gettare una ventata di aria fresca sul settore dei LG e che forse, per la prima volta, porterà a dei risultati diversi, più "laterali" in quelle che saranno le proclamazioni dei vincitori. A nobilitare l'evento interverranno autori, editori, illustratori e addetti ai lavori del settore ed esponenti delle case editrici italiane che producono librogame. Un appuntamento da non mancare! *(Francesco Di Lazzaro)*

Tutte le novità interattive della fiera

I LIBROGAME A LUCCA23

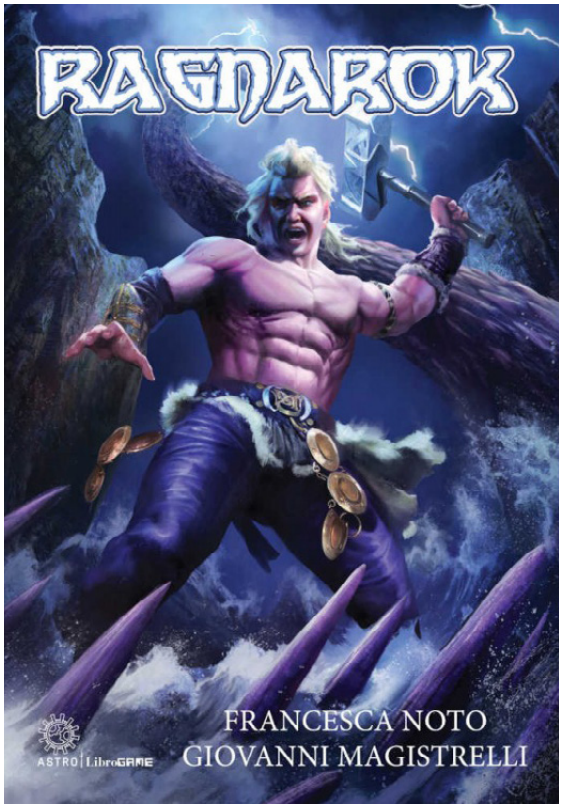
di **Jonny Fontana**

Un altro anno è passato e una nuova Lucca Comics & Games si avvicina. Quest'anno l'offerta di librogame è forse inferiore a quella presente alla precedente edizione, ma il numero di prodotti annunciati (per ora) è comunque rilevante. Vediamo un veloce riepilogo, in rigoroso ordine alfabetico.

Questa fiera vede finalmente riuniti tutti i tre titoli della collana Press Start di Acheron. Ai precedenti "Ghasts'n Gremlins" di Di Lazzaro e "Shugendo" di Simionato, si aggiunge infine "Games of Death II" di Samuel Marolla. Ispirato ai più famosi picchiaduro arcade della storia, il librogame ci permetterà di scegliere il nostro lottatore tra tre diversi personaggi: Maya Sandekao, nobile malese e maestra di silat; Grey, ex navy seals ed esperto di lotta libera; Blues, giovane contendente esperto di MMA. Grazie al nostro status di abili combattenti, iamo stati convocati per i Games of Death, il più importante torneo di lotta mai esistito, dove la posta in palio va al di là della nostra stessa vita.

Aristea ci presenta ben due novità, il secondo numero della collana Storia a Bivi e il secondo numero della collana esoterica Per Speculum. Il librogame storico, intitolato "Verso la Terrasanta", è sempre ad opera dell'esperto Matteo Cresci, già autore del precedente Dopo Tutankhamon. In questo nuovo lavoro, i lettori vestiranno i panni, o meglio l'armatura, di un giovane rampollo di una famiglia nobiliare, intenzionato a farsi un nome nell'Europa del 1190. È l'epoca delle Crociate, e ne è appena stata indetta una terza, a cui parteciperanno le maggiori teste coronate del continente, per riconquistare Gerusalemme dalle mani del condottiero saraceno Saladino: quale migliore occasione per ottenere fama e gloria?

Federico Bianchini, il più prolifico autore di Librinostri, firma finalmente la sua prima uscita commerciale con "Oscura Carcosa". Come 49 Chiavi, volume inaugurale della collana Per Speculum, quest'uscita è formata da un cofanetto che contiene due libri. Il primo libro è narrativo, e contiene la descrizione della città di Carcosa, antica capitale



mitteleuropea caduta in disgrazia; le informazioni al suo interno potranno essere utili a risolvere gli enigmi contenuti nel secondo libro. In quest'altro volume, interpreteremo l'anziano rigattiere Jiri Orten: durante la lettura recupereremo misteriosi oggetti di obliata provenienza che ci catapulteranno in numerose, esoteriche avventure.

Anche Astro Edizioni ritorna ai librogame, con una nuova uscita dal titolo "Ragnarok", nata dalla penna di Francesca Noto e Giovanni Magistrelli. Come il nome lascia intuire, si tratta di un librogame – dopo i precedenti, ispirati alla mitologia classica – che trae origine dalla mitologia norrena. Ci chiamiamo Jordi e siamo un comune ragazzo di sedici anni che abita in un piccolo paese del Canada. La nostra vita, però, è destinata a cambiare rapidamente, quando scopriamo di essere in realtà il figlio di Thor, il dio del tuono di Asgard, e che a noi è stato affidato il compito di salvare i nove mondi dal Ragnarok, la fine dell'universo.

Un'altra personalità del mondo di twitch si unisce agli streamer che hanno dato alle stampe un loro librogame: in questo caso si tratta della giovanissima Kurolily, che diverse volte ha portato librogame sul proprio canale. Edito da Fabbri Editori, "L'isola maledetta" vede come protagonista Lilyen, una giovane piratessa con una missione ben chiara in testa: ritrovare il padre disperso. Nonostante la sua determinazione però, viene fermata da un naufragio che la costringe a sbarcare su un'isola dove il naturale e l'arcano si mescolano, tormentata dalla lunga ombra del pirata fantasma Mc Murray e dal canto di Citulù. Riuscirà a superare anche questi terrificanti ostacoli?

Giochi Uniti procede instancabile con la localizzazione in italiano della serie di librogame "da combattimento" DestinyQuest, di Michael J Ward. Mentre l'edizione inglese si è appena arricchita del quinto volume, con un nuovo librogame spinoff in arrivo, in Italia verrà pubblicato per Lucca il terzo volume, intitolato "L'Occhio della Furia dell'Inverno". In questo nuovo librogame, la guerra è scoppiata nel regno di Valeron, retto da un re malato e inabile. Dovremo, quindi, aiutare il Principe Arran, il secondo erede al trono, a dimostrare il proprio valore. Conosciuto come il principe fantasma - il ragazzo malato che si aggira nella libreria reale – Arran dovrà impugnare la spada consacrata per forgiare il proprio destino in un mondo crudele e selvaggio, nelle fredde terre del nord.

Dopo averci fatto a lungo attendere – un'attesa comunque allietata da numerose nuove offerte – MS Edizioni riporta in Italia il quarto numero dell'amata collana francese Misteri d'Oriente. Ne "I Segreti di Babilonia", il prete Gianni riprende coscienza, dopo essere stato ibernato secoli prima, affinché possa incontrare a Babilonia il saggio Soushan, depositario della via per raggiungere Shangri-La. Il

TITOLO	AUTORE	COLLANA	EDITORE	DOVE TROVARLO	DATA DI USCITA
Games of Death II	Samuel Marolla	Press Start	Acheron Books	Padiglione Carducci Area Games	Ottobre 2023 per chi aveva sottoscritto il crowdfunding, Lucca 2023 per gli altri
Oscura Carcosa	Federico Bianchini	Per Speculum	Aristea	Padiglione Carducci Area Games Stand CAR 125	Lucca 2023
Verso la Terrasanta	Matteo Cresci	Storia a Bivi	Aristea	Padiglione Carducci Area Games	Lucca 2023
Ragnarok	Francesca Noto e Giovanni Magistrelli	/	Astro Edizioni	Padiglione Carducci Area Games	Lucca 2023
L'Isola Maledetta	Sara "Kurolily" Stefanizzi	/	Fabbri Editori	Presso stand Mondadori	Lucca 2023
L'Occhio della Furia d'Inverno	Michael J. Ward	Destiny Quest	Giochi Uniti	Padiglione Carducci Area Games	Lucca 2023
I Segreti di Babilonia	Doug Headline e Jacques Collin	Misteri d'Oriente	MS Edizioni	Padiglione Carducci Area Games Stand CAR 281	Lucca 2023
Kadath	Valentino Sergi	The Necronomicon Gamebook	Officina Meningi	Padiglione Carducci Area Games Stand CAR 119	Lucca 2023
I Misteri delle Catacombe	Angiolino, Di Giorgio, Garello	/	Parapiglia	Presso Raven Padiglione Carducci Area Games	Lucca 2023
In Cerca di Fortuna	Andrea Angiolino	/	Plesio	Padiglione San Martino	Lucca 2023
L'Ombra venuta dal Tempo	Giny Valris	Choose Cthulhu II	Raven/Vincent Books	Padiglione Carducci Area Games	Lucca 2023
Turno di Notte	Victoria Hanckox	Dedalo	Raven/Vincent Books	Padiglione Carducci Area Games	Lucca 2023
Lo Stregone della Montagna Infuocata	Ian Livingstone e Steve Jackson	Fighting Fantasy Trilogia di Zagor	Raven/Vincent Books	Padiglione Carducci Area Games	Lucca 2023
Il Crollo della Montagna di Sangue	Joe Dever	Lupo Solitario	Raven/Vincent Books	Padiglione Carducci Area Games	Lucca 2023
Metal Heroes and the Fate of Rock	Swen Harder	/	Raven/Vincent Books	Padiglione Carducci Area Games	Lucca 2023
Zombie Crawlers	Matteo Cortini, Leonardo Moretti e Fabio Passamonti	Si tratta di un ibrido GDT, GDR con componenti di LG	Serpentarium	Padiglione Carducci Area Games Stand CAR 139	Lucca 2023

Altre case editrici interattive presenti che non portano novità ma hanno librogame allo stand:
Coconino Press
Hollow Press
Da Vinci Games Padiglione Carducci
Mondiversi
Need Games
Sprea Editori (presenta la rivista Master Magazine che contiene un racconto-game di Lorenzo Trenti)
Tora Edizioni Padiglione Napoleone
Tuga Edizioni/Little Rocket Games

destino beffardo vuole, però, che Soushan sia deceduto solo qualche giorno prima! La sorte ha anche voluto che il saggio avesse comunicato a tre persone fidate una parte del suo segreto… A noi spetterà recuperare tale perduta informazione tra i vicoli di Babilonia.

Tramite Kickstarter, Officina Meningi ha annunciato anche il terzo librogame della saga del The Necronomicon Gamebook, serie di librogame dedicata alle opere di Lovecraft e agli autori correlati. In questa nuova avventura, "Kadath", esploreremo l'universo onirico creato dallo scrittore di Providence, le Terre del Sogno. Come cultista di Dagon, verremo incaricati da Cthulhu, divinità blasfema che riposa nella perduta città sottomarina di R'lyeh, di impedire le macchinazioni di Nyarlathotep, il Caos Strisciante. Questi, infatti, intende risvegliare Azathoth, divinità cieca ed idiota che gorgoglia al centro dell'universo: un risveglio che significherebbe la fine di ogni cosa.

Parapiglia riporta in stampa un classico dei librogame per ragazzi: si tratta de "I misteri delle catacombe", scritto da Andrea Angiolino, Domenico di Giorgio e Francesca Garello. In questo libro, il protagonista è Marco, un vispo ragazzino romano che vive in un popoloso quartiere commerciale del colle Aventino. Entreremo in contatto con i luoghi di Roma all'inizio del IV secolo dopo Cristo, ma soprattutto conosceremo una famiglia e i suoi amici, visiteremo le loro case e mangeremo con loro. Insieme agli amici di Marco, Lucio e Clelia, dovremo attraversare cunicoli sotterranei, assistere a riunioni segrete, inseguire ladri e ladruncoli, per un'appassionante avventura a bivi nell'antica Roma nel tentativo di dipanare i misteri delle catacombe.

Angiolino fa doppietta in questa edizione di Lucca. Anche Plesio, infatti, dà nuova vita ad un'altra opera del maestro, uno dei più risalenti librogame tutti italiani: In cerca di fortuna. Non si tratta, però, di una semplice ristampa: il testo è stato sottoposto a un editing fine e sono stati rivisti alcuni meccanismi; sono stati aggiunti trenta paragrafi inediti e oltre venti illustrazioni in bianco e nero, nonché una nuova copertina e nuove mappe. Non è tutto: l'opera è corredata di due avventure bonus dello stesso autore, "Il Calice del Tempo" e "Una storia di campagna", elaborate per andare a comporre un "Angiolinoverse" di fantasy mediterraneo agganciandosi alla trama principale.

Nella presente edizione di Lucca, si concretizzano finalmente molte delle novità annunciate tempo addietro da Raven/Vincent Books. Innanzitutto, procede inesorabile la ristampa dei volumi di Lupo Solitario, ormai giunta al ventiseiesimo titolo, "Il crollo della Montagna di Sangue". Boradon, la Montagna di Sangue, è un'immensa roccaforte sotterranea dove generazioni di nani hanno prosperato. Ma, nelle sue viscere, un antico

nemico attendeva in attesa… Ora, il Grande Maestro Kai è stato chiamato con urgenza in soccorso, poiché lo Shom'zaa si è infine risvegliato, travolgendo con le sue orde di Agarashi le schiere dei nani. A noi spetterà il compito di ricacciare le progenie di Agarash nelle profondità da cui sono fuoriuscite.

Prosegue, anzi, si avvia alla conclusione, anche la seconda serie di Choose Cthulhu, fortunata collana di agili librogame ricavati dalle opere più famose di Lovecraft. Nel sesto numero, "L'ombra venuta dal tempo" di Gioy Valris, vestiremo i panni del professore Nathaniel Wingate, insegnante alla prestigiosa Miskatonic University. Un giorno, ci risvegliamo e scopriamo di non ricordare nulla degli ultimi cinque anni. A quanto pare, dopo un malore, la nostra personalità era cambiata: avevamo frequentato strani convegni e partecipato a misteriosi viaggi, ma di tutto ciò non conserviamo alcuna memoria. Ogni volta che tentiamo di ricordare, minacciose visioni di chele e tentacoli invadono la nostra mente…

Una novità assoluta che finalmente si concretizza è quella di "Metal Heroes and the Fate of Rock", seconda opera di Swen Harder. Questo mastodontico librogame di oltre 800 pagine, presenta un'ambientazione unica: il suo protagonista è Taylor, rocker purosangue e idiota a tempo pieno.

Conduce la sua miserabile esistenza in una metropoli mefitica quando inaspettatamente il Dio del Rock, stanco delle sue funzioni, lo nomina suo successore! Il librogame è infarcito di classici cliché, insidie e personaggi tipici della scena del rock, e non si prende mai sul serio. Disponibile a Lucca anche nella versione deluxe con cofanetto e contenuti extra, tra cui la colonna sonora metal.

Arriva, inoltre, anche l'ottavo titolo della collana Dedalo, che per l'occasione assume l'etichetta "International". Con "Turno di notte"

di Victoria Hancox, infatti, la collana esce dai confini italiani per portare sul suolo patrio un librogame indie horror, già tradotto in numerose lingue. Un momento di riposo, durante l'estenuante turno di notte in ospedale da infermiere. Ma al nostro risveglio un cadavere giace nella sala accanto e un feroce assassino è sulle nostre tracce. Il mondo sembra essere precipitato in una realtà da incubo: l'ospedale ora è abitato da figure spettrali, ombre di pazienti e dottori maledetti, legati tra loro da un orribile disegno. Ad una comune infermiera spetterà svelare il mistero dell'ospedale e sconfiggerne le presenze demoniache che lo infestano.

Infine, una novità che arriva direttamente dagli anni '80. Il passaggio dei diritti dei Fighting Fantasy da Salani a Raven si concretizza finalmente con l'uscita della nuova edizione de "Lo Stregone della Montagna Infuocata", ribattezzato per l'occasione quale primo volume della "Trilogia di Zagor" (il nome proprio dello stregone). La Montagna

Infuocata cela un infernale sotterraneo, disseminato di trappole e sorvegliato da mostri. Solo chi sopravvive fino a inoltrarsi nelle stanze più profonde, dove vivono le creature più pericolose, potrà sfidare il malvagio stregone e reclamarne il tesoro. Per l'occasione, sarà presente alla kermesse il co-creatore della serie, Sir Ian Livingstone, che presenterà anche l'edizione italiana di "Dicemen", volume dedicato alla Games Workshop, casa editrice di giochi di ruolo e da tavolo fondata, appunto, da Livingstone e Steve Jackson.

Serpentarium non presenta nuovi librogame a questo Lucca, bensì un titolo ibrido fra gioco da tavolo, gioco di ruolo e librogame: "Zombie Crawlers", controparte horror del precedente Dungeon Crawlers. Il titolo di quest'anno è un gioco horror di avventura e narrazione, ambientato in una città sconvolta dall'apocalisse zombi. Questo gioco roll & write ci farà vivere la storia di Livia, Jessie, Barbara e Carl, una Poliziotta, un Criminale, una Paramedica e un Pompiere uniti dal caso per sopravvivere all'apocalisse zombi. Decideremo quali pericoli affrontare e come farlo usando forza, astuzia e risorse, scrivendo la storia dei quattro sopravvissuti fra le molte possibilità.

Da segnalare infine l'interessante iniziativa di Sprea Editori, che lancia Master Magazine, una rivista cartacea tutta nuova, esordiente per l'appunto a Lucca, che, come si può intuire facilmente dal titolo, è dedicata al mondo dei giocatori, in particolare quelli di ruolo. Non manca però uno spazietto riservato alla nostra amata narrativa interattiva: infatti un nome ben noto nell'ambiente, Lorenzo Trenti, ha confezionato per questo numero di lancio il racconto-game Capolinea Cretaceo, ambientato nell'affascinante mondo dei dinosauri, Se vi interessa la pubblicazione è disponibile allo stand dell'editore al prezzo di 9.90, e contiene anche molti articoli interessanti dedicati al mondo del gioco a tutto tondo. Verrà anche presentata il 2 Novembre alle 17.30 in Villa Bottini, in una approfondita conferenza dove si parlerà anche di PSM, storica rivista dedicata ai videogiochi che torna dopo anni in stampa.

Come si può vedere dalla rapida carrellata qui sopra presentata, anche l'edizione 2023 di Lucca Comics&Games si presenta di numerose offerte che metteranno a repentaglio la salute e la pienezza dei portafogli degli appassionati. Nonostante i titoli annunciati siano inferiori a quelli presenti alla scorsa edizione, si tratta ancora di numeri che mostrano una situazione di grande fiducia da parte delle case editrici nel settore dei librogame, situazione che – ovviamente – ci si augura possa durare ancora a lungo.

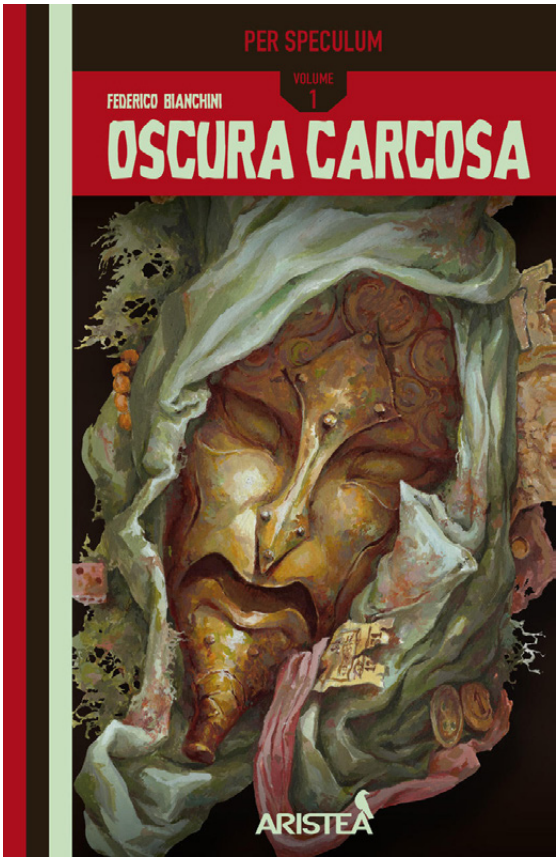
Dopo qualche mese di pausa la casa editrice torinese raddoppia con due inediti in fiera

I LIBROGAME DI ARISTEA

di **Francesco Di Lazzaro**

La doppietta di Aristea che irrompe sul mercato in questa fine di 2023 noi di LGL la aspettavamo da tempo. Erano infatti già trapelate indiscrezioni sul fatto che la realtà condotta con piglio sicuro di Dario Leccacorvi avrebbe affidato due opere interattive a due figure capitali nella storia di LGL come Matteo Cresci e Federico Bianchini. Per il primo non si tratta dell'esordio commerciale: aveva infatti già collaborato con Leccacorvi con l'ottimo Dopo Tutankhamon. Il secondo è invece, a dispetto della sua assenza dagli scaffali dei negozi, uno dei più prolifici scrittori a bivi italiani di tutti i tempi. La sua produzione si è sviluppata negli anni soprattutto nell'ambito della collana "free" Librinostri, prodotta sia in formato digitale che cartaceo da Librogame's Land da ormai tre lustri. Federico ha saputo in questo ambito dare il meglio di sé, sviluppando decine di libri e inaugurando altrettante collane, emblema della sua poliedricità. Tra le sue produzioni, infatti troviamo la fantascienza di Fantasy Punk, il western di Django, il fantasy storico di Misteri d'Oriente, il Ritorno di Pip sulle orme del grande Herbie Brennan, il volume per i più piccoli A Spasso nel Bosco e Cagliostro, che idealmente è forse la serie che si avvicina di più a questa sua prima produzione commerciale.

Il nostro, infatti, esordisce a Lucca nell'agone dei pro con Oscura Carcosa, secondo capitolo della collana Per Speculum e volume dalle molte sfaccettature, che si presenta come uno dei più interessanti della fiera. Va subito puntualizzato che si tratta di un doppio volume: solo uno dei due tomi sarà effettivamente interattivo, almeno nel senso canonico del termine. L'altro è un testo lineare, da leggere dall'inizio alla fine, come un comune racconto.



È diviso in capitoli, e ogni capitolo in brevi paragrafi in cui sono descritti diversi aspetti del Regno di Carcosa: Località, Mondanità, Leggende, Abitanti, Storia. La sua utilità andrà oltre il mero piacere di leggerlo però: infatti in questa prima parte sono contenute informazioni, rimandi, indizi che ci saranno imprescindibili per risolvere l'avventura che ci attende nella seconda. Il secondo libro infatti ha la classica struttura di una storia a bivi intervallata, di tanto in tanto, da enigmi. Questi potranno essere risolti attraverso un'attenta lettura del testo abbinata a due antichi sistemi cabalistici proposti in veste ludica: la gematria e il quadrato di Salomone.

In Oscura Carcosa ci troviamo nei primi anni '10 del XX secolo. Sorge nel cuore della Mitteleuropa la città di Carcosa, un tempo capitale di maghi e alchimisti, ora smunta metropoli dell'impero dove nemmeno i nobili abitano più.

Carcosa però nasconde ancora, nei suoi vicoli stretti come tagliole, nelle sue bettole fumose frequentate da guitti, uccellatrici e marinai sfregiati, negli antri bui del vecchio castello, nelle tane delle streghe, misteri pericolosi quanto affascinanti. Sarà proprio compito del lettore, attraverso l'acquisto di quattro particolari oggetti al mercato degli ambulanti, riscoprire le vecchie leggende degli alchimisti della viuzza d'oro, dei maghi e degli astrologi di corte, e dei cabalisti del ghetto.

Il protagonista di cui vestiremo i panni è il rigattiere Jiri Orten cresciuto alla scuola rabbinica della sinagoga Staro-Nová, e istruito ai principi della cabala, della gematria e dell'esoterismo ebraico tramandato attraverso i testi della tradizione quali l'Haggadah, il Talmud, il Midrash e la Torah.

Incontri, scoperte, enigmi risolti e indizi alla fine dell'avventura forniranno al lettore un punteggio cui attribuirà il livello di conoscenza ottenuto e, attenzione, per chi otterrà il grado il più alto ci sarà una ulteriore sorpresa, da scoprire sul sito di Aristea. Il volume è impreziosito dalle illustrazioni di Erica Rossi, valente disegnatrice che abbiamo già visto all'opera in occasione di altre proposte della casa editrice piemontese. I volumi, che constano di 315 paragrafi e complessivamente di circa 400 pagine, sono in prevendita sul sito Aristea già da qualche giorno e si troveranno ovviamente anche in occasione di Lucca Comics & Games 2023. Li troverete allo stand Aristea al prezzo di 24 euro.

Matteo Cresci ripercorre il filone che lo ha reso famoso nel 2020, quello storico interattivo. Tre anni fa ci portò nell'antico Egitto, quest'anno ci racconta l'epopea delle crociate con l'intrigante Verso La Terrasanta.

Nel volume vestiamo i panni di un giovane cavaliere ansioso di mettersi in mostra, con in testa tanti ideali e il mito dell'oriente e della liberazione del santo sepolcro. Per lui

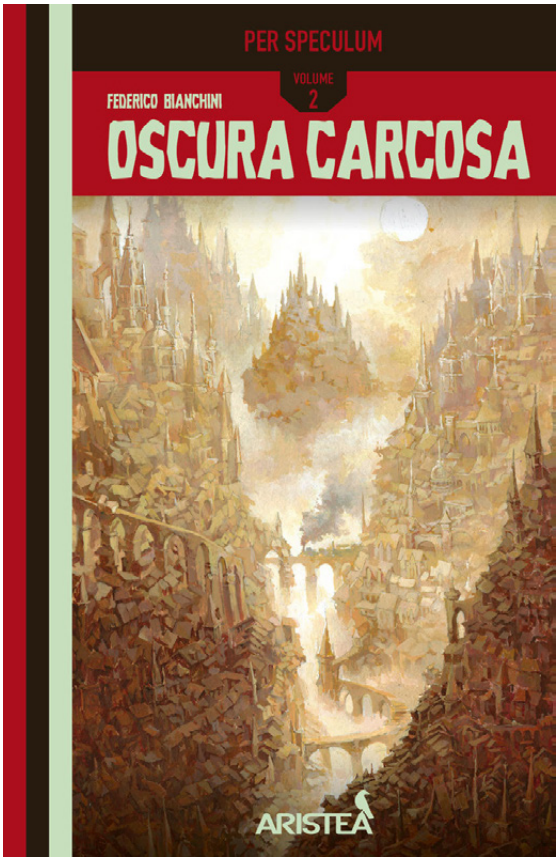
quindi unirsi alla spedizione di Riccardo Cuor di Leone è un'occasione imperdibile: raggiungere l'Oltremare, combattere gli infedeli, farsi difensori e spade della fede… Cosa si potrà mai desiderare di più?
Ovviamente, come è facile intuire, la realtà che ci attende durante la spedizione è assai diversa, molto più sfaccettata e grigia rispetto a quella quasi manichea che contraddistingue le fantasie di un giovane ansioso di combattere.
Il volume prevede 525 paragrafi e si presenta come il secondo della collana Storie a Bivi, "seguito" ovviamente del già citato Dopo Tutankhamon. I disegni sono a cura di Fabio Porfidia, vecchia conoscenza di tutti gli appassionati interattivi e uno dei più apprezzati professionisti del settore che contribuisce con il suo inconfondibile stile a nobilitare il prodotto. Il prezzo di vendita sarà pari a 19 euro e. come per Oscura Carcosa, il libro, già in prevendita, sarà disponibile a partire dai giorni lucchesi allo stand Aristea.
A completamento dell'articolo andiamo a parlare con i due autori, che hanno accettato di concederci una favolosa intervista. Parola, dunque, a Federico Bianchini e Matteo Cresci!

INTERVISTA A FEDERICO BIANCHINI

Ciao Federico, è un piacere averti qui sulle pagine di LGL Magazine. Per i nostri lettori che non ti conoscono ti presenti e racconti come è nato e si è sviluppato, in passato, il tuo rapporto con i librogame e la passione per la scrittura?
Come tanti di noi sono cresciuto con i librogame degli anni '80 e da subito mi ci appassionai, tanto che a dodici anni, in seconda media, scrissi su un quadernino il mio primo librogame di 80 paragrafi ispirato al gioco del

Commodore 64 "Task Master" (o "Le Sette Prove"). Parallelamente ai librogame iniziai a fagocitare la biblioteca di Urania e Cosmo di mio padre e a giocare a gdr con gli amici; anni dopo, terminati gli studi universitari, mi sono appassionato a saggi su esoterismo, alchimia, occultismo, magia, movimenti religiosi, archeologia eretica, esorcismi, anni di piombo ecc. Conoscenze che ho pubblicato nel 2014 in un manuale d'esoterismo ("Misteri sul pianeta Terra", edito da Cerchio della Luna). Tutti questi generi di lettura, abbinati anche alla passione per il cinema "di genere", mi ha portato a sperimentare generi diversi con i LibriNostri. Sicuramente il "lato oscuro" delle mie letture è quello che più emerge nelle storie, perché è quello che più mi affascina e mi ispira .

Hai molte opere alle spalle, ce ne parli brevemente?
Brevemente è difficile :D . Una serie per cui sono "noto" nell'ambiente libroludico è sicuramente la trilogia conclusiva di Misteri d'Oriente, che ho rivisto ed ampliato a distanza di una decina di anni; MdO è una delle serie E.Elle più amate ma che, come sappiamo, è stata interrotta prima della conclusione e



così, sulla base delle mie letture "orientali", ho voluto cimentarmi in questa sfida che mi ha permesso di farmi conoscere anche tra i fan francesi della serie originale; e di collaborare con MS Edizioni per la sua riedizione..
Calibro 70 è la serie ispirata ai poliziotteschi anni '70 italiani, e nonostante il genere action sono già presenti argomenti quali la massoneria segreta, gli omicidi rituali, il controllo mentale e le sette.
Django è un'icona dello spaghetti western, e da appassionato non ho resistito alla tentazione di scrivere un librogame ispirato a questo genere filmico, con tante sparatorie e sganassoni. Fantasypunk è la serie più recente, composta da libri autoconclusivi di genere fantasy e/o fantascientifico, con un regolamento semplice ed antieroi come protagonisti.
In ultimo la serie di Cagliostro è quella dove le letture su possessioni ed esorcismi emergono in maniera preponderante, arrivato al quarto capitolo manca solo il volume conclusivo.

Sei all'esordio come scrittore professionista. Hai notato delle differenze tra lo scrivere per un editore e il produrre per una collana amatoriale come i LibriNostri?
Altrochè. Premetto che Oscura Carcosa era già pronto per uscire con LibriNostri (e già revisionato dal "mio" fidato betatester F.A.S); combinazione ha voluto che mentre ero in attesa delle illustrazioni di Kenfalco, mi abbia contattato Dario Leccacorvi, proponendomi di scrivere il secondo volume di Per Speculum, al che gli ho detto: "Guarda se questo ti piace, è già pronto". Al suo parere positivo è partita la fase "drammatica" di revisione e betatest con Aristea, molto più articolata e professionale. Dire che ho sudato sette camicie non rende l'idea e temo di averle fatte sudare anche a tutto lo staff di Aristea.
Sicuramente per LibriNostri tendo a non cercare la perfezione, per cui mi lascio dietro refusi, intrecci che ogni tanto non funzionano come dovrebbero, ripetizioni di paragrafi e citazioni a vario titolo. Qui invece ci sono stati più livelli di controllo: il primo con Gabriele Simionato è stata una revisione vera e propria di tipo narrativo e stilistico, che mi ha permesso di conoscere molti aspetti della scrittura che ignoravo poi, con diversi membri dello staff, vi sono state altre fasi di controllo, calibrazione, sviluppo degli enigmi, ricostruzione dell'intreccio, e perfezioni stilistiche.

Tra tutte le collane che hai scritto Cagliostro sembra quella più assonante a Oscura Carcosa. Ci sono stati influenze o spunti che hai mutuato dai LibriNostri per realizzare la tua prima opera commerciale?

Come dicevo poc'anzi, il libro in origine nasce col titolo di "Temný Carcosa" (Oscura Carcosa in lingua ceca) per fare parte della serie Fantasypunk, rispetto a Cagliostro dove è prevalente la parte legata alle possessioni demoniache, Jiri, il protagonista di Oscura Carcosa, è un rigattiere del ghetto che. attraverso l'acquisto di quattro oggetti risalenti al tempo del Re in Giallo (personaggio ispirato a Re Rodolfo II di Boemia più che all'omonimo chambersiano), si addentra in altrettante storie e misteri collegati alla cabala, all'esoterismo ebraico, all'astrologia, alla magia. La lunga esperienza con LibriNostri mi ha certamente permesso di crescere un po' alla volta, i numerosi betatest e feedback nel corso degli anni sono stati fondamentali per raggiungere una certa solidità narrativa e di gameplaying.

Torna l'elemento esoterico, a te caro in tante tue opere. Come lo hai sviluppato in questo volume e che ruolo ha nell'economia dell'opera?

Nell'introduzione definisco Oscura Carcosa come il "primo librogame iniziatico", in quanto ho voluto sperimentare per la prima volta un sistema gioco basato sulla gematria, l'antico sistema ebraico che associa lettere e parole a numeri e significati reconditi, e sul Quadrato di Salomone, uno schema che riporta i numeri da 1 a 9 in una sequenza mistica. Nel libro non ci sono lanci di dadi, combattimenti o prove particolari, tutto si basa sull'esplorazione della città e dei suoi antri misteriosi, sulla risoluzione di enigmi, sulla conoscenza di pratiche esoteriche e alchemiche di cui si viene un po' alla volta edotti.

Mi ha colpito molto l'idea di affiancare un libro "informativo" a uno ludico, è una pensata che, come autore, avevo accarezzato più volte in passato e che si era intravista anche in tue opere precedenti. Ci racconti meglio come hai sviluppato il tutto?

All'inizio sono partito con la classica descrizione della città, che è la vera protagonista del libro; quando mi sono accorto di essermi dilungato troppo ho pensato ad un libro di "supporto" all'avventura che si potesse leggere d'un fiato, come fosse una "guida turistica" di Carcosa. Di fatti nel secondo volume vi sono paragrafi con rimandi al primo, così che il lettore può andare a leggersi, o rileggersi, quel paragrafo che descrive il quartiere in cui si trova, o racconta una leggenda in cui sta per incappare, o altri aspetti di Carcosa che riguardano il punto dell'avventura in cui si trova. L'idea mi è venuta dalla vecchia serie Horror Classic di Herbie Brennan.

Senza spoilerare troppo ci dai qualche anticipazione, a livello di trama, su quali peripezie attendono il nostro protagonista?

Due parole sul protagonista: Jiri Orten è un vero "antieroe", un rigattiere zoppo del ghetto ebraico affascinato dai misteri della propria città, soprattutto quelli legati alla fine del XVI secolo, quando su Carcosa regnava il Re in Giallo, chiamato così per i colori dei suoi abiti e per la maschera di seta che indossò negli ultimi anni.

Il libro ha una cornice, che è il TandImark, il mercato ambulante cittadino che come un torrente collega tutti i quartieri; qui, alla bancarella di un vecchio polacco, Jiri trova quattro oggetti legati al vecchio regno, e ognuno di essi lo conduce in un'avventura per svelare il mistero che vi si cela, anche se ciò significa incamminarsi per vicoli bui e pericolosi, addentrarsi in sotterranei e nelle segrete del castello, infilarsi un pericolose bettole portuali o mettersi alla ricerca di vecchi caba-

listi e occultisti che possono dargli le giuste informazioni.

Invece sul piano ludico e strutturale come hai pensato il libro? Ci sono delle trovate particolari di cui ci vuoi parlare?
Sicuramente il sistema di gioco basata sulla gematria e il Quadrato di Salomone è un unicum nei librigioco, ai quali si aggiungono, durante la storia, enigmi legati alla cabala e all'esoterismo ebraico.
Un secondo aspetto, più narrativo che ludico, è l'utilizzo di tutta una serie di termini desueti che ben si adattano all'ambientazione di inizio '900, e che permettono al lettore di apprezzare ancora di più il variopinto lessico della nostra lingua, e il lettore troverà, in coda al primo volume. un dizionario di tutti questi termini, proprio per avere la possibilità, imbattendosi in un "cerretano" o in un "barsabucco", di andare a scoprirne il significato.

A corredo ho voluto dare un taglio narrativo pittoresco, con descrizioni molto evocative di luoghi, edifici e personaggi in cui Jiri, e noi con lui, si imbatte; uno stile ispirato dal libro "Praga Magica" del professor Ripellino, che mi ha molto affascinato, e da autori come Arthur Machen, Gustav Meyrink e Franz Kafka.

Che ruolo hanno gli enigmi nell'economia dell'opera? Leggendoti da tanti anni so che tu hai una certa predilezione per i numeri e i valori simbolici che la numerologia porta con sé.
Alcuni enigmi sono di facile soluzione, altri per risolverli è necessario usare la gematria e leggere attentamente il primo volume, dove sono celati indizi fondamentali, ho così giocato proprio sul fatto che è possibile associare parole a numeri, senza dimenticare che lo stesso è possibile con l'alchimia, l'astrologia e la cabala, e nel libro ci sarà la possibilità di cimentarsi in queste sfide.

Aristea ha creduto in te facendoti esordire tra i "professionisti". Com'è stato lavorare con Dario?
Dario, essendo un utente storico di LGL, aveva già letto alcuni dei miei LibriNostri, e stava cercando un autore per la collana Per Speculum così mi ha contattato, affiancandomi poi un altro utente di LGL che ben conoscevo e con cui avevo già lavorato per Django e Cagliostro, ovvero Gabriele Simionato, trovandomi assolutamente bene come era già stato in passato, con lui abbiamo riviste per intero la storia, lo stile narrativo, la prosa, e la coerenza nelle varie linee narrative. Nella seconda fase ho lavorato più con Dario e il resto dello staff, per approfondire e modificare aspetti che non tornavano nell'intreccio o che potevano essere meglio proposti.
In generale non ho potuto che apprezzare in Dario e i ragazzi di Aristea la ricerca della

perfezione anche nei dettagli, indice di alta professionalità, oltre che trovarmi assolutamente bene nel confronto e nella realizzazione finale del lavoro. Ottima esperienza davvero.
Come neo professionista devo dire che sento un po' di pressione, perché negli ultimi anni Aristea ha fatto incetta di premi con i suoi librigioco e spero di esserne all'altezza.

Hai in programma nuovi volumi per il futuro, con Aristea stessa o con altri editori?
Ho già iniziato un sequel di Oscura Carcosa, ma dovremo per forza di cose attendere il feedback dei lettori, se il riscontro fosse positivo spererei davvero di poter continuare questa collaborazione, altrimenti ci sono sempre i LibriNostri .
Inoltre qualche mese dopo Dario, un altro vecchio amico di LGL mi ha contattato per propormi di scrivere un librogioco di genere totalmente differente e sul quale sto lavorando da maggio. A tempo debito sveleremo tutto.
Comunque ci tengo a rassicurare gli amici di LGL che ho già iniziato due LibriNostri, uno ispirato agli spymovie italiani degli anni '60 (quelli di "Agente 707") e un secondo ai fantasy Chambara come l'anime Ninja Scroll, oltre a Cagliostro 5, ovviamente; ci vorrà più del tempo del solito ma arriveranno.

Quanto è stato importante la tua militanza di molti anni su LGL per la tua realizzazione come scrittore? Credi che il confronto con la community e con il portale ti abbia aiutato a crescere e migliorare?
Assolutamente, il confronto con altri utenti, alcuni di quali già autori di librigioco, mi ha permesso di crescere molto come scrittore, e a mia volta sto cercando di dare utili consigli alle nuove leve. Il nostro è certamente un settore narrativo di nicchia e non ci sono molte possibilità per confrontarsi o cimentarsi in sfide come il concorso annuale dei Corti o pubblicando LibriNostri.
Aggiungo che un po' ruffianamente ho inserito gli amici di LGL nei ringraziamenti del libro, amministratore in primis, dopo tutto è anche grazie alla nostra community che ho avuto questa possibilità.

Siamo alla fine dell'intervista. Vuoi aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?
Certo, una parola sulle bellissime illustrazioni di Erica Rossi, molto evocative, la mia unica indicazione è stata quella di cercare ispirazione alle scenografie del cinema espressionista tedesco che ben si addicono alle atmosfere cupe e misteriose del libro, il resto lo ha fatto tutto lei.
In ultimo ci tengo a dire che questo libro è dedicato a mio fratello maggiore Emanuele, che mi lasciato giusto un anno fa, lasciando un vuoto incolmabile; non era un appassionato di librigioco ma lo avrebbe certamente letto e penso che gli sarebbe anche piaciuto.
Grazie.

INTERVISTA A MATTEO CRESCI

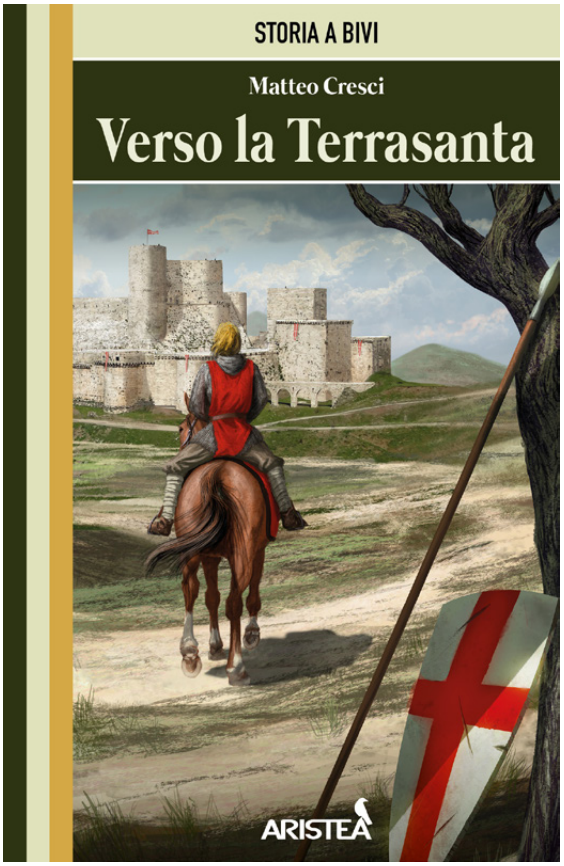
Ciao Matteo, è un piacere averti qui sulle pagine di LGL Magazine. Per i nostri lettori che non ti conoscono ti presenti e racconti come è nato e si è sviluppato, in passato, il tuo rapporto con i librogame e la passione per la scrittura?
Ciao Francesco e grazie per questa nuova opportunità di raccontare un po' di me. Sono dell'82, sono sposato con Laura, alla quale ho dedicato Dopo Tutankhamon e ho una figlia, Alice, alla quale ho dedicato Verso la Terrasanta. Vado dritto al punto: quella

per i LG è la passione di una vita. Non è una frase fatta, lo sai bene perché immagino sia stato così anche per te; leggiamo LG da quando siamo bambini, di pari passo con l'amore per la lettura. Tutto è iniziato il giorno in cui incontrai, per caso, un accattivante libretto con la fascetta azzurra, il mio primo LG: Negli Abissi di Kaltenland ed.EL. Lo scelsi tra gli altri perché riportava il numero 3, cioè il giorno del mio compleanno. Era una cosa dell'altro mondo…Meraviglioso! Per me la saga di Joe Dever è stata letteralmente formativa, al pari dei genitori, dei nonni, degli amici, dei maestri di vita e di scuola, dei libri, dell'ambiente ecc… Leggendo quelle avventure in solitaria mi sono sempre divertito e immedesimato in maniera travolgente e all'epoca era tutto ciò che desideravo. Solo con il passare degli anni, gradualmente, ho scoperto ciò che di aggiuntivo alle emozioni dell'avventura mi stava dando Lupo Solitario. Io crescevo nella vita come Lupo Solitario lo faceva nel Magnamund. La mia mente era condizionata dagli atteggiamenti positivi e tenaci di Lupo Solitario: lui era un modello da seguire. Ed era una cosa tra me e lui. Era un fatto di coscienza. Quindi, ho vissuto una prima fase formativa legata alla lettura (non solo di LG: leggo un sacco) grazie alla quale ho potuto gettare le basi per una seconda fase, costruttiva, sfociata nella scrittura. Fondamentale in questo senso è stato iscrivermi, nel 2012, a Librogame's Land, dove ho potuto interagire con gente che ne sapeva più di me. In questa nicchia di appassionati ho trovato tutto ciò che mi serviva per iniziare a scrivere: un Concorso di scrittura (I Corti), una visione più ampia del settore (l'Enciclopedia del sito), una valanga di informazioni e punti di vista (gli Utenti) e, soprattutto, tante critiche costruttive da incassare per farne tesoro. Negli anni, ho letto e valutato 112 Corti e ne ho scritti 5 (ottenendo 2 primi posti, nel 2016 e nel 2017, e un 2° nel 2018). Ho scritto anche 4 Legendary Fights su Lupo Solitario (2 terminati e pubblicati, 1 terminato ma non pubblicato e 1 scritto a metà) e 2 pubblicazioni "professionali" con Aristea nel 2020 e nel 2023.

Verso la Terrasanta ha un predecessore, ce ne parli brevemente?

La Storia mi ha sempre appassionato, fin dai tempi della scuola, e ho sempre avuto una buona predisposizione nel memorizzare date ed eventi. Da grande, pur facendo altro nella vita (sono un farmacista), ho iniziato a studiarmela da solo, usando ogni canale possibile, cartaceo e non. Quando Dario mi ha proposto una collaborazione, ho subito pensato a un'avventura nell'Antico Egitto, uno dei periodi storici che conosco meglio e ho così sfruttato il buon nome di Tut per crearci attorno un evento che mi permettesse di presentare uno spaccato di quell'epoca, come tu hai ben spiegato nella tua recensione del mio LG. Non che l'avventura in sé (il saccheggio della tomba di Tutankhamon) sia qualcosa di banale (l'anno scorso il Mondo ha potuto celebrare il Centenario della sco-

perta della tomba proprio perché i tombaroli come il mio Ramose hanno, almeno in parte, fallito la loro impresa) ma il mio vero scopo era immortalare uno spaccato dell'epoca, mettendoci dentro tutta la mia passione per la Storia. Forse non tutti sanno che in Dopo Tutankhamon racconto il primo dei due tentativi di saccheggio andati male. Quando il gruppo di lavoro capeggiato da Howard Carter trovò il primo scalino della tomba, il 4 novembre 1922, s'imbatté in un ammasso di detriti che riempiva il corridoio d'accesso alla tomba, lungo circa 10 metri. Questi detriti furono posizionati dai funzionari statali dopo il primo tentativo di saccheggio, infatti nel mio LG il corridoio viene descritto vuoto e facilmente percorribile. Carter nel '22 trovò però un pertugio scavato nei detriti, chiaro segno di un secondo tentativo di furto, anch'esso andato parzialmente a vuoto.



Sei al secondo libro scritto con Aristea. Non hai abbandonato il filone storico. Cosa è cambiato in Verso la Terrasanta rispetto a Dopo Tutankhamon? E quali sono invece i fili che uniscono le due opere?

Come già intuibile dalla risposta precedente, il filone che unisce DTK e VLT è la ricostruzione storica. Anche in questo secondo volume ho benevolmente "sfruttato" un evento abbastanza conosciuto, le Crociate, per mostrare cos'era il bacino del Mediterraneo alla fine del XII secolo. La mia ricostruzione, come vedrete leggendo il libro, andrà ben oltre la Crociata e toccherà argomenti inaspettati e imprevedibili, come per esempio la situazione nella penisola iberica, l'impatto del Cristianesimo e la situazione sociale del momento. I fili che differiscono tra i due volumi sono quindi, a parte l'epoca storica differente, essenzialmente tecnici. Ho abbassato la difficoltà del libro rispetto a DTK che era un po' ostico in certi punti – specie nel tiro con i dadi – e aggiunto la possibilità di combattere, assente in DTK. Ci sono anche due novità: si potrà "salvare" la partita in tre punti e ripartire da lì in caso di morte prematura e una novità nella gestione del finale che però non posso svelare per non fare spoiler.

Perché hai scelto le crociate? Quel determinato periodo storico e le campagne in terra santa dell'epoca hanno un valore particolare per te?

Appurato che volevo scrivere un altro LG storico, dovevo scegliere l'epoca. È stato facilissimo: dopo l'Antico Egitto, c'è il Medioevo nelle mie preferenze. Peccato che il Medioevo convenzionalmente si svolga nell'arco di 1.000 anni! E lì la scelta è stata più difficile. Ho scandagliato le mie conoscenze pregresse per vedere dove avevo più informazioni di base (aspetto non secondario quando si vuole scrivere qualcosa più vicino possibile

alla realtà perché la successiva ricerca delle fonti sarà agevolata) e ho selezionato tre avvenimenti: un giovane in partenza per le crociate, un giovane catapultato in un'indagine a tutto tondo tra città e campagna e un giovane monaco all'epoca di San Francesco. In tutti i casi l'ambientazione sarebbe stata ben approfondita. Scelsi la crociata. Sì, ma quale? Convenzionalmente, le spedizioni più famose vengono numerate. Ognuna aveva il suo perché ma solo una aveva Riccardo I d'Inghilterra. E il suo carisma e la sua fama (oserei dire, il suo stampo leggendario) sarebbero stati utili. Scelsi dunque la Terza Crociata: anno domini 1190. Una volta scelto il periodo e l'avvenimento "principale", tutto il resto è stato un concatenarsi di azioni, eventi e inventive. Un mettere e un togliere continuo, accompagnato dalla costruzione del percorso ovviamente.

Leggendo la sinossi in quarta di copertina l'avventura in terra santa sembra quasi gioiosa e inconsapevole, ci approcciamo a essa con l'incoscienza della giovinezza. Conoscendoti come autore però sono pronto a scommettere che quello che ci attende una volta lì sia ben diverso e molto più sfaccettato…

Hai intuito il giusto. È proprio con l'approccio del giovane incosciente, o quantomeno spensierato, che cavalchiamo verso Marsiglia. Poi la palla passa al lettore, e già dal primissimo paragrafo: vedrai! Sarà il lettore a completare l'aspetto comportamentale ed emotivo di Cristoforo. Non solo sue saranno le scelte ma addirittura le motivazioni che lo spingeranno da una parte o dall'altra. La storia sarà, come dici, sfaccettata in maniera sorprendente e sarà focalizzata sul finale, certo, ma soprattutto sul viaggio. Se in DTK abbiamo vissuto uno spaccato dell'Antico Egitto subito dopo la morte del faraone, qua la Storia si vivrà andando verso la Terrasanta.

Una delle caratteristiche di Tutankhamon era data dalla estrema verosimiglianza storica e dall'accuratezza delle descrizioni. Lo stesso avverrà per questo viaggio in terra santa? Come ti sei documentato?

Sì, la cura dei dettagli, la ricerca e l'impegno sono stati identici. Però non sono uno storico, non dimentichiamolo. Io sono un appassionato autodidatta e il mio libro non è un trattato tecnico sull'argomento. È un LG. Un LG che, oltre a voler far divertire il lettore, si pone un obiettivo un po' più nobile, quello è vero, ma comunque sempre restando con i piedi ben saldi a terra. Non a caso Dario ha chiesto l'aiuto di un vero professionista del settore, il dr. Errico Borro, proprio come avevamo fatto con la dott.ssa Marta Valerio per l'egittologia. La documentazione si basa

solo su fonti accertate e in certi casi ti assicuro che è stato molto difficile sbrogliare la matassa. Penso perché non ho un accesso diretto al mondo accademico, né un contatto costante con professori di Storia. E comunque, la mia è un'opera di narrativa, dunque una parte a briglia sciolta deve essere, per forza di cose, presente.

Senza spoilerare troppo ci dai qualche anticipazione, a livello di trama, su quali peripezie attendono il nostro protagonista?

La tua domanda mi fa venire in mente che in un passaggio del libro Cristoforo (il protagonista) si "vanta" con Roberto di Turnham (uno dei fedelissimi di re Riccardo) di avere ventun anni e una gran voglia di avventura. "Avrò tempo da vecchio per stare fermo in un posto, no?" gli dice, facendo ridere Roberto, più vecchio e più saggio. Questa è un po' l'essenza che si può trovare in un giovane qualsiasi che non vede la fine, che non percepisce il pericolo e la morte come qualcosa – non dico di imminente – ma comunque ben presente nel suo arco temporale. Di conseguenza, le peripezie quasi si cercano. E allora, qualsiasi avventura si affronterà senza paura di morire o di essere ferito, anzi, l'unico timore sarà il non farcela a perseguire l'obiettivo. In un altro passaggio, Cristoforo si tufferà in mare, nudo, per assaltare una nave nemica e nel testo scrivo "non ti sei mai sentito così uomo in vita tua". È la bellezza del "Godi fanciullo mio; stato soave, stagion lieta è cotesta." Ma noi tutti sappiamo che le nostre azioni avranno delle conseguenze, spesso visibili dopo anni. Io ce l'ho messa tutta per rendere coerente questo passaggio. Di più non posso dire per non spoilerare ma scoprirete ciò che intendo leggendo il libro.

Dal punto di vista ludico cosa hai ideato? Ci racconti in breve quale sarà il regolamento del libro e se ci sono state trovate particolari a livello strutturale?

Dal punto di vista ludico avremo 20 punti di Energia da gestire e tre Abilità da testare attraverso le Prove, tipiche del sistema di gioco di Aristea. Ho puntato molto sulla logica delle scelte ai bivi (diverse scelte verteranno su temi etici) e sul valore (alto o basso) delle tre Abilità di Cristoforo. I dadi saranno importanti ma avranno un peso meno marcato rispetto a quello che avevano in Dopo Tutankhamon. Nel complesso, credo di aver abbassato la difficoltà del volume rispetto al suo predecessore ma, come sottolineo sempre nelle mie recensioni per Librogame's Land, questo parametro è molto difficile da valutare perché dipende da molti fattori ed è alquanto soggettivo.

In una delle nostre chiacchierate mi hai raccontato che collaborare con Fabio Porfidia è stato proficuo e che lui ti ha aiutato molto nel trasportare a livello grafico alcune tue idee. Ci racconti meglio come ha funzionato tale sinergia?

Sì, sì, assolutamente. Fabio si è dimostrato ancora una volta all'altezza della situazione. Le sue illustrazioni interne e la sua cover rispecchiano al 100% lo spirito del libro, facendo trasparire quell'atmosfera medievale che tanto mi è cara. Lui ha veramente trasformato le mie idee in immagini. Tutto quello che ho suggerito (le 5 immagini piccole usate come riempitivi, la Mappa del Mediterraneo e 5 delle 11 illustrazioni interne) sono qualcosa di eccezionale. Quando ho dovuto suggerire delle modifiche, sono sempre stato ascoltato e il risultato mi fa brillare gli occhi ogni volta che le ammiro. La sinergia di cui parli credo si manifesti quando si ha voglia di confrontarsi, quando

ci si relaziona con franchezza.

Sei tornato a lavorare con Dario dopo tre anni. Com'è stato continuare collaborare con Aristea? Hai in programma nuovi volumi per il futuro, con Aristea stessa o con altri editori?
Mi ricollego al mio precedente ragionamento: quando ci si relaziona in maniera diretta, costante e appassionata, il risultato è gratificante. Dario è un editore presente, o almeno con me lo è sempre stato. Non mi ha mai lasciato solo come autore e in questi anni mi sono sentito sia libero di scrivere per lunghi periodi sia pronto a ragionare quand'era il momento. Lui ha creduto in me all'inizio e ha messo a mia disposizione le sue notevoli competenze. I miei due LG sono anche opera sua e del suo team, senza dubbio. Sul futuro posso dirti che ho intenzione di scrivere un terzo libro per la collana Storia a Bivi; ho già in mente tutto: ambientazione, regolamento, protagonista, trama e schema. Non posso però aggiungere altro, è prematuro.

Quanto è stato importante la tua militanza di molti anni su LGL per la tua realizzazione come scrittore? Credi che il confronto con la community e con il portale ti abbia aiutato a crescere e migliorare?
Come già accennato nella prima risposta, certo che sì! La franchezza e la competenza degli utenti, soprattutto nelle critiche ai miei Corti, sono state molto importanti. Ho accettato tutte le critiche come costruttive e le ho usate come insegnamenti, anche quando facevano male o non ero d'accordo. Ma ascoltavo con interesse anche le opinioni sugli altri Corti e sulla narrativa in generale, non solo durante il Concorso ma in giro per il portale. Per esempio, le opinioni sullo show don't tell, sulla grammatica, sui percorsi e sulla storia della narrativa a bivi. Librogame's Land è stato una miniera d'informazioni e ha senz'altro contribuito, insieme ad altri aspetti ovviamente, a formarmi come autore, o meglio, come costruttore di librigioco (che forse sarebbe il termine più appropriato). Ora seguo il sito molto meno e non so ma "ai miei tempi" (dal 2012 al 2019) avevo la stessa sensazione che ha Cristoforo quando vede Marsiglia e Toledo per la prima volta e che ho riportato nel testo con queste parole: "Quando idee e mani si muovono in armonia la comunità prospera."

Siamo alla fine dell'intervista. Vuoi aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?
Sento di aggiungere solo un'altra cosa. Non so quanto ancora durerà questo Rinascimento del LG ma negli ultimi tempi ho riflettuto molto su un nuovo orizzonte: conquistare l'attenzione di un gruppetto di giovanissimi ai quali verrà affidata la memoria di ciò che facciamo, cioè leggere e scrivere librigioco. Il che è esattamente quello che accadde a noi quando eravamo piccoli. Quando noi passeremo, e accadrà di certo, questo gruppo di appassionati (magari un piccolo gruppo che nemmeno conosceremo e che si riunirà in modi che nemmeno immaginiamo) manterrà vivo il ricordo di questa fantastica nicchia che è la narrativa interattiva e, forse, un domani molto lontano nel tempo diventerà il nuovo zoccolo duro di appassionati e, chissà, magari la nuova generazione di scrittori. Alla fine questo pensiero, forse il più nobile che possiamo porci, si unirà alla gioia che già abbiamo per aver contribuito, ciascuno a modo suo, a mantenere vivo in questi anni questo settore meraviglioso.

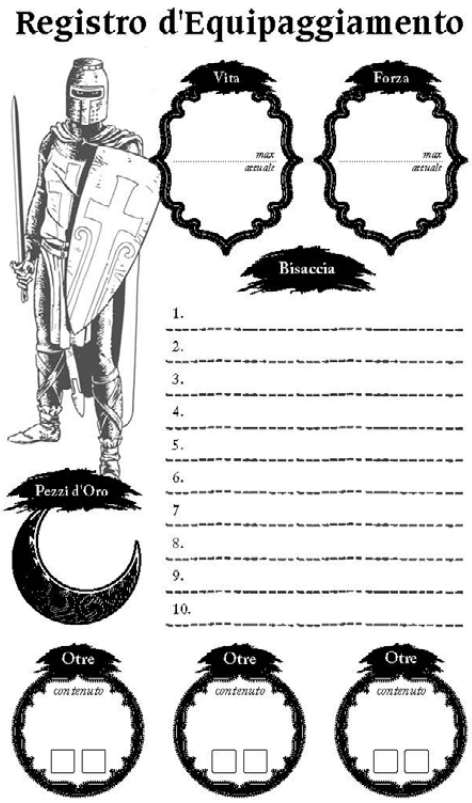
Dopo lunga attesa la collana targata MS arriva al quarto capitolo

IL PRETE GIANNI A BABILONIA

a cura della **Redazione di LGL**

L'abbiamo aspettata per un bel po' e più di qualcuno aveva cominciato anche a pensare che la collana Misteri d'Oriente, nella versione riveduta, ampliata e corretta di MS Edizioni, fosse prematuramente conclusa. Enrico Emiliani, che della casa editrice forlivese cura, tra le altre cose, tutti i progetti a bivi, ci aveva rassicurato che le cose stavano altrimenti ed è stato di parola: a Lucca 2023 troveremo finalmente sugli scaffali il quarto capitolo della serie, che per l'occasione trasforma il suo titolo ne I Misteri di Babilonia, rispetto ai Segreti a cui ci aveva abituato la storica versione EL.

Nulla di trascendentale, semplicemente una traduzione letterale di quello che è l'appellativo originale, Les mysteres de Babylone. All'insegna del recupero e miglioramento è andata avanti l'intera operazione, che ha posto le basi sull'edizione storica, prendendone



il buono, ma senza timore di introdurre miglioramenti e modifiche laddove necessario. Sono stati corretti refusi, sistemati bivi poco sensati e loop derivati dall'approccio dell'epoca, che era meno attento ai particolari e alle "contraddizioni" logiche, dove si notavano squilibri nella gestione delle risorse, nella forza degli avversari e nella difficoltà di alcuni passaggi si è intervenuto di cesello, sempre con il benestare dell'autore Doug Headline, in costante contatto con l'editore, per cercare di perfezionare l'esperienza di gioco e renderla più godibile e piacevole.

Una delle modifiche più importanti è stata quella che ha riguardato la Spada di Nikanor, arma coreografica, presente fin dalla prima edizione dell'opera, che non aveva però un impiego ben preciso. Ora ce l'ha, sarà estremamente utile, e la trovata che l'entourage che ha lavorato all'opera ha avuto per conferirgli un impiego pratico ci è sembrata oltremodo funzionale.

Prete Gianni per la prima volta, durante le sue peripezie, viaggia nel futuro: la precedente avventura si era infatti conclusa con lui addormentato da Nikanor, consigliere diretto del Re Salomone. Il nostro alter ego era caduto in un sonno profondo protetto da un involucro di ghiaccio e Il suo riposo era durato quasi quattrocento anni, finché non si era destato intorpidito tra le mercanzie di un accampamento nel deserto, nei pressi della mitica città di Babilonia, la meta che si era prefissato di raggiungere.

Proprio questa magica città nasconde il segreto per scovare la strada che conduce a Shangri-la, la meta anelata dal crociato: per trovare gli indizi necessari il nostro sarà costretto a esplorare i giardini pensili e le prigioni della «Città Blu», fino a raggiungere le stanze più oscure della biblioteca nella Torre di Babele, pronto ad affrontare ciò che si nasconde al suo interno. Ovviamente, come ben rammenterà chi ha già letto l'edizione storica del tomo, la nostra ricerca non si concluderà a Babilonia e un nuovo salto ci attende alla fine del volume…

Il libro sarà disponibile al prezzo di 16,90 eu-

ro allo stand MS Edizioni e proprio a Lucca vedrà il suo lancio ufficiale. Gli autori sono Doug Headline e Jacques Collin, i disegni sono quelli d'epoca di Jacques Terpant, impreziositi però da una copertina tutta nuova, che potete vedere a corredo di questo articolo, disegnata da Katerina Ladon, ormai storica illustratrice della collana. Confermando la sua classe che fli appassionati ben conoscono, ancora una volta ha saputo dare il meglio di sé offrendoci un'immagine altamente coreografica e azzeccata.

Dell'editing si è occupato Enrico Emiliani, supportato in questa delicata operazione da Giacomo Gentile e Francesco Di Lazzaro, mentre la traduzione è ancora una volta quella storica di Eleonora Baron, migliorata e perfezionata però in vari passaggi, come precisato pocanzi.

I paragrafi sono 500, le pagine circa 300 e le caratteristiche dell'edizione sono in linea con quelle dei volumi precedenti: copertina semirigida, carta di qualità, formato 13x20 e rilegatura in brossura, con le consuete alette a cui siamo abituati e che migliorano decisamente l'aspetto visivo del libro.

Il volume, è facile intuirlo, è di passaggio: da un lato è importantissimo che sia uscito perché conferma la volontà di MS di proseguire il sodalizio con Headline e portare a compimento la collana. Dall'altro fa da ponte a quanto è stato già scritto e quanto invece dovrà arrivare: ormai i volumi storici sono quasi completi, manca solo l'avventura in India, ma è inutile nascondere che tutti gli appassionati attendono con fervente impazienza il prosieguo delle vicende del protagonista: quei volumi 6, 7 e 8 che a oggi esistono solo come fan fiction e che meriterebbero la pubblicazione ufficiale, scritti da Headline o almeno letti, corretti, perfezionati e approvati da lui. Non abbiamo ancora informazioni precise riguardo questo aspetto, ma i rumor che ci arrivano da MS sono incoraggianti e lasciano ben sperare: si riparte quindi da I Segreti di Babilonia con un rinnovato ottimismo rispetto alle evoluzioni future.

Arriva il terzo capitolo L'Occhio della Furia d'Inverno

GIOCHI UNITI E DESTINY QUEST

di **Marco Gariboldi**

Finalmente dopo una certa attesa arriva il terzo volume della saga di Destiny Quest, innovativa serie di libri-gioco inaugurata una dozzina di anni fa nel Regno Unito dall'autore Michael J. Ward.

Questo nuovo capitolo intitolato "L'occhio della Furia d'Inverno" è il seguito di "La Legione delle Ombre" e del precedente "Il Cuore di Fuoco" e pur essendo possibile giocarli singolarmente la trama di sottofondo prosegue in un crescendo mozzafiato.

Dopo i tragici eventi del finale del secondo volume di cui non posso anticipare nulla perché rovinerei una drammaticità ed epicità degni di un romanzo, la terra di Valeron è sempre più tormentata e in fragile equilibrio tra le crescenti forze nemiche che la stanno asserragliando.

Non ultimo il nemico è all'interno della stessa Valeron, dove la superbia, la sete di potere, l'inganno stanno divorando l'ultimo baluardo dell'umanità contro i pericoli sempre più pressanti dello Strato e le sue oscure progenie, e a farne le spese nel modo più atroce è il protagonista che impersoneremo in questa mastodontica avventura.

A differenza dei precedenti capitoli, dove ci calavamo nelle vesti di un protagonista dall'oscuro passato, qui impersoneremo il Principe Arran, inizialmente incaricato di rafforzare le difese settentrionali al confine con le gelide terre di Skardland sarà vittima di una congiura e da gracile ed indifeso giovane rampollo tramite le nostre scelte plasmeremo la sua evoluzione e il suo percorso.

Vivremo un'epopea che ci porterà fino alla fine del mondo di Dormus e oltre, fino a intuire che gli accadimenti che incontreremo saranno legati ai fili tessuti dai Destini che sono parte di un Piano ultraterreno a noi sconosciuto.

Si susseguiranno molte situazioni in cui do-

vremo ponderare ogni scelta le cui conseguenze potrebbero modificare per sempre la nostra e l'altrui vita, assaggeremo la sconfitta, la morte, la sofferenza, il sacrificio, piangeremo per amore ma scopriremo anche la rinascita, l'amicizia, la fedeltà, l'onore di una pletora di personaggi variegati.
L'Occhio della Furia d'inverno è una storia di vendetta, battaglie contro esseri ancestrali ed al limite dell'onnipotenza ma anche una storia d'amore a fare da sfondo.
Alla solida prosa di Ward si sposa l'adattamento su carta della meccanica di giochi come World of Warcraft, Diablo con i loro Dungeon, equipaggiamenti, scrigni da aprire e quant'altro.
Ogni volume di DestinyQuest si rinnova e aggiunge piccole e grandi modifiche alle regole, in questo caso ad esempio si passa dai classici tre atti dei primi due libri a due soli atti, sono state aggiunte le mosse mortali ovvero delle vere e proprio fatality che il vostro personaggio potrà infierire sugli avversari.
Si potrà sempre scegliere tra impersonare il Guerriero, il Mago o la Canaglia con tutte le varie declinazioni ispirate alla mitologia norrena, visto il luogo dove si svolge l'avventura, cioè i freddi ghiacchi di Skardland.
Tutta questa varietà vi permetterà di rivivere l'avventura più volte, anche dopo aver esplorato la trama nella sua totalità, potrete saggiare i vari percorsi e professioni (una dozzina) e ogni combattimento a seconda delle scelte compiute varierà.
Il presente volume non è quello conclusivo: sono infatti inediti in Italia i successivi "The Raiders of Dune Sea" e "The Wrath of Ragnarok", che arriveranno prossimamente, sempre a cura di Giochi Uniti.
Avendo avuto il privilegio di sfogliare un'anteprima della versione italiana posso confermare che questo è un fedele adattamento dell'opera di Ward, capace di catturare tutta

la profondità ed i dettagli della prosa dell'autore; e non è assolutamente facile visto la mole del tomo, i tanti percorsi e opzioni e centinaia di oggetti e capacità speciali.
Tale cura è facilmente riscontrabile anche nella copertina che, come per i primi due volumi, fa sfoggio di una bellissima opera di Federico Musetti, già noto nel mondo dei libri-gioco per la stupefacente copertina del primo numero di Blood Sword, capace di ritrarre magnificamente le selvagge lande ghiacciate e il protagonista che potremo impersonare in questa epica avventura.
Lasciamo che siano i protagonisti a parlarci meglio di quanto realizzato: abbiamo preparato due intereviste a Federico Burchianti di Giochi Uniti e all'autore Michael J. Ward.

INTERVISTA A FEDERICO BURCHIANTI

Ciao Federico e grazie per la disponibilità, partiamo da questa gradita e attesa pubblicazione di DestinyQuest 3 "L'Occhio della Furia d'Inverno"; al di là del rapporto

professionale che ti lega a Michael J. Ward, cosa ne pensi di questo volume? Che emozioni ti ha lasciato quando lo hai letto/giocato?
Ciao. Dunque rispetto al capitolo precedente, in questo volume ho fatto tutta la prima revisione di bozza da solo (più la traduzione di qualche passo del libro che in un volume così impegnativo finisce sempre "lost in translation"); per impegni editoriali vari (sai quando hai una scadenza improrogabile per il 30 del mese, e il 30 del mese dopo ne hai un'altra e così via) a un certo punto ho dovuto fermarmi, portare in porto altri progetti e poi riprenderlo dopo varie settimane. Mi dispiace un po' perché mi "ha fatto perdere il ritmo" e avrei potuto completarlo prima. Detto questo, ho apprezzato il libro per due punti fondamentali: a) ampia e approfondisce l'universo di Ward b) la particolare natura del protagonista rende più narrativamente accettabile il "respawn" del personaggio (spero di essere stato abbastanza "fumoso" nella spiegazione e non aver svelato nulla ai lettori). Il libro poi mantiene la solidità delle meccaniche già rodate nei precedenti due volumi e promette decine di ore di gioco e grande rigiocabilità (migliore anche del secondo volume, di cui alcuni subplot erano uno specchio l'uno dell'altro, visti da prospettive diverse).

Con questo terzo libro si chiude una prima parte della storia di DestinyQuest ma si apre anche una folgorante trilogia cominciata con "The Raiders of Dune Sea" e recentemente continuata con "The Wrath of Ragnarok", supportate da un World Companion e da uno spin-off "Raiders" in rampa di lancio su kickstarter; c'è la possibilità di vedere pubblicati anche questi titoli in futuro?
Potenzialmente si, ne stiamo discutendo in queste ore e Michael ha già sondato la nostra intenzione di continuare con la nuova trilogia.

Riguardo a Legendary Kingdoms, ci sono novità per il secondo volume "Crown & Tower"? la serie ha riscosso globalmente un grand successo e i lettori italiani non vedono l'ora di proseguire la lettura del successivo capitolo a "La Valle delle Ossa".
Si, è confermato ed è in traduzione. Ho lasciato il lavoro alla traduttrice e all'editor che hanno fatto il primo volume così evito di "intralciarli" con i miei impegni, e riprenderò il lavoro sulla bozza dell'impaginato. Vediamo se riusciamo a farlo uscire entro fine anno.

Come giudichi questa vostra avventura nel mondo dei libro-game? Percepite un riscontro positivo da parte di vecchi e nuovi lettori?
Abbiamo fatto un nuovo riscontro di vendite proprio in questi giorni e "non c'è volume che non è valso la pena fare" tra quelli pubblicati sinora. Quindi sì, siamo piuttosto contenti anche confrontando i risultati dei nostri libri-game con quelli degli altri generi di intrattenimento che abbiamo in catalogo.

Avete intenzione di espandere il vostro catalogo? Oppure volete concentrarvi su queste due serie che in tutta sincerità valgono per 10 per quanto hanno da offrire in termini di lettura e giocabilità.
Si, abbiamo al momento introdotto una nuova serie per i più piccoli con il primo volume della danese Peasoup, il Drago d'Ombra, collana che unisce libri-game e realtà aumentata attraverso una app gratuita da usare in combinazione con il volume stampato. L'idea è di proseguire la linea oltre il primo volume.
Nota di LGL: l'applicazione è disponibile su Playstore (Android) e App store (Apple), men-

tre lo smart book (libro stampato) da una nostra rapida ricerca è già acquistabile; età consigliata dai 6-7 anni in su; i titoli in lingua originale parlano di arcimaghi, torri, dungeon, spade magiche, dragoni...tematiche fantasy sempre avvincenti ed intramontabili che permettono ai più piccoli di avvicinarsi a questo mondo tramite una lettura interattiva al passo con le tecnologie moderne.

Alla prossima Federico e se vuoi lasciare un messaggio ai lettori del Magazine, questo spazio è a tua disposizione.
Intanto ringrazio i lettori e vi invito a venirci a trovare alla prossima Lucca Games dove presenteremo il 3° volume di Destiny Quest e potremo fare quattro chiacchere sui vostri libri-game preferiti.
Librogame's Land: Giochi Uniti sta consolidando la sua offerta nel panorama libro-game, offrendo letture moderne, mature, inedite in Italia e di altissima qualità come DestinyQuest e Legendary Kingdoms e con un'attenzione anche per i più piccoli con la simpatica e altrettanto al passo coi tempi pubblicazione dello smart book "Il Drago d'Ombra". Ringraziamo ancora la Giochi Uniti per la gentile disponibilità.

INTERVISTA A MICHAEL J. WARD

Ciao Michael e grazie per la disponibilità, è un onore averti nostro ospite; Giochi Uniti stà inaugurando ora la pubblicazione del tuo terzo volume, hai avuto riscontri positivi dalla community dei lettori italiani?
Devo dire che sono rimasto stupito e rincuorato dal sostegno positivo che ho ricevuto dalla comunità italiana. Hanno davvero abbracciato i libri e il loro sistema di gioco, e sono felicissimo quando vedo fan impazienti che chiedono a gran voce le date della prossima uscita! Devo anche dire che Giochi Uniti ha avuto un ruolo importante in questa positiva accoglienza. Si impegnano molto nel fornire una traduzione accurata delle mie opere – e i libri stessi, dal punto di vista della produzione, sono una gioia da vedere. È bello sentire di essere stato accolto con favore dall'Italia e spero che questo connubio continui.

Tra le novità di questo libro, la più evidente è quella che a differenza dei primi due volumi il protagonista ha un nome ed un passato ben definito, cosa ti ha portato a questo cambiamento? La possibilità di espandere e caratterizzare meglio il protagonista?
Scelgo sempre ciò che si adatti meglio alla storia e, in questo caso, narrativamente aveva senso che il principe fosse il protagonista principale. Mi ha anche permesso di modellare la storia specificatamente attorno a lui e di dare profondità alle sue interazioni e alle sue motivazioni. Ritengo che funzioni bene e ripaghi quando vivi il suo intero viaggio dall'inizio alla fine.

In questo ed in ogni tuo libro (e per chi avesse letto il World Companion sa bene

di cosa parlo) dedichi grande attenzione ai dettagli culturali, storici, geografici; come ti prepari e che ricerche o studi effettui quando ti prepari a scrivere la trama?
Ogni volta che introduco nuove culture e ambientazioni, mi piace radicarle in qualche forma di realtà in modo che siano riconoscibili ma abbiano anche profondità. Ad esempio, in questo libro ci vengono presentati gli Skard (o Ska-inuin), un coraggioso gruppo di tribù nomadi che hanno imparato a sopravvivere e prosperare nelle dure condizioni del gelido nord. Ho fatto moltissime ricerche sulle tradizioni e le credenze della cultura inuit - nonché sullo sciamanesimo dei nativi americani. Ciò ha contribuito a plasmare le credenze, le tradizioni e la magia degli Skard per farli sentire una vera cultura viva e pulsante. Allo stesso modo, ho letto molto sulle spedizioni polari e sulla sopravvivenza nella natura selvaggia per aiutarmi a immaginare e scrivere su come affrontare condizioni così difficili. Voglio sempre che i miei lettori si sentano completamente immersi nel mondo di DQ e "L'Occhio della Furia d'Inverno" probabilmente eleva questa idea più dei miei libri precedenti.

C'è molta passione in questo terzo libro e la citazione di Hemingway nella prima pagina la riassume perfettamente; qual'è stata la sfida più grande che hai dovuto affrontare nella sua stesura?
Direi che questa è stata una sfida difficile per me perché, quando ho scritto questo libro, stavo attraversando un periodo molto brutto con la mia partner, che era (ed è tuttora) affetta da una terribile malattia invalidante conosciuta come sclerosi multipla. Penso che questa storia e il viaggio di Arran rispecchino molto i miei sentimenti a quel tempo come smarrimento, rabbia e disperazione. Similmente, il suo stesso deterioramento fisico è, in un certo senso, un'esplorazione figurata della malattia - e di come ci si sente a rimanere intrappolati in un corpo che è allo stesso tempo estraneo e nemico per te. Questo rimane di gran lunga il libro più difficile che abbia mai scritto.

Ho l'impressione che più passi il tempo e più la tua prosa ti dica "Allora Michael, quand'è che mi fai scrivere un romanzo?", non senti il bisogno o l'ispirazione di scriverne uno a tema DestinyQuest?
Si, sono d'accordo! Ho abbozzato alcuni racconti che mi piacerebbe scrivere prima o poi. Non coinvolgono personaggi importanti, ma piuttosto tipi comuni e oppressi che non sarebbero mai eroi in un libro! Mi piacerebbe esplorare la loro lotta per sopravvivere in un mondo folle di mostri e magia. Penso che porterebbe una prospettiva nuova e interessante alla saga di DQ.

Nel momento in cui scriviamo sta per partire (24 Ottobre 2023) il kickstarter di "Raiders" un innovativo ed avvincente spin-off della serie madre, puoi darci qualche delucidazione sulle sue nuove meccaniche di gioco e un'anticipazione della trama?
Destiny Quest Raiders è progettato come un'esperienza di gioco più casual-friendly (ad esempio per divertirsi in una serata informale tra amici). Introduce un sistema di combattimento senza dadi semplice da imparare e facile da giocare, oltre a una nuova attenzione alle meccaniche di combattimento di squadra.
In termini di trama, aspettatevi una narrazione ricca di azione che porterà la tua squadra di avventurieri da antiche rovine e tombe ricoperte di ragnatele a foreste maledette e caverne infestate da mostri. Anche se questa sarà un'esperienza di gioco più breve, è pie-

na della solita narrazione epica a cui i fan di DQ sono abituati.

Hai scritto questo spin-off per rivolgerti ad un pubblico differente rispetto ai lettori della serie principale?
Penso che Destiny Quest Raiders avrà un attrattiva molto più ampia perché è casual-friendly e richiede meno tempo rispetto agli altri miei libri. Non ci sono complicate e lunghe procedure di combattimenti da tenere traccia che possono interrompere la storia: il combattimento e la narrazione dovrebbero invece fluire senza soluzione di continuità. Detto questo, i fan dei miei libri si divertiranno tantissimo a giocarci perché è un'altra occasione per immergersi nel mio mondo e nel suo folklore.

Dei tanti e meravigliosi personaggi che hai inventato, c'è n'è uno a cui sei particolarmente legato e perché? ed invece uno che non sopporti?
I lettori potrebbero pensare che io abbia scelto questo personaggio semplicemente per spingere le vendite di questo libro, ma in tutta onestà devo scegliere il Principe Arran come mio preferito. Penso che il suo viaggio sia piuttosto unico tra tutti i personaggi che ho scritto – e forse il più emozionante e straziante. È un personaggio che ha un arco narrativo potente, che come scrittore è un sogno poter esplorare e portare in vita. Se dovessi scegliere un secondo posto, sarebbe Kay Hyam, introdotta in "The Raiders of Dune Sea", che porta nel mondo un delizioso elemento di fascino e umorismo. La adoro!
Per quanto riguarda un personaggio che non sopporto, beh è facile. Lorcan! Appare alla fine di "La Legione delle Ombre" e appare di nuovo in "Il Cuore di Fuoco" e nei libri successivi. Ad essere onesti, non è colpa sua. Probabilmente non ha avuto molto spazio nel

testo per brillare e per questo è un cattivo unidimensionale. Inoltre non mi piace molto scrivere di lui o dei suoi "folli e svitati" dialoghi!

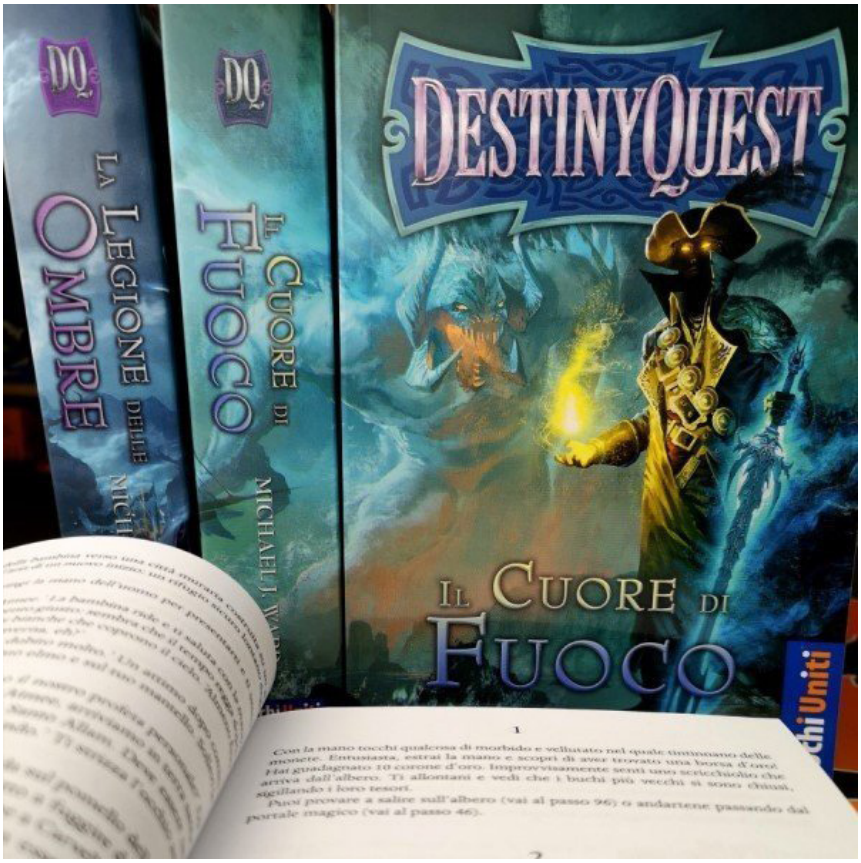
Tra i tanti pregi della tua narrativa rimango sempre sbalordito dalla tua sublime capacità di mostrare due punti di vista, ad esempio due fazioni rivali, mettendo il lettore nell'ottica che entrambe si credono nella ragione ma alla fine spesso dietro a ciò si nascondono solo delle incomprensioni e tu riesci a guidare il lettore nel non porre giudizi affrettati. C'è un intento eziologico di trasmettere un messaggio di grande

tolleranza da parte tua o sbaglio?
Questo è intenzionale. Penso che in qualsiasi conflitto o guerra, ciascuna parte si sentirà sempre giustificata nelle proprie convinzioni e obiettivi, non importa quanto possano essere giudicati male o parziali. Cerco di evitare di dipingere un lato "buono" e uno "cattivo" e spesso lascio che sia il lettore stesso a decidere chi secondo lui ha la posizione morale maggiore (o minore) e per quali motivazioni vuole sostenerlo e per cui lottare. Ciò dà decisamente una profondità maggiore ai popoli, alle fazioni e ai conflitti del mondo di DQ. Le cose non sono mai in bianco e nero nel mondo reale, quindi provo a rispecchiarlo in DestinyQuest.

E' difficile parlare della trama di questo tuo terzo capolavoro perché è densa di plot-twist, scontri pazzeschi e tematiche apocalittiche e si corre il rischio di rovinare un'esperienza di lettura unica, ma io, in verità, quello che ci vedo è una grandissima e struggente storia d'amore al di là di tutto, è questo il vero tema portante?
La storia d'amore è sicuramente un suo elemento, e anche importante - ma alla fine questo è davvero un libro sulla scoperta e l'accettazione personale. Se confronti il personaggio all'inizio di questo libro con quello al culmine, sono agli antipodi (scusate il gioco di parole!) – e tu, come lettore, avrai avuto la possibilità di modellare questo personaggio lungo il percorso. Il tema dell'accettazione alimenta anche le interazioni con le diverse fazioni: l'intolleranza e la sfiducia, i giudizi errati quando culture diverse si scontrano. Penso che potrei parlare per giorni dei temi che questo libro esplora!

In una tua recente intervista hai ammesso che lo sviluppo della trama e dei suoi intrecci avviene tutto nella tua mente, ammettendo di non usare software per creare diagrammi che ti aiutino a districarti nella sua stesura; ciò è davvero formidabile, parlaci di come riesci a gestire il processo creativo di DestinyQuest.
Ho un sacco di taccuini su cui scarabocchio le mie idee, le ambientazioni e pianifico le missioni. Cerco di iniziare ogni libro comprendendone l'inizio, la parte centrale e la fine - per poi dipingere i dettagli intermedi. Scrivo ogni missione individualmente, mappando i numeri delle voci su una tabella principale, quindi una volta scritte tutte le missioni, le aggiungerò al mio "documento principale". Una volta scritto il libro, torno indietro, provo i combattimenti e li sviluppo ulteriormente per garantire un'esperienza di gioco soddisfacente ed equilibrata. In real-

tà ho sentito alcune persone dire che "L'Occhio della Furia d'Inverno" è il più semplice ed equilibrato di tutti i libri - quindi è qualcosa di interessante da constatare!



Corriamo il rischio di vedere un nuovo DestinyQuest scritto dalla Intelligenza Artificiale prima o poi? A parte gli scherzi, pensi che la IA sia un problema/pericolo o un utile strumento per il mondo della narrativa interattiva e non?
Come fan dei film della serie Terminator e Matrix, penso che stiamo intrapendendo un percorso molto spaventoso in cui probabilmente finiremo tutti come batterie per qualche super IA computer che vuole conquistare la galassia! Ok, probabilmente mi sono lasciato prendere la mano, ma non posso fare a meno di provare una leggera paranoia al pensiero che l'intelligenza artificiale possa sostituire la maggior parte dei creativi - illustratori, designer, scrittori. Perché mai dovremmo volerlo fare? Per parafrasare il grande dottor Ian Malcolm di Jurassic Park, "...ma erano così preoccupati di poterlo fare che non hanno pensato se lo dovevano fare…".

Ci sono già tre titoli inediti che fremono di essere adattati per il pubblico italiano, ci possiamo aspettare il quarto volume "The Raiders of Dune Sea" per Lucca 2024?
Spetterebbe a Giochi Uniti rispondere, non a me! Ovviamente sarei felice di offrire loro i diritti di traduzione di "The Raiders of Dune Sea". Hanno fatto un lavoro fantastico sugli altri miei libri e sarebbe un peccato per i lettori italiani non poter vivere il resto dell'epica trama. Direi che "The Raiders of Dune Sea" è uno dei miei preferiti e introduce così tanti personaggi e temi chiave - quindi sarebbe un vero crimine ludico non vederlo tradotto e condiviso!

Grazie per questa chiacchierata, vuoi dire qualcosa al pubblico italiano? Soprattutto a chi, magari, ha scoperto solo ora la tua fantastica serie di libri-gioco?
Direi di non lasciarsi scoraggiare dalle dimensioni e dalla portata di questi libri! So che potrebbero rappresentare una prospettiva scoraggiante, ma una volta che ti sei immerso nella trama e nei personaggi, stai letteralmente giocando la tua campagna di gioco di ruolo in solitario - una campagna in cui puoi modellare la storia e sviluppare il tuo personaggio. Per favore, provateli e poiché ogni libro offre una storia a sé stante, non c'è momento migliore del presente per farvi coinvolgere e prendere una copia di "L'Occhio della Furia d'Inverno". Il nord ghiacciato attende. Sei pronto per la sfida?

In arrivo a Lucca l'atteso terzo episodio di
The Necronomicon Gamebook, by Officina Meningi

UN INCUBO NELLE TERRE DEL SOGNO

di **Aldo Rovagnati**

Non c'è due senza tre, come si suol dire, e lo stesso vale anche per la fortunata serie di The Necronomicon Gamebook e le sue demoniache avventure tra cultisti, abomini e orrori onirici di ogni genere e progenie.
In occasione di Lucca Comics & Games 2023, infatti, è prevista l'uscita di Kadath, terzo capitolo della serie di cui sopra: un librogioco che si inserisce - e chiude - nel solco di opere made in Officina Meningi dedicate all›universo lovecraftiano di Chtulu; promosso, come per le precedenti esperienze a bivi, tramite una campagna Kickstarter di successo, partita il 2 di ottobre, in doppia edizione italiana e inglese, che ha già ampiamente superato l›obiettivo iniziale e sbloccato numeri stretch goal.
Con il buon Sergi, quindi, facciamo quattro chiacchiere su Kadath, The Necronomicon Gamebook e Kickstarter, senza dimenticarci di sollevare uno sguardo sul futuro della produzione di Officina Meningi in particolare e del panorama interattivo nostrano in generale.

Ciao Valentino, grazie per aver accettato il nostro invito. A Lucca Comics 2023 Officina Meningi si presenterà con il terzo capitolo della serie The Necronomicon Gamebook, Kadath. Ci racconti un po' gli incubi che dovremo affrontare in questa nuova avventura?
The Necronomicon Gamebook - Kadath rappresenta un'estensione delle Terre del Sogno contenute nei volumi Dagon e Carcosa e ne amplia l'esperienza di gioco, ma può anche essere letto singolarmente. Il volume ti porterà nel cuore oscuro delle Terre del Sogno, dove la tregua tra i sacerdoti dell'incubo sta per infrangersi. Nyarlathotep,

il caos strisciante, mira infatti a estendere i suoi domini oltre le trame dell'ineffabile, per piegare il genere umano al proprio perverso volere e attingere al potere della venerazione. Il primo servitore di Azathoth, il più antico e potente dei Grandi Antichi, intende così risvegliare il suo signore, il Demone Sultano che gorgoglia al centro dell'universo. Il nostro universo. Una realtà che esiste solo nella mente spezzata di un'entità primigenia consumata dal proprio stesso potere. Risvegliarla potrebbe significare la fine di ogni cosa. Azathoth non è però l'unico abominio dormiente in grado di determinare il destino di tutto ciò che esiste. Cthulhu, divinità blasfema che dimora nella perduta città sottomarina di R'lyeh, preda di un sonno simile alla morte e adorato da popolazioni degenerate a cui sussurra ordini immondi in forma di incubi, non intende accettare la fine della sua sovranità onirica. L'essere, incarcerato nel torpore eterno, è incapace di affrontare Nyarlathotep, ma intende impedire l'avvento sulla Terra della sua incarnazione, il Re Giallo, preceduto dalla progenie bastarda di Carcosa, evocata sulla terra da una scienza corrotta. E qui entri in gioco tu, figlio di cultisti di Dagon, il bestiale araldo del dormiente, la cui bastarda progenie dimora a Kingsport. Il suo sangue scorre anche nelle tue vene. Attirato da un richiamo ancestrale, in occasione del rituale che ogni secolo apre un ponte verso le Terre del Sogno, oltrepasserai i confini del tempo e dello spazio per orientare l'ago dell'apocalisse. In questo librogame il cultista sei tu!

Quali sono gli aspetti regolamentari del librogame? Ci saranno delle differenze rispetto ai primi due volumi?

The Necronomicon Gamebook fondeva l›esperienza di maestri come Dever e Brennan offrendo un sistema classico, ma notevolmente snellito, di gestione dell›inventario, prove e combattimenti, con una sezione (Le Terre del Sogno) accessibile in fase di riposo e condizionata dal livello di Follia raggiunta dal personaggio - altra nuova meccanica inserita ad hoc - in grado di modificare in maniera sostanziale il percorso narrativo. Con Kadath ho deciso di permettere ai giocatori di estendere l'esperienza delle Terre del Sogno oltre al limite dei 10 paragrafi, per entrare direttamente in questo terzo volume in qualsiasi momento delle altre due avventure. Ovviamente sembra semplicissimo a dirsi, ma sviluppare una narrazione aggiuntiva su due libri, ricca di rivelazioni, in grado di arricchire e unire ancora di più l'esperienza di gioco degli altri due, è stata una sfida sen-

za pari. Aggiungiamoci che è anche leggibile singolarmente...

Nel corso degli anni, oltre alla sostanza, i prodotti di Officina Meningi si sono sempre contraddistinti anche per la forma, con illustrazioni, copertine, rilegature e in generale 'confezioni' di un certo livello qualitativo. Sarà così anche per Kadath?
Dopo il successo di Dagon e Carcosa (5 ristampe, 4 traduzioni e più di 20.000 copie vendute in tutto il mondo) e il premio di Librogame's Land, era d'obbligo celebrare il 5° anniversario di questo progetto indipendente con un'edizione di lusso che comprende una nuova tiratura della cover di pelle e un playset rinnovato con dado, matita, mappa, segnalibro e scheda personaggio.

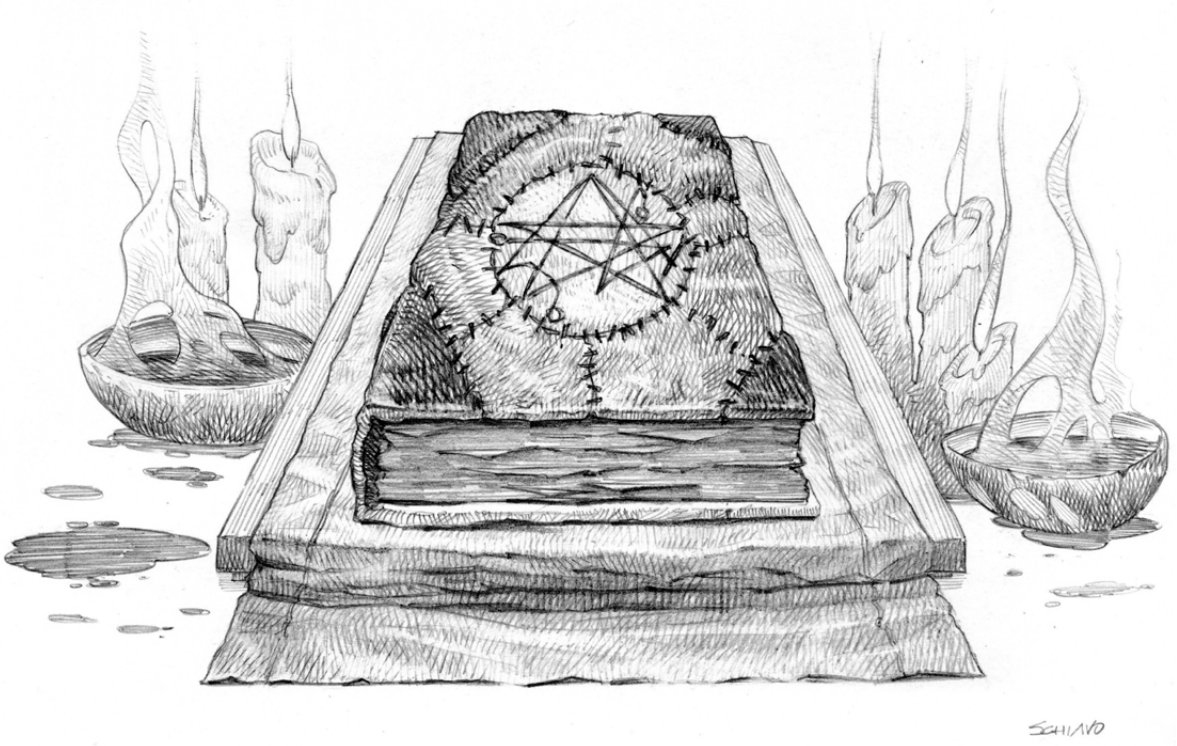
Per la serie The Necronomicon Gamebook sono previsti altri capitoli?
Già con Carcosa avevo promesso di fermarmi, e così in realtà in parte è stato, dato che Kadath rappresenta un extra a metà tra lo spin-off e il sidequel. Erano però rimaste troppe questioni in sospeso e Cthulhu, in copertina di Dagon dal 2018, attendeva il suo momento di essere finalmente protagonista. In questo momento quindi mi sento di dirti che la serie del Necronomicon si chiude con Kadath e che i prossimi progetti nel piano editoriale prevedono altre avventure.

Per quanto riguarda gli altri futuri progetti ludici, a bivi e non, di Officina Meningi, puoi anticiparci qualcosa?
Grazie per la domanda... in ambito librogame, con Officina Meningi, ho in lavorazione un libro maledetto (letteralmente) che riprenderà lo stile di The Horror Gamebook sviluppando un sistema ancora più trasparente e immersivo. Al contempo sto lavorando a un fumetto-game erotico su (apprezzatissima) commissione. Lato GDR, a Como Fun si è aperta la nuova stagione delle Canaglie Live, che mi vede andare in giro per le fiere nerd in compagnia di Zeth Castle a masterare una campagna di Brancalonia, il GDR Spaghetti Fantasy made in Acheron Games, sviluppata a partire dalle mie avventure, con ospiti speciali come HiMorta, Pietro Ubaldi, Il Rinoceronte, Leda Inferi, le associazioni di GDR e tanti altri. Infine, dopo Last Sabbath e Odyssey - Black Tales, che ci hanno dato parecchie soddisfazioni, l'anno prossimo potremmo lanciare anche un nuovo progetto Officina per ZineQuest, la finestra di Kickstarter dedicata ai progetti indipendenti. E parliamo solo del primo semestre del prossimo anno...

L'argomento è stato da te ampiamente affrontato e dibattuto sui social, ma il tema può essere attuale e di interesse anche in questa sede: Kickstarter è stato oggetto, per taluni progetti anche italici, di critiche da parte dell'utenza, circa la sua affidabilità. Dato che è uno strumento utilizzato da Officina Meningi fin dagli albori, rinnovato anche per Kadath, puoi riassumere la tua posizione a riguardo?

Per quanti vivono in una campana di vetro e non hanno idea di come funzioni Kickstarter, per farvela brevissimissima è una campagna di preordine su un sito internazionale, né più né meno. E siccome rimane uno dei luoghi ideali per raggiungere un pubblico internazionale nerdone, case editrici e autori indipendenti lo usano tantissimo, anche troppo (ogni mese ci sono circa 800 progetti live solo nella sezione Giochi e considerate che le campagne durano in media 2 settimane). I titoli italiani raggiungono i vertici della piramide creativa, anche gli americani ci lanciano premi a nastro, ma non è mistero che tantissime campagne accumulino spesso ritardi di mesi o anni nella consegna al pubblico che ha dato loro fiducia. Spesso, soprattutto a seguito di campagne di successo, l'organizzazione della produzione va un po' a farsi benedire: si aggiungono gadget, capitoli da scrivere e tanto altro materiale su cui magari non ci si è fatti bene i conti. Se si è rimasti scottati è giusto fermarsi un attimo per farsi un po' di anticorpi, soprattutto per far comprendere ad aziende e autori che non possono abusare della vostra/nostra fiducia, perché se da un lato è vero che Kickstarter favorisce l'acquisto compulsivo, capire chi è l'azienda, come lavora e come ha lavorato in passato, può darci le garanzie che cerchiamo: se l'editore ha sempre consegnato prodotti di qualità, anche se con tempi lunghi rispetto al previsto, la differenza la fa sicuramente la comunicazione. Un chiarimento onesto e puntuale su una situazione difficile è sempre la miglior cosa, vale sia per i colossi che per i pulcini alla prima campagna di crowdfunding. Da acquirente devo però capire se l'attesa vale la combinazione di risparmio, esclusive ed extra che con il preacquisto ho contribuito a sbloccare (i famosi stretch goal) oppure no. Noi di Officina Meningi in tutte le campagne come casa editrice ci siamo impegnati a rispettare i tempi e a garantire le sostituzioni, anche in caso di spedizioni non tracciate, perché è davvero un attimo bruciarsi il seguito di fiducia e rispetto che ti costruisci in anni ed è merito di lettrici e lettori se oggi possiamo praticare il mestiere più bello del mondo. Un editore che tiene al centro il lettore resisterà alla prova del tempo, perché Kickstarter non è più da molto tempo l'albero della cuccagna.

Una domanda di carattere generale. Il panorama interattivo nostrano, dopo il giustamente celebrato 'Rinascimento' degli anni passati, pare attraversare una fase di 'stanca', se non di discesa. Come vedi il futuro del settore da qui in avanti?



Il dato che esponi è molto evidente e, senza nasconderci dietro a un dito, dopo un boom iniziale di qualche anno anche i nostri titoli vengono ordinati sensibilmente meno da negozianti e distributori, che ci hanno informato di aver registrato un calo generalizzato della richiesta. Ma non lo collego a una stanchezza degli appassionati, non nel nostro caso almeno... Noi produciamo un singolo libro l'anno, con tirature che definirei cautamente dignitose (1500 copie di media) e lo zoccolo di affezionati cresce; mediamente infatti ristampiamo entro i sei mesi dalla prima edizione e Dagon ormai è un veterano delle tipografie. A mio avviso, invece, dalle analisi di mercato, dal confronto con il pubblico e i negozianti di oltre 24 fiere l'anno (anche all'estero), i lettori forti concentrano sempre più gli acquisti sul sito degli editori, sulle piattaforme on-line come Amazon e agli eventi meno generalisti. Le fiere nerd, sbocciate come i funghi dopo la pandemia, offrono un pubblico sempre più "vergine" da intercettare, ma questo tipo di lettori richiede un prodotto spesso introduttivo, low-cost e la paziente spiegazione di venditori con esperienza. Una strategia che abbiamo attuato sin dall'inizio per farci conoscere da più persone, il più velocemente possibile, e per fidelizzarle offrendo sul nostro shop contenuti extra, la firma dell'autore e, molto spesso, anche lo sketch dei disegnatori. In molte strategie abbiamo anticipato i vari colleghi del settore, contribuendo a sviluppare un modello di attenzione al cliente e di qualità. Oggi questo tipo di approccio, che in fase di boom era meno necessario e ha permesso a molti editori di ignorare le strategie di marketing più elementari per dedicarsi alla cura dei libri, non è più un'opzione e, dopo il Rinascimento, il Librogame sta entrando nell'Età Moderna. Scordatevi quindi i collezionisti e i completisti che dovevano avere tutto, la concorrenza è aumentata rapidamente, i titoli sono aumentati e la qualità media si è abbassata. In questo contesto, come abbiamo già visto avvenire nel GDR e nel GDT, all'esplosione segue una stabilizzazione e una conseguente riduzione degli operatori. Per sopravvivere bisogna adattarsi e distinguersi. lgl

Prossimo inedito per il maestro della scuola italiana: un librogame nella Firenze quattrocentesca

IL RITORNO DI ANGIOLINO

a cura della **redazione di Lgl Magazine**

A Lucca Comics & Games 2023 segnerà il ritorno in grande stile di un maestro del librogioco italiano, il primo a potersi fregiare a buon diritto di questo titolo: parliamo ovviamente di Andrea Angiolino, che nel 1987 pubblicò quello che a sua volta detiene l'indiscusso primato di più antico librogame italiano della storia, sebbene a pari merito. Il titolo, noto a ogni appassionato, è "In cerca di fortuna", e proprio la sua opera prima troverà nuova vita nella rassegna lucchese grazie all'inserimento nella collana Libro Game di Plesio. L'editore Giordana Gradara ha dato via libera alla proposta del curatore Alberto Orsini di una ristampa non semplice, ma riveduta e corretta: il testo avrà una trentina di paragrafi in più coniati dal demiurgo, i testi originali sono stati riveduti e corretti risolvendo qualche imperfezione di gioco anche storica, sono state inserite una ventina di illustrazioni in bianco e nero, nuove mappe e una nuova splendente cover a colori, tutte realizzate da un Marco Sada in ottima forma, e infine alla storia principale si aggiungono ben due avventure bonus che vanno a costituire un innovativo "Angiolinoverse". Non mancano postfazioni e materiali integrativi d'epoca e inediti. Come se non bastasse, solo per gli acquirenti della fiera allo stand Plesio presso il padiglione San Martino, al volume verrà allegata in omaggio una speciale cartolina che offre una cover alternativa a colori, sempre targata Sada, e, per la prima volta, la mappa del labirinto firmata da una vecchia conoscenza di Lgl, Matteo Poropat.

Ma Angiolino sarà Lucca anche con una seconda riproposizione di uno dei suoi successi: "I Misteri delle Catacombe", riproposto da Edizioni Parapiglia in una nuova ed elegante versione che renderà finalmente disponibile

un librogame introvabile per gli appassionati, per di più con un nuovo e moderno apparato illustrativo. Nell'intervista pre-fiera a Lgl Magazine, Angiolino racconta i dettagli di queste due operazioni di recupero, compendia la filosofia che sta dietro alle sue opere a bivi, specialmente quella d'esordio, e annuncia il suo prossimo inedito, che verrà ambientato nella Firenze del Quattrocento.

Sei rimasto sorpreso dalla chiamata di Plesio per riportare in libreria la tua opera prima?

Un po' sì, devo dire. Il cosiddetto "Rinascimento" del librogioco dura ormai da qualche anno e, pur avendo proposto qui e là i miei vari titoli da ristampare, nessuno si era davvero interessato. Mi ero rassegnato a veder uscire tante nuove cose e a lasciare le mie vecchie nel dimenticatoio. Poi, con il tempo, le cose si sono invece mosse e ho iniziato a ripubblicare vari titoli. Ed è arrivata anche la richiesta di Plesio, peraltro orientata a rilettura e aggiornamento del testo, fino a mettere nuovi apparati e racconti in appendice. Non è una semplice ristampa. Mi ha fatto piacere, anche perché credo che "In cerca di fortuna" sia un titolo ancora a modo suo interessante, oltre che una testimonianza storica.

Che messaggi pensi che abbia ancora da dare questo librogame a lettori giovani e meno?

In effetti è un librogioco che di messaggi ne trasmette diversi. Il principale è che nella vita occorre prepararsi, allenarsi, non precipitarsi cercando di avere tutto e subito. Il gioco non prevede passaggi obbligati per essere risolto: senza fare spoiler, ma fondamentalmente c'è una cosa da trovare e ci sono due nemici da sconfiggere. Ci si può arrivare quasi subito, alla meta e ai nemici, ma a quel punto la sconfitta è probabile. Quindi, prima è meglio guardarsi intorno: esplorare, capire come fare per giungere pronti al momento dei grandi confronti. Non ci sono azioni obbligatorie o colli di bottiglia, come nei librigioco "true path" o nelle vecchie avventure testuali: c'è, però, tutta una serie di eventi e situazioni che, se ben giocate, portano a migliorare le proprie probabilità di sopravvivenza e di successo. Per riuscire basta farne alcune, non necessariamente tutte, ma più ne fate e meglio è.

C'è, poi, il tema del labirinto...

Un labirinto da percorrere che vuole mostrare come sia difficile risolvere i problemi quando ci si è immersi dentro. Molto più complicato che osservandoli dall'esterno. Tutto sommato è facile orientarsi in un sotterraneo giocando al caro vecchio D&D, dove il master dice: "C'è un corridoio che procede di 30 piedi verso Est e si perde nel buio, al ventesimo c'è l'imboccatura di un altro corridoio verso Nord e di fronte, a Sud, una porta". E fare la mappa su un foglio quadrettato

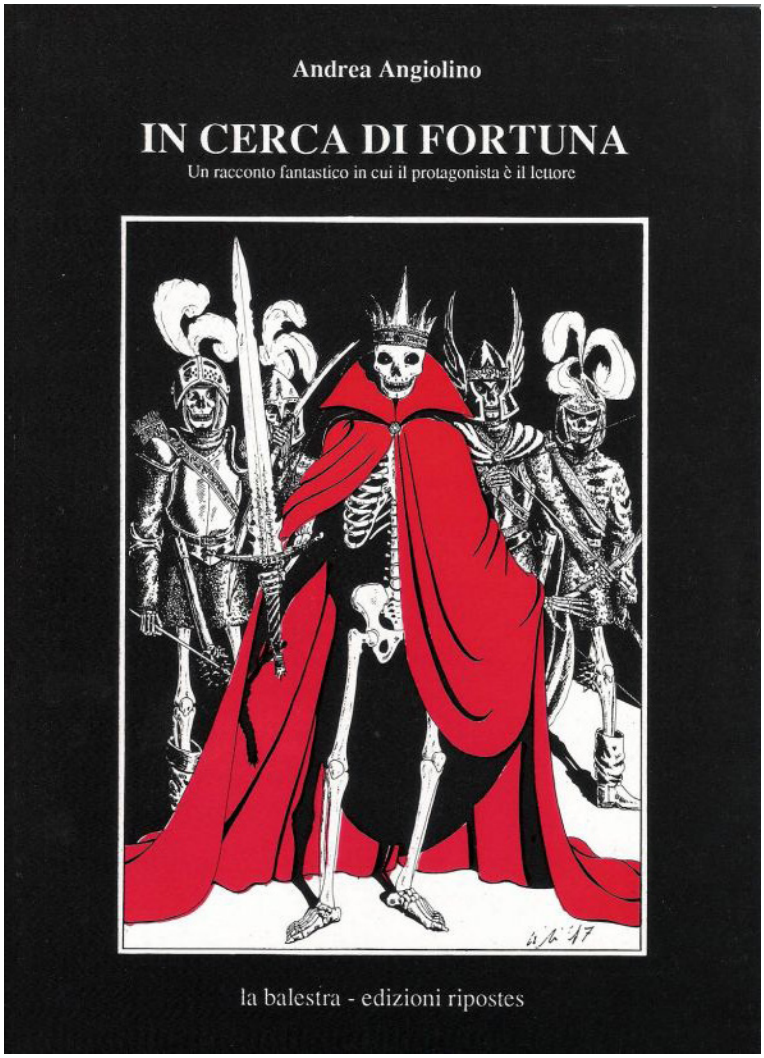
è immediato. Ma quello è un punto di vista astratto, da giocatore che osserva le cose dall'alto. Io ho voluto, invece, descrivere un labirinto in soggettiva, il punto di vista più realistico: "Prosegui per qualche metro, poi il corridoio si biforca. Se vuoi andare dritto vai al 58, se volti a destra vai al 53, se torni indietro vai al 61." Benché il dedalo sia piccolo e con pochi incroci, questo lo rende difficile da risolvere. Inoltre l'ho costruito per rendere vani alcuni classici trucchi per percorrere i labirinti.

Infine c'è un discorso sul librogioco stesso come labirinto. Un labirinto di specchi, nel mio caso, che confonde passaggi e muri. Ci sono lettere da segnare, ma spesso in modi e in punti che rendono difficile capire perché. Alcune lettere vanno segnate ma non serviranno, altre vengono chieste nel corso del gioco, ma non si possono segnare. Alcune hanno effetti positivi e altre negativi, per frustrare chi decide di collezionarle tutte. Ci sono paragrafi irraggiungibili per depistare chi, barando, legge dove non dovrebbe. Ci sono scelte apparenti e altre spiazzanti. Tutto per uno scopo: assecondare chi gioca immedesimandosi e decide cosa fare ragionando come un vero avventuriero fantasy, vanificare invece gli sforzi di chi cerca di ragionare da giocatore in termini di meccanismi di gioco. L'invito è quello a lasciarsi andare, immergersi nella storia, diventare davvero l'avventuriero descritto dal libro, dimenticando il mondo in cui viviamo ogni giorno e in cui saremmo il giocatore che osserva la struttura di rimandi e regole più che la trama. L'invito è a non fare come il bimbo che impugna il cacciavite e smonta il trenino per guardarci dentro invece di giocarci, ma a entrare nell'illusione (cioè in ludo, nel gioco) creata dall'autore, raggiungere quella "credenza secondaria" nel mondo del testo che per Tolkien è ben più che la semplice

sospensione dell'incredulità del lettore, disposto a sospendere il dubbio ma, alla fine, spettatore esterno della vicenda. Si può fare leggendo fantasy, e a maggior ragione giocando librigioco. Se nel mio caso non lo fate, sappiate che io vi metto i bastoni tra le ruote.

C'è stato un lungo lavoro di editing ma, al contempo, hai chiesto che nulla fosse toccato dell'approccio giustamente "old style" dell'opera: puoi spiegare perché?

Si tratta di un libro "old style" nel senso che è figlio dei giochi di ruolo dell'epoca, a loro volta figli del gioco di simulazione. I wargame hanno iniziato a proporre battaglie e guerre reali, per poi esaminare scenari ipotetici come l'invasione dell'Inghilterra da



parte dei tedeschi nel 1940. Da lì sono passati a simulare anche mondi fantastici: pianeti alieni invasi da umani in super tute iper tecnologiche come in Fanteria dello Spazio di Heinlein, la Terra di Mezzo e i suoi popoli in lotta per il trionfo del Bene o del Male come ne Il Signore degli Anelli di Tolkien. O anche mondi fantastici ma plausibili inventati appositamente per questi nuovi giochi. Dungeons & Dragons nasce innestando popoli, mostri e magie "alla Tolkien" nei wargame di ambientazione medievale. E quindi simula un mondo in cui i giocatori-personaggi si muovono in maniera verosimile, comportandosi come farebbero davvero gli abitanti di quelle terre. Vivendo avventure, combattendo mostri, risolvendo problemi. Il primo adventure per computer, creato dal giocatore di D&D Will Crowther attorno al 1976, segue lo stesso modello. Io ho voluto mantenere il medesimo approccio perché mi sembra coerente e onesto. C'è un ambiente in cui il lettore-personaggio si muove liberamente. Il sistema tiene conto delle sue azioni in maniera oggettiva: non ci sono premi o punizioni moralistiche, solo perché l'autore ritiene eticamente giusta o sbagliata una scelta, ma conseguenze in qualche modo realistiche, giustificate dal rapporto di causa ed effetto, dove le azioni sensate e ragionevoli aumentano le probabilità di successo mentre quelle sciocche o imprudenti le diminuiscono. Ogni tanto si incontrano oggetti e situazioni ininfluenti rispetto alla trama, perché la realtà è fatta così: non tutto è al servizio della nostra esistenza personale. E ci sono alcune decisioni del lettore che, alla fine, si dimostrano indifferenti nello sviluppo della storia, anche se nell'immediato il lettore non lo percepisce, perché così va il mondo: non tutto quello che facciamo ha conseguenze. Ma ci sono perché è plausibile sottoporle al lettore, perché in termini di occasioni e opportunità è corretto che abbia la libertà di farle. E magari anche per questioni di suspense, o per lasciare il lettore nel realistico dubbio di non aver fatto ed esplorato tutto il possibile.

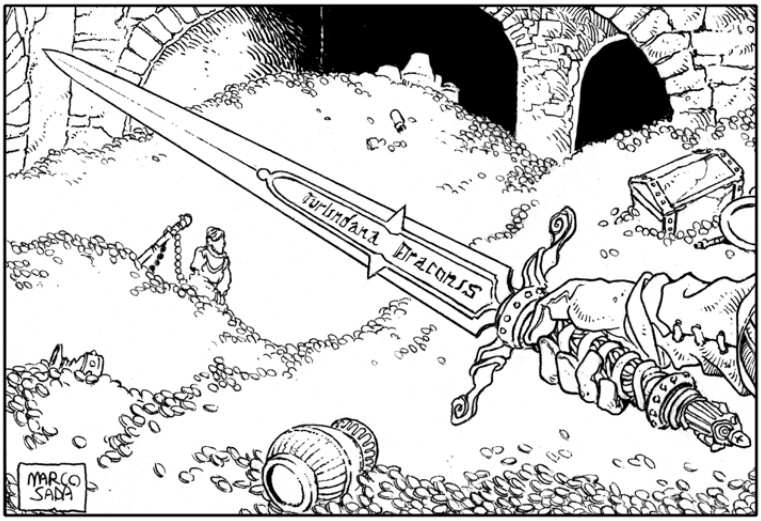
Veniamo alla presenza della sorte.

Poi c'è il dado, come in tutti i miglior giochi strategici e nei wargame più complessi, nonché come nei più classici giochi di ruolo da D&D in poi. Un elemento casuale che simula le incertezze della realtà. So che alcuni giocatori non lo amano, nemmeno nei giochi in scatola: questione di gusti personali. Ma io trovo di una grande modernità l'opinione di Alfonso X il Saggio, autore di un bel trattato di giochi. Tutti gli amanti del

wargame e coloro che discutono dei reciproci pregi del gioco in scatola alla tedesca o all'americana dovrebbero rileggerlo. Sostiene che i giochi di puro azzardo come la zara siano per i mentecatti, quelli di pura intelligenza come gli scacchi siano più interessanti perché si prevale sull'avversario con il proprio intelletto, ma dove l'abilità dei partecipanti brilla davvero è nei giochi che uniscono strategia e caso, perché chi vince dimostra di saper piegare con la propria intelligenza non solo quella dell'avversario, ma anche il fato. E così è nel mio librogioco, dove il giocatore che si immedesima a dovere e agisce con intelligenza riesce a mitigare o anche ad annullare, in molte situazioni, il ruolo del dado. Considerando tutti questi fattori, credo che quello di "In cerca di fortuna" sia un modo ancora oggi valido e interessante di far giocare un lettore, mettendolo in prima persona all'interno di un mondo fantastico e lasciandolo libero di agire come crede. Un approccio più legato alla simulazione che alla narrazione. Ma se ancora oggi le simulazioni hanno un loro pubblico che si amplia e rinnova, se un mio gioco simulativo come Wings of Glory ha venduto centinaia di migliaia di scatole e continua a vendere dopo vent'anni, credo che anche questo libro nato nello stesso spirito possa interessare nuovi lettori di oggi.

Al contempo, hai dato il via libera anche a molte innovazioni e ad ampliamenti...

Si tratta pur sempre di un'opera prima, almeno per quanto riguarda i miei librigioco. E scritta da uno studente di informatica in un'epoca in cui le risorse dei computer erano preziose: saper scrivere un programma con venti istruzioni che potesse fare le stesse cose di uno da venticinque era un punto di merito. Solo dopo sono arrivati i megabyte a profusione e i programmi di scrittura che, se schiacciavi una combinazione di tre tasti, ti attivavano un flipper nascosto all'interno, incuranti del peso. Questo mi ha influenzato: "In cerca di fortuna" era, quindi, un libro molto ottimizzato, con parecchi rimandi obbligati, in modo da duplicare il meno possibile i paragrafi e razionalizzare lo spazio. Già con la riedizione del 2014 di Origami e Mondi Sospesi avevo attutito questi aspetti, reso meno bruschi certi passaggi, abolito qualche rimando obbligato, permettendomi qualche duplicazione in più. Adesso sono ulteriormente intervenuto in questa direzione. Inoltre ho aggiunto qualche evento che desse più senso narrativo a certe situazioni, che



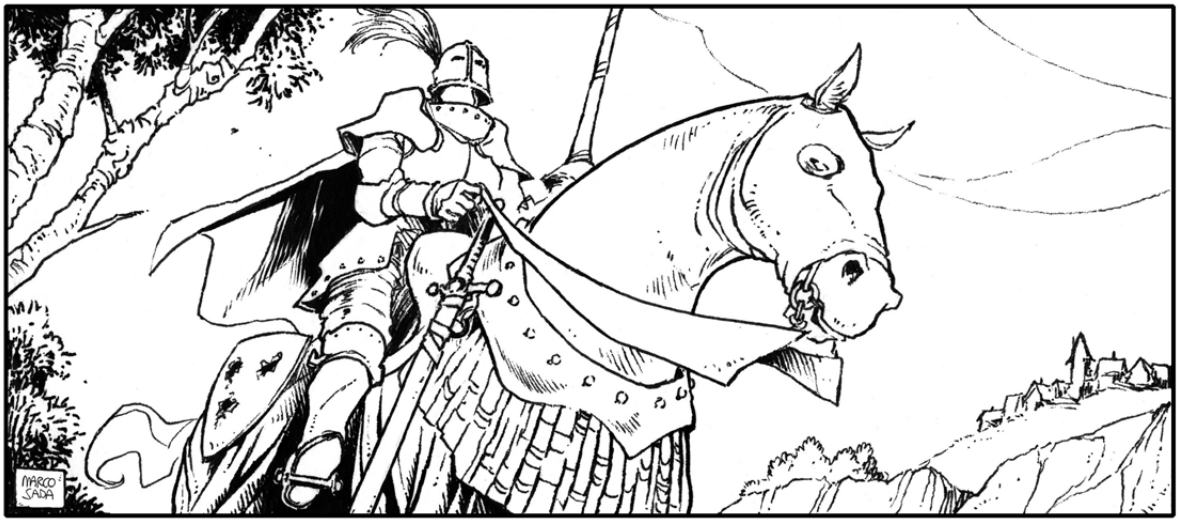
offrisse qualche alternativa in più per arrivare al successo, addirittura che spiegasse al lettore la filosofia del gioco, aiutandolo a entrare nella mentalità giusta per risolverlo, benché mediandola attraverso le parole di un personaggio di passaggio. Insomma, il testo e il gioco non sono stati stravolti nella loro filosofia e neppure nella sostanza, ma sicuramente sono migliorati qua e là.

Anche le illustrazioni sono tutte nuove, di Marco Sada, come anche la magnifica copertina: pensi possa essere un valore aggiunto?

Sicuramente sì. Per la prima edizione avevo voluto i disegni di Gianluca Meluzzi, mio amico e successivamente anche mio coautore del gioco di ruolo Orlando Furioso. Pochi, anche se molto nello spirito dell'opera, e con un segno un po' figlio del suo tempo. Una serie sostanziosamente arricchita di disegni nuovi, realizzati appositamente con grande professionalità, non può che contribuire positivamente all'efficacia dell'opera. I bozzetti ricevuti mi sono piaciuti subito, sono contento del lavoro fatto.

Ti chiediamo di spiegarci due espressioni usate per la nuova edizione: "fantasy mediterraneo" e "Angiolinoverse".

Il mio libro voleva essere evocativo senza descrivere minuziosamente un mondo inventato; al tempo stesso, voleva rispettare le nostre radici italiane e rimandare a quelle. E così è ambientato in una sorta di parallelo magico del nostro Medio Evo, che il lettore può facilmente immaginare senza bisogno di grandi descrizioni da parte mia, e più in particolare in un calco della nostra Liguria: se confrontate la mappa con una carta stradale, sull'Appennino trovate un Borgo Fornari che c'è similissimo anche nel gioco. La città di Ianua prende il nome dalla parola latina che significa porta, essendo un porto e un punto di passaggio, ma va anche a coincidere con il nome medievale di Genova. C'è un labirinto, simbolo e luogo molto mediterraneo. Ci sono nomi italianeggianti di posti e persone. I "Lupi" d'argento sono un criptico omaggio a Silver, l'autore di Lupo Alberto. Cito a memoria i riferimenti più eclatanti, chissà quali altri ci ritroverà il lettore! Certo, in mezzo ci sono anche ammiccamenti ad autori stranieri, da Edgar Lee Masters a George Orwell, ma mimetizzate in un clima nostrano. In generale, ho virato su atmosfere più nostre l'onnivoro fantasy di Dungeons& Dragons, che mescola ippogrifi ariosteschi e draghi cinesi. La magia è presente, ma non facilmente accessibile, non entra nel quotidiano della maggior parte della gente. Questo è il mio "fantasy mediterraneo", da me più evocato che descritto, ma che comunque ha una sua struttura e una sua coerenza, avendolo pensato e progettato più di quanto non traspaia dalle pagine del librogioco. Deve aver convinto, se Andrea Tupac Mollica ha addirittura creato "Il gioco di ruolo di In cerca di fortuna", rimasto ahimè inedito. Ha convinto anche il curatore della collana Libro Game di Plesio, Alberto Orsini, cui si deve l'idea di un "Angiolinoverse", etichetta



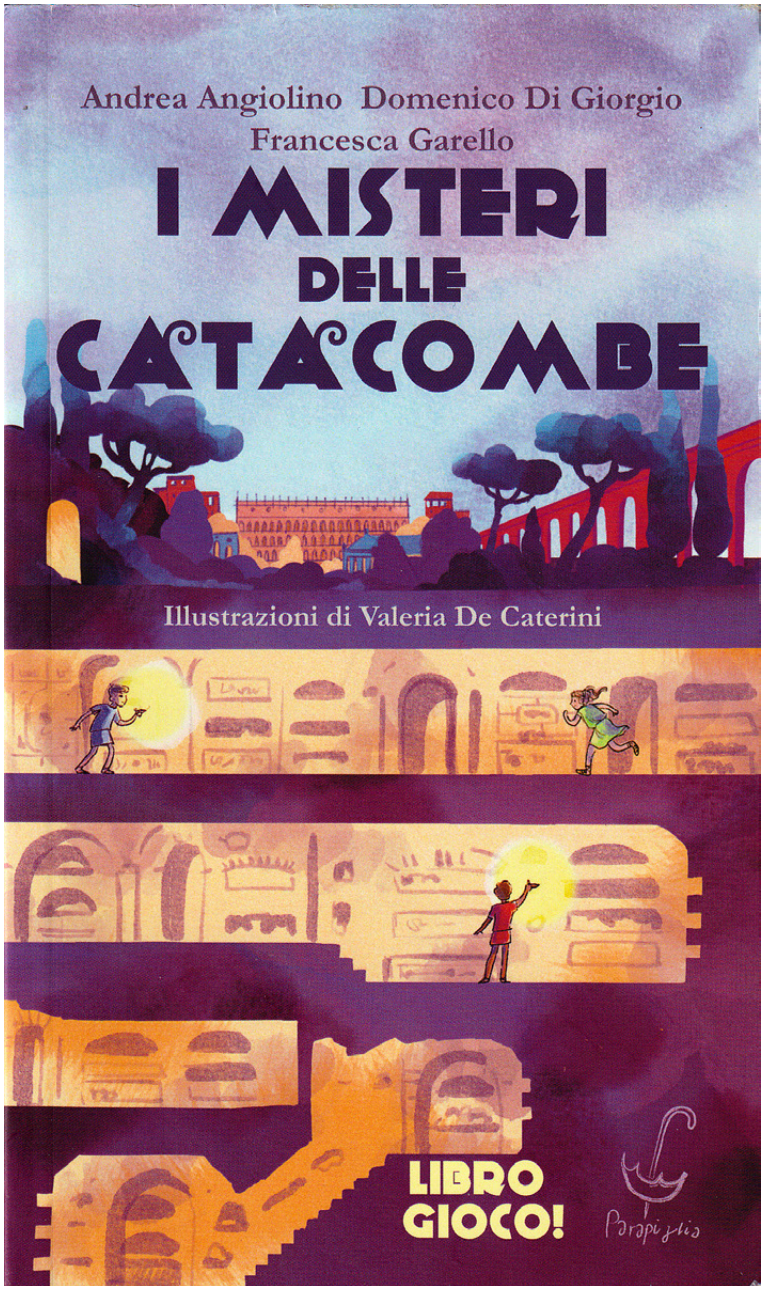
che indica una versione irrobustita di questa ambientazione. Battezzandola così, l'ha anche arricchita con l'inserimento di alcuni miei racconti-gioco fantasy, aggiunti in appendice dopo che li ho ritoccati perché fossero coerenti con la storia principale. Si potrebbe, in futuro, ripetere la stessa operazione sia con racconti editi che inediti, per rendere sempre più dettagliato e ricco questo piccolo mondo fantastico.

Passiamo ora a "I Misteri delle Catacombe": come è nata la possibilità di ristampare anche questa opera?

Io credo che per il nostro settore ci sia un bel potenziale negli editori per ragazzi, non specializzati in librigioco. Parlando alla fiera Più Libri Più Liberi con alcuni di loro, sono entrato in contatto con la realtà di Parapiglia. Editore che aveva già pubblicato un libro non lineare: Il giallo delle pagine mischiate, di Pablo De Santis. Per di più, è una delle costole delle Nuove Edizioni Romane, la disciolta casa editrice che per prima ha portato il librogioco in Italia traducendo Avventure nell'isola di Edward Packard. Insomma, ho trovato editori preparati e sensibili. Si sono entusiasmati all'idea di ripubblicare uno dei miei librogioco e, dopo averli letti, tra quelli disponibili hanno optato per "I misteri delle catacombe", un giallo storico che trovo ancora molto attuale. L'ho scritto a suo tempo con Francesca Garello e Domenico Di Giorgio, entrambi grandi esperti di giochi di vario genere. Francesca, archeologa, è anche autrice di moduli di espansione di Lex Arcana, fra cui Italia - Tra occulte trame e antichi sortilegi che abbiamo scritto a quattro mani; quando abbiamo lanciato il travolgente Kickstarter che ha riportato quel gioco a un successo mai visto per un titolo italiano, l'ho anche chiamata a fare da garante della verosimiglianza storica e mitologica della nuova edizione. Domenico è un grande autore e curatore di giochi diffusi in tutto il mondo, con molti racconti-gioco alle spalle (alcuni a quattro mani con me) e fondatore di dvGames. Una buona compagnia, insomma, che già all'epoca aveva a mio parere prodotto un testo tuttora valido.

Quali sono i principali punti di forza della nuova edizione rispetto a quella storica in possesso degli appassionati?

In questo caso il testo è pressoché intatto, non abbiamo ritenuto che ci fosse necessità di aggiornarlo molto. Il suo punto di forza rispetto alla vecchia edizione è quindi… La reperibilità! Molti collezionisti cercavano



invano questo titolo, davvero introvabile da parecchio tempo, e ora avranno la soddisfazione di poterlo mettere in collezione. Altro punto di forza è dunque il prezzo, visto che le pochissime copie della precedente versione che si erano affacciate sul mercato collezionistico avevano raggiunto cifre molto impegnative. Scherzi a parte, la nuova edizione si presenta molto bene soprattutto grazie all'illustratrice Valeria De Caterini, con cui già in passato ho lavorato spesso: avevamo, tra l'altro, creato Il Mischiastorie, il primo librogioco per bambini che non sanno leggere... Senza nulla togliere al maestro Pino Zac, che aveva illustrato la versione precedente de I misteri delle catacombe, Valeria ha fatto un ottimo lavoro. Anche la copertina è assai più d'effetto. Il formato è più agile, la carta buona... Insomma, il volumetto è davvero ben riuscito a mio parere.

Che cosa pensi che possa offrire in più questo librogioco rispetto a opere più moderne?

Si tratta di un giallo locale, ambientato a Roma: vanno di moda. Storicamente è accurato, tanto da entusiasmare al suo primo apparire un funzionario del Ministero della Pubblica Istruzione che ha coniato per me il titolo di "Esperto Inventore di Giochi" assegnandomelo per decreto: non perché I misteri delle catacombe sia un gioco didattico, nato per insegnare, ma perché vivere qualche ora per gioco nell'antica Roma ha sicuramente indubbi effetti collaterali molto istruttivi. E questo può essere un punto di forza ancora oggi. Una serie di riquadri e un agile glossario approfondiscono il cibo, il traffico, l'organizzazione dei pompieri e tanti altri aspetti della vita quotidiana a Roma 1.700 anni fa: non è necessario leggerli per giocare, ma rispondono alle eventuali curiosità che possono nascere durante la lettura. Inoltre il lettore-protagonista è un ragazzino romano che, però, ha a che fare con una situazione multietnica. I suoi vicini sono siriani, hanno viaggiato e visto il mondo più di lui, tanto che l'amico Lucio a un certo punto attacca anche un monologo con cui lo sfotte un po': "Ho visto cose che voi romani non potreste neanche immaginare: navi da battaglia in fiamme al largo dei bastioni di Sidone...". Anche i primi cristiani sono visti da fuori, con gli occhi di un giovane pagano che li scopre per la prima

volta. Insomma, è un libro che spero diverta ma faccia anche riflettere.

A questo punto ti chiediamo se bolle in pentola qualche altra ristampa...
Già è trapelata sommessamente la voce che anche Il gobbo maledetto vedrà una ripubblicazione da parte di una nuova casa editrice, la BlaKnight. Con il coautore Gregory Alegi stiamo rivedendo e ampliando sia il testo sia l'apparato iconografico. Il lettore impersona un pilota di aerosiluranti Savoia Marchetti S.79 tra Pantelleria e Malta nella calda estate del 1941. Una particolarità è che tutto ciò che accade viene illustrato da autentiche foto d'epoca: la prima edizione ne conteneva 39, la seconda 100. Vediamo che cosa riusciremo a fare questa volta. A dicembre, inoltre, uscirà per Homo Scrivens l'antologia Polpa Napoletana III, dedicata al tema delle sirene: ospiterà il mio breve poema-gioco L'Oripetea, che ha la curiosa caratteristica di essere scritto tutto in endecasillabi. Forse è il primo racconto-gioco interamente in versi.

Questo continuo interessarsi alle tue opere del passato ti ha fatto tornare la voglia di scrivere o preferisci completare una riedizione di tutti i tuoi successi?
Visto il grande sforzo che impegno nel creare un librogioco, soprattutto quando non parliamo di un semplice racconto a bivi ma del modello - piuttosto intricato - "a variabili" per tener conto delle conseguenze che piace a me, mi ero ripromesso da parecchi anni di non scriverne più e di dedicarmi ad altro: ho vari libri, articoli e giochi da tavolo che mi assorbono. In parallelo, sto cercando di ripubblicare non solo librigioco ma anche i miei giochi di ruolo, giochi in scatola, libri vari pubblicati nel corso di decenni, e che meriterebbero, secondo me, una nuova chance. Incluso il manuale Costruire i libri-gioco, di cui ormai restano in giro pochissime copie. Tra l'altro, ormai ho ripubblicato o avviato alla ripubblicazione la maggior parte dei miei librigioco: restano solo Avventure al campo, di ambientazione scout, e Il Mischiastorie. Oltre a una serie di racconti brevi che potrebbero, tutto sommato, anche costituire una bella antologia, e ancora un cartone animato a bivi, che tuttavia vedo difficile recuperare, anche per questioni tecnologiche. Però il librogioco è uno di quei primi amori che non si scorda mai. L'amico Riccardo Vadalà è riuscito a farmene scrivere uno chiedendomi un racconto-gioco per le pagine centrali del bimestrale lo Gioco, che lui cura. Anni dopo l'ho ampliato sino a farlo diventare il volume In cerca di Angelica. Con questo lavoro rateale mi sono ritrovato a fare un librogioco completo, nonostante quanto mi ero ripromesso in passato, e a posteriori ne sono contento.

Quale sarà la tua prossima uscita nuova di zecca?
Sono stato contattato dalla Fondazione Villa Montesca per creare un librogioco da usare nell'ambito di un Programma Europeo per la tutela dei diritti e prevenzione dell'antisemitismo. Io credo molto negli effetti didattici di questo strumento e ho accettato di buon grado. Così ora sto scrivendo un nuovo librogioco ambientato nella Firenze del 1464. Ancora più faticoso degli altri: sia per rispettare tutte le esigenze e considerazioni dei vari partner internazionali, sia per uno scrupolo storico che metto in ogni dettaglio, più di quanto non abbia già fatto in ogni altro mio gioco. Però la cosa mi piace molto e potrà avere anche un eco più ampio del solito, con traduzioni in varie lingue e trasposizioni online. Insomma, nonostante la mia ritrosia vedrete presto anche qualcosa di completamente nuovo.

Il ritorno dello stregone, l'ascesa degli eroi del metal e ospiti internazionali

NUMEROSE NOVITÀ DA RAVEN

di **Jonny Fontana**

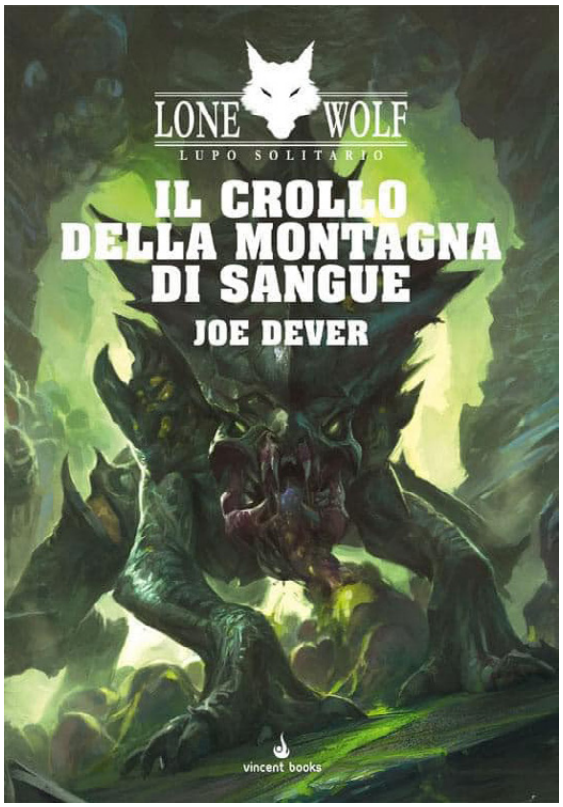
L'edizione 2023 di Lucca Comics & Games risulta essere particolarmente significativa per Raven/Vincent Books, in quanto in questa occasione si concretizzano finalmente alcune novità annunciate diverso tempo addietro e ormai attese da qualche anno da parte degli appassionati. Per la precisione, a Lucca saranno presenti un nuovo titolo di Lupo Solitario, tre novità assolute ed una ristampa che costituisce comunque una grande novità, oltre ad un titolo che – pur non essendo un librogame – ne racconta una pietra miliare.

Innanzitutto, la riedizione di Lupo Solitario di Joe Dever procede a passo spedito, essendo arrivata ormai al ventiseiesimo capitolo, "Il crollo della Montagna di Sangue". Il team di lavoro rimane lo stesso: Paolo Maggi si occupa della traduzione, Alberto Dal Lago ha realizzato la copertina, mentre Nicola Pezzato si è occupato della revisione e delle illustrazioni interne.

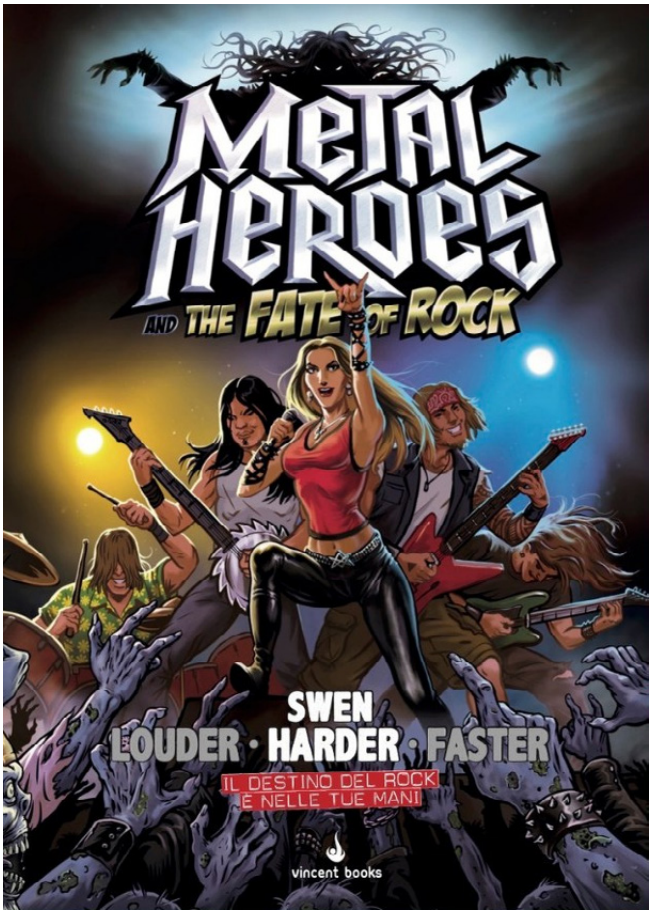
In questa avventura, il Grande Maestro Kai, impersonato dal lettore, si trova a Boradon, nella Montagna di Sangue rossa, capitale del regno nanico di Bor. Questo luogo ospita una vasta roccaforte sotterranea, illuminata dalla luce sacra della dea Ishir. Qui, generazioni di nani hanno prosperato, rendendo fertili le immense caverne e cercando filoni di metalli preziosi. Tuttavia, all'interno delle sue profondità giaceva un antico nemico.

Ora, sei stato richiamato con urgenza per aiutare, poiché lo Shom'zaa si è finalmente risvegliato e ha travolto le schiere dei nani con le sue orde di Agarashi. Solo un Grande Maestro dotato della magia del Regno Antico può sperare di sconfiggere questo avversario primordiale, ma già le sue creature si diffondono ovunque, e addentrarsi nei bui

cunicoli potrebbe rivelarsi una missione senza ritorno!
Un'altra serie portata in Italia da Raven e ormai ben avviata, è la collana Choose Cthulhu, che da tempo trasforma le storie del famoso solitario di Providence in emozionanti avventure a scelte. La serie è praticamente giunta alla conclusione della seconda stagione, e il sesto volume, che precede gli speciali finali, è intitolato "L'Ombra Venuta dal Tempo". Questo volume è stato scritto da Giny Valrís, con illustrazioni di Eliezer Mayor, copertina realizzata da Juapi "Coffee Artist" mentre la traduzione e la cura sono state affidate a Silvia Samorì.
In questa avventura, il lettore assumerà il ruolo di Nathaniel Wingate, un professore presso la Miskatonic University. "Un giorno ti risvegli e scopri di non ricordare nulla degli ultimi cinque anni. Dicono che dopo un malore la tua personalità era cambiata: avevi frequentato strani convegni e partecipato a misteriosi viaggi… ma di tutto ciò non hai memoria. Ogni volta che tenti di ricordare, minacciose visioni di chele e tentacoli invadono la tua mente… avrai il coraggio di svelare l'impossibile verità?"
Da segnalare, in particolare, che il creatore della serie - Edward T. Riker – sarà presente allo stand Raven di Lucca Comics & Games come ospite.
Una novità assoluta, invece, è il secondo librogame di Swen Harder, già autore dell'enorme "Il cavaliere del Sole Nero". A Lucca, infatti, Raven presenterà un'opera non meno straordinaria, composta da più di 800 pagine: "Metal Heroes and the Fate of Rock."
Il librogame, come detto, avrà 800 pagine di avventura rock, dotate di un sistema di gioco moderno suddiviso in vari livelli di difficoltà, una colonna sonora metal e un cofanetto ricco di contenuti speciali.
Il lettore impersonerà Taylor, un vero rocker,



ma anche un idiota. Taylor conduce la propria vita miserevole in una città fatiscente quando, inaspettatamente, il Dio del Rock, stanco delle sue responsabilità, sceglie il rocker come suo successore. La missione di Taylor consiste nel mettere alla prova le proprie abilità, trasformando una band da garage senza speranza nel più grande spettacolo metal del pianeta e, nel frattempo, salvare il mondo e conquistare un posto nell'Olimpo del Rock!
"Metal Heroes and the Fate of Rock" è ricco di cliché classici, trionfi, sfide e personaggi tipici del mondo del rock, il tutto condito con un tocco di humour e linguaggio vivace (qualcuno ha detto Tenacious D.?!). Si tratta di un librogame "fantasy" certamente fuori dall'ordinario e unico nel suo genere, in grado di offrire un'esperienza appassionante e duratura. Appariranno come special guest anche due vere cantanti metal: Jill Janus (purtroppo nel frattempo deceduta) e Charlotte Wessels.



Inoltre, come avvenuto per il precedente librogame di Swen Harder, l'opera sarà accompagnata da un cofanetto, con inclusa una colonna sonora: va da sé che, in questo caso, la stessa sarà composta da brani di band metal internazionali di vario stile che potranno essere ascoltati per influenzare il corso dell'avventura.

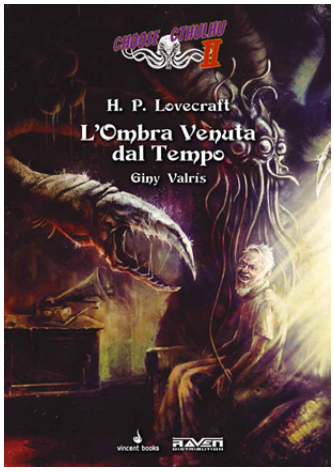
Anche l'autore Swen Harder sarà presente a Lucca per autografare copie e condividere la storia della sua creazione.

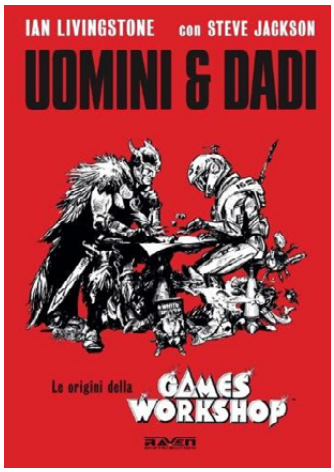
Altra novità internazionale anche nella collana Dedalo: la serie, finora, si era concentrata su autori italiani e nuove proposta della letteratura a scelte. Per la prima volta, ma sicuramente non l'ultima, Dedalo si espande oltre i confini nazionali con una uscita indicata come "International": viene, infatti, introdotto in Italia il librogame indie horror "Turno di Notte", scritto dall'autrice Victoria Hancock.

Questo primo capitolo internazionale di Dedalo immergerà i lettori in un incubo spaventoso. Tutto ha inizio durante il vostro turno notturno in un ospedale. Inizialmente sembra una notte come tante altre, ma improvvisamente il mondo precipita in una realtà caotica. L'ospedale è ora abitato da figure spettrali, ombre remote di pazienti e dottori maledetti, tutti collegati da un disegno orribile. In questa notte infinita, senza armi o abilità speciali, se non quelle di una comune infermiera, dovrete svelare il mistero nascosto tra i corridoi e i reparti del labirinto, fino a scoprire la presenza demoniaca finale.

Il librogame ha un regolamento di gioco semplice e immediato che, in sostanza, richiede solamente di risolvere gli enigmi proposti e superare ostacoli sempre più pericolosi. Un'atmosfera alla "Silent Hill" permea tutta l'opera, e l'autrice ha utilizzato la propria, estesa esperienza come infermiera per descrivere lo spettrale ospedale nella maniera

più realistica ed immersiva possibile.
Lucca Comics & Games 2023 vede, infine, concretizzarsi ciò che bolliva in pentola sin dall'edizione 2022 di Play Modena: la ristampa dei Fighting Fantasy da parte di Raven / Vincent Books. La storica serie di librogame, curata da Steve Jackson e Ian Livingstone, reinizia con il primo volume: "Lo Stregone della Montagna Infuocata" che presenta, in vista delle prossime uscite, il sottotitolo "La Trilogia di Zagor": questo il nome del malvagio stregone. La traduzione è opera di Efrem Orizzonte, le illustrazioni sono di Andrea Alemanno e la copertina è stata realizzata da Andrea Guardino.
Questo libro, capostipite dei librogame, che vanta il maggior numero di edizioni mondiali, fa ritorno in una nuova edizione da collezione e attentamente curata in ogni dettaglio. Questa nuova versione presenta una veste grafica rinnovata, nuove illustrazioni, una revisione del testo, una mappa e molto altro. I lettori avranno l'occasione, ancora una volta, di fare ritorno alla Montagna Infuocata e navigare tra i suoi labirinti infernali, disseminati di trappole e custoditi da mostri terrificanti. Questo libro rappresenta, in poche parole, il primo volume di una delle serie più longeve e vendute al mondo.
L'arrivo di questa nuova edizione segna l'inizio, presso Raven, della pubblicazione dei volumi più celebri della serie Fighting Fantasy. La serie proseguirà con gli altri due volumi della Trilogia di Zagor, per poi esplorare la miniserie "Sortilegio!" che è molto amata in Italia, oltre ad altre miniserie che condurranno gradualmente i lettori nel vasto mondo dei Fighting Fantasy. Questo primo nuovo volume verrà presentato da Ian Livingstone il 2 Novembre in Sala Ingellis, Area Games: presente anche Andrea Angiolino nelle vesti di moderatore.
Oltre ai predetti Edward T. Riker e Swen Harder, quest'anno a Lucca sarà presente addirittura Sir Ian Livingstone. Il coautore e cofondatore della serie Fighting Fantasy sarà disponibile ad autografare non solo questa nuova edizione de "Lo Stregone della Montagna Infuocata", ma anche il volume "Dice Men," che narra la storia della Games Workshop e uscirà in contemporanea.
Raven, infatti, porterà a Lucca anche la versione italiana di "Dice Men: The Origin Story of Games Workshop," disponibile col titolo "Uomini e Dadi - Le Origini della Games Workshop" che sarà presentata da Livingstone, supportato da Andrea Angiolino, in apposita conferenza dedicata (Area Games, Sala Ingellis, Mercoledì 1 Novembre).
In esso saranno presenti le biografie dei mostri sacri Jackson e Livingstone, creatori di una delle prime nonché più fortunate case editrici di giochi da tavolo e giochi di ruolo. È grazie alla loro intuizione se, nel 1982, un libricino dalla costina verde dava il via ad un fenomeno di lettura interattiva che perdura tuttora.
Come da tradizione, Uomini e Dadi sarà presente anche in una versione deluxe, con illustrazione di Helge C. Balzer, esclusivamente per l'edizione italiana. Per Raven e i librogame in generale, quindi, questa edizione di Lucca si conferma particolarmente succosa e ricca di novità da tempo attese.





Il primo librogame della "piratessa" Kurolily. Con Fabbri Editori pubblica "L'isola maledetta", esordio della sua alter ego Lilyen

DA TWITCH ALLA CARTA

di **Alberto Orsini**

L'uragano Kurolily irrompe nel mercato italico dei librogame! Dopo aver giocato numerosi titoli del "Rinascimento" nelle sue popolatissime serate-gioco online, la streamer tra le più note d'Italia ha pubblicato un suo primo romanzo interattivo, "L'isola maledetta" (15,90 euro, 192 pagine), con la firma di prestigio di Fabbri Editori. Al secolo Sara Stefanizzi, 35 anni, riminese trapiantata a Milano, è stata la prima in Italia a siglare una partnership con Twitch, piattaforma dove è seguita da quasi 230 mila persone. "Certezza" del settore videogame, ha piacevolmente stupito anche gli appassionati della narrativa interattiva con la sua conoscenza dei librigioco e l'entusiasmo nel giocarli assieme a decine o centinaia di follower. Ora, per la prima volta, si cimenta nella scrittura. A po-

chi giorni dall'inizio di Lucca Comics & Games, che sarà vetrina privilegiata per la sua opera d'esordio, a maggior gloria dei propri lettori Lgl Magazine l'ha raggiunta in un'intervista-lampo "last minute", per saperne di più sulle avventure della piratessa Lilyen e sulla sua filosofia di scrittura. Le promesse e premesse sembrano positive: no alle scelte "alla cieca", sì agli indizi; no ai sistemi di gioco troppo complessi, sì ai finali multipli e ai "trofei" in puro stile videoludico.

Se ti dovessi presentare in una manciata di righe a quei pochi che ancora non ti conoscono, diresti...?

Ciao! Sono Sara, conosciuta sul web come Kurolily e sono appassionata di cultura pop fin da bambina. Dico cultura pop perché mi è sempre stato difficile scegliere tra libri, manga e videogiochi, quindi ho deciso fin da subito di non scegliere e dedicarmi a tutto! Appena ho imparato a leggere ho iniziato a divorare libri - "Pinocchio" di Collodi è stato il primo a sei anni - a sette ho ricevuto il mio primo Gameboy, nello stesso anno ho iniziato a leggere librigame e fumetti e pochi anni dopo mi sono messa sotto con i primi manga. E non ho smesso tuttora. Sui miei canali social parlo principalmente di videogiochi (purtroppo in quel caso mi è toccato scegliere), ma nel mio quotidiano continuo ad alimentare le mie altre passioni.

Quando e come e nata l'idea di scrivere un tuo librogame?

Sono cresciuta con "Lupo Solitario" e "Oberon il Mago", avevo una vicina di casa più grande, Vera, appassionata di librigame che amava condividere con me le sue avventure. Era sempre un'emozione affrontare insieme un combattimento, anche se baravamo tantissimo, e compiere una scelta decisiva. Due bambine unite dall'amore per il fantasy

e, anche se ci siamo perse di vista quando lei si è trasferita, rimane per me un ricordo prezioso. Nel 2018 ho introdotto un format sul mio canale Twitch chiamato "Serata Librogame", spinta dalla nostalgia di quei pomeriggi passati con Vera a giocare insieme. E il mio pubblico l'ha adorato! Mi sono improvvisata master, usando come supporto moltissimi librigame, alcuni anche italiani, e la mia community poteva compiere delle scelte utilizzando i sondaggi della chat. La maggioranza di loro non ne aveva mai sentito parlare ed è stato fantastico vedere tante ragazze e ragazzi appassionarsi a un genere che aveva scandito la mia infanzia, chiedendomi spesso consigli sulle prossime uscite o su librigame per iniziare. Sono andata avanti con questo format fino allo scorso an-

no e ancora capita ogni tanto di fare qualche serata. Quindi appena mi è stata presentata la possibilità di pubblicare un libro tutto mio, non ho avuto il minimo dubbio sul genere.

Ci dai qualche informazione base sulla trama?

Lilyen, il mio alterego quando gioco online, è alla disperata ricerca del padre disperso in mare, finché non naufraga su un'isola che, fin da subito, appare popolata da individui e creature particolari. La minaccia del pirata fantasma Mc Murray incombe sull'isola e sui suoi abitanti, modificandone profondamente l'ecosistema, e sarà compito della nostra eroina esorcizzare questo pirata sanguinario, che quando era ancora in vita terrorizzava porti e oceani. Mi sono ispirata al mio videogioco preferito di sempre, "Monkey Island", inserendo citazioni tratte dal mondo della cultura pop che tanto amo.

Qualche cenno sul sistema di gioco?

"L'isola maledetta" è un librogame pensato per giocatori con qualsiasi livello di esperienza, dai novizi ai più esperti: è presente un registro per segnare l'inventario e i combattimenti si svolgeranno tutti tramite scelte narrative. L'unica meccanica con la quale mi sono voluta sbizzarrire è quella delle morti, dopo due "gettoni morte" si dovrà ricominciare l'avventura. Le possibili morti nel libro sono moltissime, ma sempre evitabili se si sta attenti agli indizi che ho lasciato, e a ognuna di esse è legato un trofeo. Sarà quindi possibile cercare tutte le morti per collezionarle tutte e "platinare" il libro, proprio come si fa con i videogame!

Che cosa hai imparato dai volumi a bivi portati nelle tue live?

Sicuramente che è molto frustrante quando si muore per scelte poco chiare o, ancora

peggio, dettate dalla sfortuna di una scelta senza indizi: da giocatrice mi sono trovata spesso in queste situazioni. Ho imparato che un regolamento troppo articolato e un sistema di gioco complesso scoraggiano totalmente i novizi, in favore di giocatori più navigati che rappresentano, però, una piccola parte di chi si approccia a questo genere di nicchia. E ho imparato che i finali multipli sono sempre molto apprezzati, perché rendono sicuramente il libro più rigiocabile e longevo.

Quali sono i tuoi librogame preferiti?
"Lupo Solitario" ha fatto scuola per quanto mi riguarda, grazie a Joe Dever mi sono avvicinata al mondo dei librigame e dei giochi di ruolo in ogni forma, che fosse videoludica, cartacea o al tavolo con altri giocatori. Amo moltissimo anche la collana di "Choose Cthulhu" che ho scoperto negli ultimi anni e mi ha fatto vivere emozionanti avventure lovecraftiane insieme al mio pubblico.

Il codice piratesco prevedeva niente donne a bordo! Su quali elementi hai agito per rendere credibile il personaggio di una piratessa?
Me ne sono semplicemente infischiata, addirittura sarà presente anche un'intera nave con un equipaggio di sole donne. In tanti anni di gioco di ruolo mi hanno sempre insegnato che è il master a dettare le regole del tavolo e della sua ambientazione e ho fatto tesoro di questa regola per sviluppare la mia trama. In fondo ci sono state diverse piratesse famose anche nella storia!

È l'unico librogame in cui il nome dell'autore è scritto con font di dimensioni maggiori del titolo, a testimonianza della tua fama e riconoscibilità. Che sensazioni ti genera questa consapevolezza?
Inizialmente volevo pubblicare il mio libro con uno pseudonimo, perché venisse apprezzato in quanto avventura piratesca e non acquistato solamente dal mio pubblico, ma mi è stato fatto notare che sarebbe stata una pessima scelta di marketing, essendo i librigame una nicchia molto piccola nell'industria letteraria. Quindi ho deciso di sfruttare il nome che mi sono fatta in questi anni, per far conoscere a più persone possibili questo genere che tanto amo, con la consapevolezza che molti che lo avranno acquistato non hanno mai letto un librogame prima del mio. E chissà che questo non porti chi lo ha letto a cercare altri librigame, gettando uno sguardo anche al panorama italiano che è tanto vario: io ci spero!

Sarà un "one shot" o c'è speranza di avviare una serie?
La missione principale della protagonista non viene esaurita ne "L'isola Maledetta", quindi direi che potete aspettarvi sicuramente altre avventure per la nostra Lilyen!

I SUOI EVENTI A LUCCA

La rassegna lucchese sarà molto intensa per Kurolily: mercoledì 1°, alle 13, al Salone del Vescovado presentazione del suo librogame con Lorenzo Fantoni.
Il giorno seguente, giovedì 2, alle 13.15 lei intervisterà nientemeno che Ian Livingstone, demiurgo della serie Fighting Fantasy, sul palco "Grog Live Show" interno al Padiglione Carducci. Venerdì 3, "meet & greet" presso il padiglione di isybank in Piazza San Francesco.
Domenica 5, infine, alle 10 Stati Generali dei Creator presso l'Auditorium San Francesco (digital).