

# Librogame's LAND MAGAZINE

8

ANNO XX  
(210)  
settembre  
2025



I MILLE VOLTI DELL'EDITORE ROMANO

## ALLA SCOPERTA DI TORA EDIZIONI

**DANZANDO TRA LE SPIRE**

Esce il terzo capitolo della saga Sangue Ossa

**UN TURBILLON DI INTERVISTE!**

Parliamo con Devoto, Zammarchi e Calvagno

Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI



Viaggio in Tora Edizioni, la casa editrice fondata da Gianluca Devoto

# LA REALTÀ ROMANA DEI LG

di Francesco Di Lazzaro

**N**egli anni, tra le pagine di questo periodico, abbiamo parlato e sviscerato temi di svariata natura, che spesso hanno riguardato editori e addetti ai lavori. Non è mancato anche qualche articolo che rimandasse a Tora Edizioni, casa editrice fondata otto anni fa ad Albano Laziale, popolosa cittadina alle porte di Roma, che da quasi un lustro si occupa di diffondere e pubblicare anche narrativa interattiva, con un portfolio di titoli piuttosto ricco e variegato. Non abbiamo però mai provveduto ad approfondire l'attività di questo valido interprete del settore con un articolo ad hoc: rimediamo oggi, parlando direttamente con colui che l'ha pensato e fondato. Tora vede la luce nel 2017 grazie all'iniziativa di Gianluca Devoto e Alessandro Mazzetti,

come editore attento a varie tipologie di opere, dall'approccio trasversale.

Sfogliando oggi il ricco catalogo della realtà capitolina, sul sito di riferimento (<https://www.toraedizioni.it>) troviamo infatti fumetti, graphic novel, art book, libri e romanzi, giochi di ruolo, merchandising e soprattutto la cosa che ci interessa di più, librogame. Una proposta di quasi 20 opere che spaziano attraverso varie tematiche, con un occhio di riguardo al fantasy, nelle sue varie declinazioni e che consta di diversi titoli. Anche il parco autori è di grande interesse: a elementi affermati e conosciuti anche in altri ambiti, come Daniele Daccò, si affiancano autori esperti di librogame e nuove, promettenti leve, che già si sono fatte un nome nel settore,

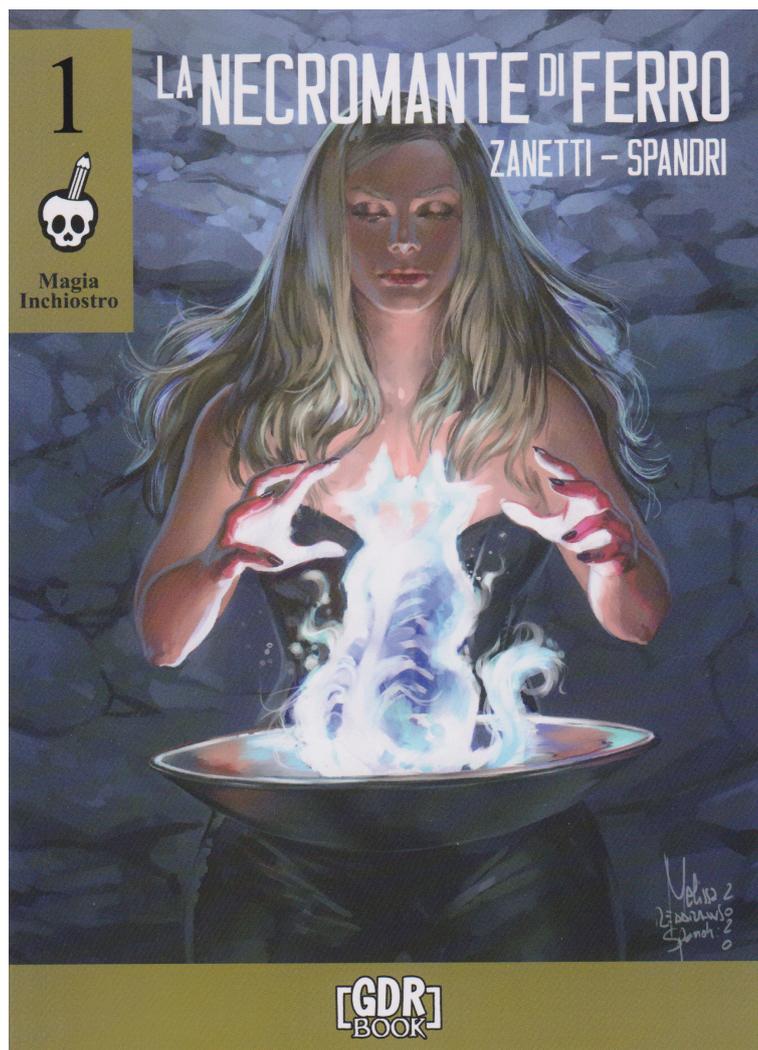
come Davide Toccafondi ed Emanuele Zam-marchi. Non mancano poi autrici di talento, in grado spesso di unire all'abilità narrativa anche doti e talenti grafici, come Melissa Spandri, Ludovica Liera e Cristina Calvagno. Insomma l'attività di Tora, oltre a essere di sicuro interesse, si presenta come poliedrica e fantasiosa, in grado di soddisfare i più disparati palati. Per sapere qualcosa di più e approfondirne le caratteristiche abbiamo chiesto a Gianluca Devoto di concederci un'intervista e il nostro ha prontamente accettato, con la consueta cordialità che lo contraddistingue.

**Buongiorno Gianluca, benvenuto sulle pagine di LGL Magazine, spero ti faccia piacere essere tra noi! Ci racconti come ti è venuta l'idea di fondare una casa editrice e come l'hai messa in pratica?**

Mi fa molto piacere essere qui con voi. L'idea di fondare la Tora mi è venuta quando un amico editore mi ha consigliato di aprire una casa editrice in virtù dell'ottimo rapporto che avevo instaurato con i suoi autori. Inoltre confidava nella mia professionalità e nella mia esperienza nel campo. L'ho messa in pratica mettendomi a studiare sotto la direzione di questo futuro collega (Antonio Natale, Magic Press Edizioni) e grazie all'incontro fortuito con Alessandro Mazzetti, che sarebbe diventato l'Art Director ed il co-fondatore della Tora Edizioni.

**Di cosa si occupava Tora inizialmente, nei primi anni? L'avevi pensata fin da subito come casa editrice trasversale, in grado di muoversi tra narrativa, giochi e fumetti?**

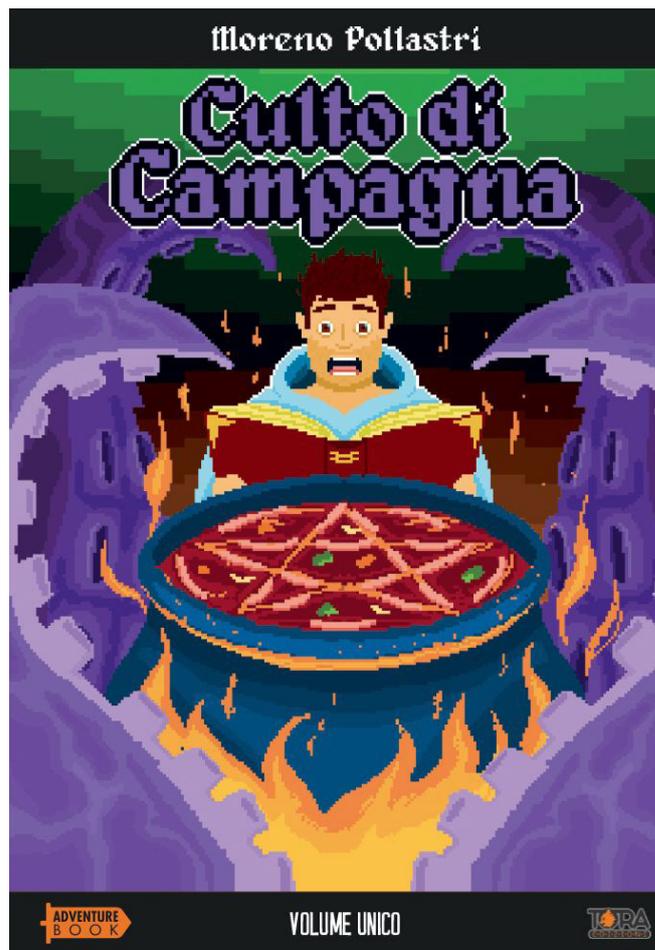
La nostra seconda autrice è stata un'illustratrice pura (Ludovica Liera, in arte Sc4rys) quindi è nata da subito l'esigenza di spaziare nel panorama editoriale senza settorializzarsi. Inizialmente pubblicavamo fumetti seria-



li, romanzi e libri di illustrazione. Successivamente ci siamo spostati sul librogame e sulla graphic novel, ad oggi due dei punti di forza della Tora. Non mi sono mai posto limiti su "cosa" pubblicare, preferendo premiare il valore artistico/contenutistico rispetto alla forma scelta per esprimersi.

**Come ti è venuta l'idea di puntare sui librogame? Sei un appassionato, anche tu li hai conosciuti tramite la EL?**

Ho iniziato a leggere fantasy all'età di otto anni, se non ricordo male con il numero sette di Lupo Solitario uscito proprio quell'anno. Da quel momento la passione per questo media non mi ha mai abbandonato, e con l'incontro sempre fortuito lo scrittore Daniele



Manfredi ho pensato che fosse il momento di cominciare ad essere anche un produttore, oltre che fruitore.

**Il primo volume a bivi della tua produzione è stato Arkham Dreams, I Boschi dell'Incubo, dal chiaro taglio horror. Come mai questa scelta e perché hai deciso di puntare su Daniele Manfredi come autore?** Daniele ed il suo Arkham Dreams hanno avuto una storia travagliata, durata quasi quattro anni. Quando l'ho conosciuto, era senza energia. L'abbiamo ritrovata insieme, e AD era un prodotto talmente ricercato, curato e ben scritto che non avrei voluto cominciare con nessun altro. L'aggiunta delle illustrazioni di Enzo Triolo l'hanno reso uno dei libri che ancora oggi trovo più riusciti.

**Sono poi arrivati i volumi fantasy. Hai rilevato la collana Sangue Inchiostro e hai affiancato Magia Inchiostro, con autori molto apprezzati come Daniele Daccò e Alessandra Zanetti. Ricordo alle fiere del 2022 grandi file ai tuoi stand e particolare interesse per questi librogame...**

La saga del Barbaro aveva fatto un grande successo ben prima che la prendessi in mano. Il boom sembrava iniziato e finito, ma io ancora ci credevo. Abbiamo quindi continuato a pubblicare la serie Sangue Inchiostro ed affiancato ad essa la saga della Necromante di Ferro, che ne condivideva l'ambientazione ed alcuni personaggi. È stato un grande inizio.

**Molti editori del settore ritengono che il fantasy sia il genere che tira di più tra gli**



**appassionati, con grande distacco sugli altri. Sei anche tu di questo avviso, o hai una filosofia più poliedrica?**

Dalla mia esperienza ciò che rende un libro-game un grande libro è la cura nella realizzazione, le emozioni che suscita ed il potenziale di rigiocabilità. Tutti questi elementi li vedo tanto nel fantasy quanto nell'horror o nel cyberpunk. Magari ci sono generi meno "in voga", ma la mia apertura in questo ambito rimane totale. Il nostro librogame più venduto è horror, peraltro.

**Ultimamente Tora ha virato su nuovi approcci interattivi, penso ai volumi "favolistici" di Davide Toccafondi o all'ironico Culto di Campagna di Moreno Pollastri. Come mai questa scelta?**

La saga dei leggendari (quella favolistica) è

pensata per avvicinare i giovani lettori. Il libro di Moreno è un grande omaggio al fantasy umoristico. Ho pensato che spaziare su temi più leggeri avrebbe attirato curiosi di ogni età. Per ora è andata come speravo.

**Pensi che la capacità di evolversi e rinnovarsi sia alla base del buon lavoro di una casa editrice? Si tratta del resto di un settore soggetto a forti crisi periodiche...**

Dal 2020 in poi ho visto molte più opportunità rispetto agli ostacoli. Parlando del rinnovarsi, credo sia fondamentale in tutti i lavori. Ma per quanto riguarda la Tora, è uno dei principi fondanti.

**Veniamo alla parte più interessante dell'intervista, i progetti per il futuro: so che già nei prossimi mesi c'è un nutrito**



### numero di librogame in uscita. Iniziamo con quelli che porterai a Lucca...

Tra Roma e Lucca abbiamo diverse uscite: il capitolo conclusivo di *Sangue Ossa* (La Danza delle Spire, firmato Zammarchi/Calvagno) un nuovo libro pieno di magia e buoni sentimenti (Aki - Strega Cittadina, firmato Toccafondi/Triolo) ed una bella collaborazione tra Claude Francis Dozière (autore dei libri a cui è ispirato il librogame), Mauro Longo (scrittore) e Cristina Calvagno (illustratrice) che inaugurano la serie *Deep Space* con "L'Esercito delle Ombre"

**A seguire cosa dobbiamo aspettarci, tra Natale e i primi mesi del 2026?** Altrettante novità, tra cui il terzo libro de "I Legendari" che sarà "Cappuccetto Rosso" (sempre di Davide Toccafondi e Ludovica Liera). A seguire lanceremo un nuovo progetto, ovvero delle Game Novel: la lo-

ro particolarità saranno un testo più ricco e tantissime immagini a pagina piena che saranno parte della narrazione, come nella controparte videoludica chiamata Visual Novel. Il primo autore in uscita sarà Luigi "Bigio" Cecchi, che si occuperà della scrittura che della parte artistica, con il suo "Il Sentiero Oscuro". E magari il prossimo *Arkham Dreams*.

**Nell'ultimo anno e mezzo, dopo i picchi raggiunti tra il 2019 e il 2022, il settore a bivi ha avuto un po' di calo, almeno secondo i dati che abbiamo potuto leggere. Quale pensi possa essere il futuro dei librogame? Sarà necessario rinnovarsi e "ibridarsi" per sopravvivere o ritieni ci sarà sempre spazio per la letteratura a bivi "classica"?**

Sono convinto che, soprattutto parlando della produzione italiana, ci sia ancora molto da dire e da raccontare in questo specifico settore dell'editoria. Un'offerta più varia e specializzata ci permetterà di capire meglio cosa vuole il pubblico, e personalmente non vedo l'ora di portare i nostri titoli all'estero (sia in autonomia che con una partnership internazionale).

**Siamo alla fine dell'intervista: c'è qualcosa che vuoi aggiungere, oppure rispondere a una domanda che non ti è stata posta?**

Ci tengo a raccontarvi che, in questo settore di nicchia, ho trovato tantissimi colleghi aperti al dialogo, al confronto e soprattutto alla collaborazione. Quindi aspettatevi più di un'uscita in co-branding nel prossimo futuro. Inoltre spero di esportare un po' il "modello Tora" in cui scrittore ed illustratore sono in effetti co-autori di un prodotto che senza una delle due parti sarebbe molto meno interessante. 

Arriva il terzo capitolo di **Sangue Ossa**  
a cura di Tora Edizioni

# BALLANDO TRA LE SPIRE

di **Francesco Di Lazzaro**

**L**La saga Sangue Ossa, targata Tora Edizioni, giunge al suo terzo capitolo: dopo aver vestito i panni dell'orco bicefalo Osgroth e Osgroz e di uno spettro nell'infernale isola del caos finalmente il nostro Emanuele Zammarchi, autore di tutti i volumi della collana, ci regala un'avventura in cui la protagonista è di genere femminile. Si tratta di Velenosa, una creatura metà donna e metà serpente che opera nell'ombra al servizio del dio Akofi ne *La Danza delle Spire*, volume che verrà rilasciato a ottobre 2025 e che tra Romics (Fiera di Roma, dal 2 al 5 del mese) e Lucca Comics & Games (29 ottobre-2 novembre) farà il suo esordio fieristico ufficiale. Come sempre accade nelle opere a bivi Tora, gli autori sono in realtà due: ad affiancare Emanuele ci





Emanuele Zammarchi



Cristina Calvagno

sarà infatti Cristina Calvagno, già illustratrice delle precedenti opere della serie e in generale collaboratrice stretta della casa editrice romana, con cui ha realizzato diversi lavori di vario genere.

All'inizio dell'avventura scopriamo che Velenosa ha abbandonato parzialmente la forma umana per diventare la Serpe Benedetta, un ibrido donna-rettile. La sua letalità in combattimento non è data da attacchi diretti, ma da un approccio più scaltro e subdolo: striscia nei sogni dei nemici, li soffoca con una nube tossica, li marchia con zanne invisibili. Il suo ruolo è quello di cacciatrice, che ha mantenuto un legame forte con Zamera, sacerdotessa del culto di Akofi che l'ha cresciuta e plasmata. Improvvisamente Zamera appare in sogno alla nostra e chiede il suo aiuto: sta morendo, e il ritorno della sua discepola è l'unico filo che tiene insieme ciò che resta del culto. Velenosa non ha scelta: deve partire in soccorso, sperando di avere abbastanza tempo per salvare se stessa e il suo intero mondo.

Fin dalla copertina, grazie all'ottimo tratto di Cristina, possiamo farci un'idea sulle fattezze di Velenosa, che si presenta mortale e sensuale allo stesso tempo, accompagnando a forme sinuose uno sguardo assassino che ne chiarisce immediatamente tutta la pericolosità.

Come già nei predecessori sarà importante anche l'elemento gameplay, che affiancherà come è ovvio quello narrativo. L'autore ci ha preannunciato una scheda del personaggio da riempire con le caratteristiche (SCALTREZZA, NOCIVITA' e CARNE), l'equipaggiamento, i gregari (che potranno essere molteplici a seconda del giocatore) e i veleni da usare in combattimento.

Sarà necessario munirci di svariati dadi (non solo il classico a sei facce quindi) per gestire combattimenti, prove e i tiri di idratazione, imprescindibile per la corretta gestione del veleno prescelto: sarà infatti possibile specializzarsi nell'impiego di un fluido venefico specifico, tra i tre disponibili, ognuno con caratteristiche differenti, che privilegeranno un

preciso approccio di gioco. A tenere traccia della nostra vitalità penserà il parametro dei punti CARNE, esauriti i quali si muore; come sempre più spesso accade nei LG dell'ultimo periodo però, in casi come questi non si ricomincia da capo, ma è possibile ripartire da specifici paragrafi di check point (i punti di ripartenza appunto). Sono previsti più finali e tanti modi per arrivarci.

Il volume sarà in brossura fresata con copertina 4+0 su carta patinata opaca 350gr, formato 14,8x21cm, composto da 372 pagine in bianco e nero e 259 paragrafi. Costerà 18,90 euro e, come già accennato, sarà disponibile al pubblico dal mese di ottobre, per fare il suo esordio fieristico a Romics e a Lucca Comics & Games.

Finito il doveroso preambolo lasciamo la parola a Emanuele Zammarchi e Cristina Calvagno, che hanno accettato con cordialità e simpatia di lasciarsi intervistare da noi e svelarci tutti i segreti di questa opera.

**Buongiorno Cristina ed Emanuele, benvenuti su LGL Magazine! Vi presentate al nostro pubblico, ci parlate un po' di voi?**

**Emanuele:** Buongiorno Francesco e grazie per l'intervista! Io sono uno scrittore toscano da sempre appassionato di fantasy, horror e tutto ciò che sta nel mezzo, nonché fervente giocatore di d&d e rpg in generale. Chi conosce la mia saga Sanguie Ossa sa che oltre all'epicità e alle dettagliate descrizioni macabre c'è spazio per l'introspezione e la crescita dei personaggi (essendo già romanziere).

**Cristina:** Cristina Calvagno, in arte Siepper\_draw, di origine sicula si laurea all'accademia di belle arti nel 2017 in Fotografia e Arti Tecnologiche, si trasferisce a Milano dove lavora come grafico per un'azienda del luogo, prosegue gli studi a Milano con un Master di due anni in Advance Digital Artist, mentre si unisce



a piccoli realtà per la creazione di videogiochi. Da 4 anni ha iniziato a pubblicare con la Tora edizioni come illustratrice per diversi titoli, sia Fantasy, Dark Fantasy che Cyberpunk, da 3 anni si è trasferita a Roma per lavorare all'interno della casa editrice come Project Manager e grafico, proseguendo il suo lavoro da Artista freelance con aziende e fiere del fumetto.

**Come siete diventati appassionati di librogame e come siete arrivati a scriverne e illustrarne?**

**Emanuele:** Inizialmente il mio primo lavoro in Tora edizioni doveva essere il mio romanzo "Il Riapparso", dark fantasy toscano-medievale, ma per problemi di tempistiche con le illustrazioni il progetto non è andato in porto (adesso è pubblicato con Horti di Giano). Mi fu però offerta l'opportunità di scrivere librogame per i quali c'era più spazio, ed è così che mi ci sono buttato, scoprendo un modo di scrivere nuovo e divertente.

**Cristina:** Ho conosciuto l'ambito dei giochi



di ruolo e dei Librogame proprio grazie alla Tora, il cui capo è appassionato di narrativa interattiva da oltre trent'anni. Peccato non averli scovati da ragazzina.

La parte di illustrazione è arrivata in maniera fortuita, quando la proposta di Emanuele (Osgroth e Osgroz) ci è giunta in redazione, senza un disegnatore. Abbiamo dunque lavorato insieme a questo progetto Dark Fantasy, che peraltro è anche la mia comfort zone.

**Come è nata l'idea della collana Sangue Ossa? Avete partecipato entrambi, fin dall'inizio, al processo creativo?**

**Emanuele:** Fin dall'inizio ho avuta estrema libertà creativa da parte del titolare Gianluca Devoto, e fortemente ispirato dal d&d e dalle avventure di Conan il Barbaro ho creato il mio primo personaggio di librogame: un gigante a due teste con personalità diverse, ognuna delle quali può essere controllata dal giocatore. L'art director Alessandro Maz-

zetti mi ha dato dei consigli di gameplay via via che stendevo il progetto. Come avviene con tutti i prodotti Tora mi è stata affiancata un'illustratrice, e non poteva toccarmi sorte migliore: Cristina. Non solo per la prima ho sperimentato cosa significhi vedersi i propri personaggi disegnati e immaginati da una mente altrui, ma lei l'ha fatto in maniera azzeccata ed efficace.

**Cristina:** Ho contribuito sin dalla scelta del nome della collana (Sangue Ossa era perfetto), che racchiudeva il genere e le tematiche trattate dal proposal di Emanuele.

**I protagonisti dei tre libri sono dei veri e propri antieroi, con fattezze e caratteristiche decisamente originali. Prima l'orco bicefalo, poi lo spettro nell'isola infernale e infine Velenosa, la donna serpente. Da dove arrivano e perché avete optato per scelte tanto atipiche? Anche graficamente si notano differenze tra i protagonisti, pur nella continuità del**

tratto di Cristina...

**Emanuele:** Pur amando dall'infanzia le storie dei cavalieri senza macchia che hanno contribuito alla mia crescita personale ed artistica, come spettatore e lettore ho sempre trovato originali e coinvolgenti i personaggi pieni di difetti e alle prese con un mondo insidioso. E' così che ho concepito i tre protagonisti: all'apparenza mostri, nemici agli occhi degli umani del regno di Tuorra, devono sopravvivere (o al contrario cercare di morire serenamente, nel caso dello spettro...) in territori brutali, e nella trama vengono via via svelate motivazioni che li rendono ciò che sono.

**Cristina:** Nella parte grafica ho avuto grande libertà di interpretare i personaggi. Se nel primo volume mi sono trovata spesso in sintonia con le scelte dello scrittore, sul secondo c'è stato bisogno di un restyling della parte estetica del nostro spettro, che altrimenti sarebbe stato molto più anonimo in una saga con protagonisti fin troppo caratterizzati. Sull'ultimo libro il confronto è stato principalmente sulla capigliatura: si partiva dall'idea di un personaggio calvo, mentre alla fine siamo arrivati ad una capigliatura non solo più significativa ma anche in grado di conferire alla protagonista la giusta dose di femminilità.

**Ogni storia di Sangue Ossa è slegata dalle altre, leggiocabile autonomamente e autoconclusiva. Ci sono comunque dei punti di contatto tra le tre avventure? E quali sono le differenze più marcate? La domanda è per entrambi e riguarda sia i testi che i disegni.**

**Emanuele:** Nel volume 2 ci sono alcuni riferimenti al mondo del primo libro nonché al gigante, che vengono maggiormente apprezzati da chi lo ha già conosciuto ma che comunque non precludono una degna espe-



rienza ai nuovi lettori. Stessa cosa nel volume 3, con l'aggiunta che tra i gregari a scelta del giocatore ci saranno due importantissimi personaggi dei libri precedenti. La differenza più marcata sta nel gameplay e nella gestione dei combattimenti: il gigante combatte con un sistema classico di "ammazza per primo per non venire ammazzato"; lo spettro si basa sulla paura, ovvero deve spaventare a morte i nemici o venire scacciato (un po' come avviene negli Spettri dell'Anello di Tolkien); la donna-serpente invece ha un approccio opportunistico usando i veleni.

**Cristina:** Stilisticamente ogni copertina è stata impostata come parte integrante della collana, con colori differenti ma coordinati, in modo che ognuno risaltasse senza però spezzare l'armonia. Vederle oggi tutte e tre di fianco mi fa davvero un bellissimo effetto. Gli artwork interni mantengono un tratto grezzo e sporco, tornando al Dark Fantasy e alla nostra idea di personaggi non proprio fulgidi.



**La Danza delle Spire si presenta come il libro più maturo della collana, già dalla lettura del materiale fornito in anteprima ci si accorge che Velenosa è un personaggio complesso e pieno di contraddizioni. Come si è sviluppata e come siete arrivati a caratterizzarla, anche con la bellissima immagine di copertina?**

**Emanuele:** Nei miei romanzi ho già scritto capitoli dal punto di vista di personaggi femminili, ma mai avevo realizzato una protagonista. Per me è stata un'esperienza immersiva per la quale ho cercato di adottare una certa sensibilità nei riguardi non solo di una mente femminile, ma di una donna cresciuta da una figura materna severa e autoritaria con lo scopo di divenire la campionessa di Akofi, il dio serpente. Con questa premessa è naturale che il personaggio sia risultato profondo e sfaccettato. Qualcosa di altrettanto introspettivo era stato fatto con lo spettro del secondo volume, il cui passato, legami e affetti vengono sviscerati a seconda delle scelte del giocatore.

**Cristina:** Anche grazie alla mia costante presenza in fiera, ho pensato fin dal primo volume che avessimo bisogno di una presenza femminile in questa saga. Visto che Emanuele aveva tutte le capacità per renderlo interessante e vivo, è stato naturale crearla. Velenosa è nata quindi da una comunione di intenti. (è da un po' di pressa psicologica da parte mia e di Carlotta, la responsabile dell'editing della serie)

**Ci raccontate un po', senza spoilerare, quali sono le caratteristiche principali del libro? Sia come trama che come gameplay**

**Emanuele:** Velenosa è allieva e figlia adottiva di Zamera, sacerdotessa di Akofi, il dio serpente, la quale nel primo volume era l'antagonista del gigante. Consacrata al dio viene mutata in ibrido donna-serpente,

e da anni si è stabilita in un deserto a vivere come un rettile. In sogno riceve una visione da parte di Zamera, e per salvaguardare il futuro del culto è costretta a partire per le lande selvagge. Come in molti librogame c'è una scheda del personaggio, dove a matita si devono riportare le caratteristiche 'NOCIVITÀ', 'SCALTREZZA' e 'CARNE', i tre tipi di veleni con le relative cariche (che se rimaste a secco impediscono l'uso dei veleni, da ricaricare idratandosi), l'equipaggiamento e i gregari. Il sistema di gioco si basa sul lancio dei dadi a più facce tipici dei gdr, sia nelle prove furtive che nei combattimenti.

**Cristina:** Non aggiungo altro, ha detto tutto Emanuele!

**Le immagini hanno una funzione puramente decorativa o sono strutturali? Per esempio ci sono enigmi nascosti, indicazioni, rimandi che contribuiscono allo sviluppo dell'avventura?**

**Emanuele:** Pur non contenendo "mini-giochi" di sorta, le immagini oltre che affascinare hanno l'importantissimo compito di emozionare il lettore ancor più di quanto non facciano i miei testi, almeno secondo il mio parere di autore, contribuendo all'esperienza ludica quanto lo sono i buoni filmati nei videogiochi.

**Cristina:** La vera forza delle immagini di questo libro è convincere chi lo sfoglia che c'è molto altro tra le sue pagine ricche di narrativa oscura.

**Una domanda per Emanuele: secondo te quali sono le principali difficoltà e i problemi da superare per un autore di librogame rispetto a qualcuno che si occupa di narrativa lineare? Tu perché hai scelto i bivi come tuo principale mezzo espressivo?**

Un normale romanzo deve avere una trama

avvincente per il lettore, senza punti noiosi o poco plausibili. Nei librigame è la stessa cosa, con la difficoltà che bisogna creare più passaggi per arrivare a più finali, ognuno dei quali deve essere credibile.

Io mi esprimo tanto nei romanzi quanto nei librigame. Ovviamente molte delle vicende da me inventate sono estemporanee al mio pensiero e capita di dovermi sforzare di calarmi nei panni di un personaggio totalmente sdoganato da me. Ma succede anche che nello scrivere tiri fuori i miei sentimenti, e racconti il mio vissuto tramite metafore e vicende fantastiche, imprimendo sulla carta rimandi a situazioni che solo io conosco. La mia speranza è sempre quella di emozionare il lettore, anche solo in minima parte di quanto accade a me durante la scrittura.

**Una domanda per Cristina: trovi ci siano differenze nel tuo lavoro quando devi cimentarti in un'opera interattiva? Sorgono difficoltà ed esigenze particolari rispetto a un fumetto oppure a un'opera lineare?**

Rispetto a tutte le altre forme di espressione con cui ho avuto a che fare e che costituiscono il mio lavoro giornaliero, trovo che illustrare Librogame sia la punta del mio diamante artistico. Posso infatti unire creatività, design, illustrazioni su larga scala e piccoli dettagliati oggetti. Nei prossimi intendo sbilanciarmi con l'unione tra enigmi e immagini.

**Ci svelate qualcosa sui vostri lavori futuri? Continuerete a operare in coppia, o avete programmi divergenti per i prossimi mesi?**

**Emanuele:** Ovviamente continuerò a scrivere per Tora affiancato dalla mia grandissima alleata Cristina. Attualmente sto scrivendo un romanzo scifi romance.

**Cristina:** Continuerò a lavorare su tutti i pro-



getti che saranno in linea con il mio stile, e vi confido che recentemente ho virato anch'io sul fantascientifico in un Librogame di prossima uscita (con Claude Francis Dozière ai testi originali e il mitico Mauro Longo alla scrittura effettiva, oltre che al gameplay)

**Siamo alla fine dell'intervista: volete aggiungere qualcosa, o rispondere a una domanda che non vi è stata posta?**

**Emanuele:** Mi diverto a inserire nei miei libri degli "easter-eggs", ovvero rimandi a libri, film o cartoni animati, tanto nel testo quanto in alcuni disegni di Cristina. Sfido quindi i lettori di Sangue Ossa a individuarli e a riferirmeli tramite messaggio su facebook o Instagram (@zamma\_tales)!

**Cristina:** Mi sembra il posto giusto per annunciare che sarò la curatrice di una nuova collana di Librogame della Tora, il cui tema principale sarà unire "gioco" e "romance". Il mio obiettivo principale sarà mostrare come questo connubio potrà avvicinare tante nuove lettrici alla narrativa interattiva. 