

# Librogame's LAND MAGAZINE

4

ANNO XIX  
(195)  
aprile  
2024



AUTOPRODUZIONE PER IL LUNA PARK DELLA PAURA

# IL BIVIO ARRIVA DALLA SPAGNA

**INTERVISTA A LAFUENTE, ROVAGNATI  
E CHIUCHIOLO**

Autore, traduttore e illustratore ci raccontano il LG iberico

**IL RE DEI LIBRINOSTRI**

Ripercorriamo la sconfinata opera  
di Federico Bianchini

Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI

[www.librogame.net](http://www.librogame.net)

Una nuova avventura horror made in Spain

# IL LUNA PARK DELLA PAURA

a cura della **Redazione di LGL**

**U**n luna park itinerante, oscuro e che mette i brividi, appena giunto in città; giostre bizzarre e pericolose; personaggi strani e inquietanti, alcuni amichevoli, altri decisamente meno; una ragazzina scomparsa e un adolescente alla sua disperata ricerca: questi gli elementi del nuovo lavoro interattivo e di traduzione dallo spagnolo di Aldo Rovagnati, 'Il Luna Park della Paura', aka 'En La Feria Tenebrosa' in terra iberica. Un volume la cui uscita, via Amazon Self Publishing, è imminente, prevista per fine aprile/inizio maggio 2024.

LGL Magazine ha intercettato i protagonisti di questo interessante progetto dalle forti tinte horror - Aldo Rovagnati, traduttore e coordinatore, Giacomo Chiuchiolo, illustratore e impaginatore, e Fernando Lafuente Clavero, coordinatore e coautore dell'originaria versione spagnola - e ne ha



approfittato per rivolgere loro qualche domanda a riguardo.

**Ciao Aldo, raccontaci un po' di più di questa nuova avventura a bivi. Di cosa tratta?**

Il 'Luna Park della Paura' è un librogame che nasce in Spagna, con il titolo originario di 'En la Feria Tenebrosa', e racconta la storia di un ragazzino che suo malgrado si ritrova catapultato, alla ricerca della sua fidanzatina scomparsa, in un parco divertimenti che prima sembra del tutto normale, ma che poi si scopre via via sempre più opprimente e mefistofelico. L'avventura si dipana in lungo e in largo per tutto il luna park, di giostra in giostra, dalla Casa degli Specchi alle Ombre Cinesi, dal Circo dei Mostri al Labirinto del Terrore, e via dicendo fino a oltre una decina di attrazioni e location differenti, in un crescendo di tensione, situazioni paradossali ed enigmatiche, personaggi assurdi e scenari da incubo. Chi si cela dietro alla sparizione della nostra amata Sofia? A noi il compito di scoprirlo.

Il regolamento, così come il librogioco nel suo complesso, è tipicamente old-school, con però qualche punta di modernità: troveremo caratteristiche del protagonista e relativi punteggi, combattimenti con lancio di dadi, il classico zaino per raccogliere oggetti, ma anche due diversi livelli di 'difficoltà' con cui affrontare l'avventura, la presenza di vari enigmi e indovinelli ed epiloghi differenti.

**Come è nata l'idea di portare La Feria Tenebrosa in Italia?**

L'iter è stato simile a quello de 'La Confraternita', altro librogame spagnolo che ho tradotto e poi è stato pubblicato in Italia da Edizioni Librarsi: ho comprato il librogioco



co in lingua originale, l'ho letto, mi è piaciuto, l'ho tradotto per diletto e per tenermi 'in allenamento' con l'idioma, e infine, dopo essermi interfacciato con l'autore (o meglio il coordinatore) Fernando Lafuente Clavero, si è arrivati alla pubblicazione. Una differenza è stata, in questo caso, optare per il self publishing via Amazon e non per una pubblicazione con una casa editrice tradizionale, come era avvenuto per La Confraternita. In particolare, de La Feria/Luna Park mi aveva colpito fin da subito l'atmosfera horror, con connotazioni adolescenziali, non molto diffusa in Italia in ambito interattivo, la peculiare ambientazione di un parco divertimenti spaventoso e la struttura organizzata per giostrare da affrontare e superare, quasi come se si trattasse di un videogame.



### Quali sono stati gli step del progetto e come si è evoluto il libro fino alla versione finale di oggi?

Il primo passaggio è stato, ovviamente, quello di tradurre il volume dallo spagnolo all'italiano. Una volta terminata la traduzione ho passato il lavoro, come ormai da prassi consolidata, ai miei fidi ed esperti amici Alberto Orsini e Francesco Di Lazzaro (quest'ultimo peraltro ha anche scritto la prefazione del libro) per valutare la bontà della storia e operare una prima revisione. Devo riconoscere, una volta di più, come il loro lavoro sia stato fondamentale per affinare e migliorare l'opera sia da un punto di vista narrativo – per uniformare ulteriormente le varie parti scritte da autori diversi e per rendere il mood e l'ambientazione ancora più orrorifica - che rego-

lamentare – con alcune migliorie e semplificazioni atte a rendere il Luna Park un poco più moderno, in modo da provare a intercettare sia gli amanti delle avventure vecchio stile che i lettori della new wave interattiva.

Un altro step decisivo è stato l'ingaggio, come disegnatore e impaginatore e a tratti anche come revisore del progetto, di Giacomo Chiuchiolo, già collaboratore per i LibriNostri di LGL. Giacomo difatti, oltre a intrattenere con il sottoscritto continui interscambi relativi alle splendide illustrazioni interne, alle immagini riempitive e alla cover, ha avuto alcune brillanti idee come ad esempio l'introduzione della 'Giostra della Fortuna', un marchingegno, non presente nella versione originale, che nel corso dell'avventura darà al protagonista messaggi criptici sull'evoluzione della vicenda.

Devo sottolineare che tutto l'iter è stato di volta in volta condiviso con Fernando, che ha sempre accolto con entusiasmo le varie proposte che via via gli proponevamo.

### Quali sono state le difficoltà di traduzione che hai incontrato?

Da una parte le 'classiche' difficoltà che si riscontrano in fase di traduzione, penso ad esempio al cercare di non tradurre in maniera letterale, bensì amalgamando, talvolta ricostruendo e 'addolcendo' le varie frasi, oppure all'utilizzo di sinonimi per rendere variegata la narrazione. In più, però, in questo librogame vi era una difficoltà aggiuntiva, ossia il fatto che le varie parti/giostre fossero state scritte in origine da dieci persone diverse, seppur già ben coordinate e ben integrate a suo tempo da Fernando: necessariamente, alcune peculiarità e singolarità a livello lessicale e stilistico permanevano, e integrarle a do-

vere nella versione italiana ha comportato un'attenzione particolare da parte del sottoscritto. In questo è stata molto utile, come detto in precedenza, la revisione ex post.

### Ciao Fernando, puoi raccontarci l'origine del progetto spagnolo e il suo lancio sul mercato iberico?

L'idea nacque nel lontano 2011 in seno a un'associazione di scrittori horror spagnoli, oggi non più attiva, chiamata Nocte. Due di essi, Miguel Puente e Pedro Escudero, proposero la stesura di un librogame collaborativo come progetto dell'associazione: l'iniziativa attirò l'attenzione di altri autori, tra cui io e Jacobo Feijóo, e alla fine ci ritrovammo in dieci a lanciarci in quell'avventura. Nessuno di noi aveva mai pubblicato un librogame, però alcuni, in particolare il sottoscritto, avevano esperienza come assidui lettori del genere interattivo. Pareva una pazzia, con così tante persone coinvolte, ma alla fine ce la facemmo.

Quando 'En la Feria Tenebrosa' vide la luce alla fine del 2012, il responso del pubblico fu eccellente, come prevedibile più per la comunità di appassionati che per il mercato letterario generale. In Spagna, infatti, la fama e la diffusione dei librogame erano decadute da una quindicina d'anni, al punto che molta gente non sapeva neanche della loro esistenza. Tuttavia, la nostra scommessa si focalizzò sin da subito sulla qualità, senza cercare necessariamente di avere successo in un mercato massivo che ormai ci aveva praticamente dimenticato, e questa qualità fu riconosciuta e apprezzata dagli appassionati del settore interattivo.

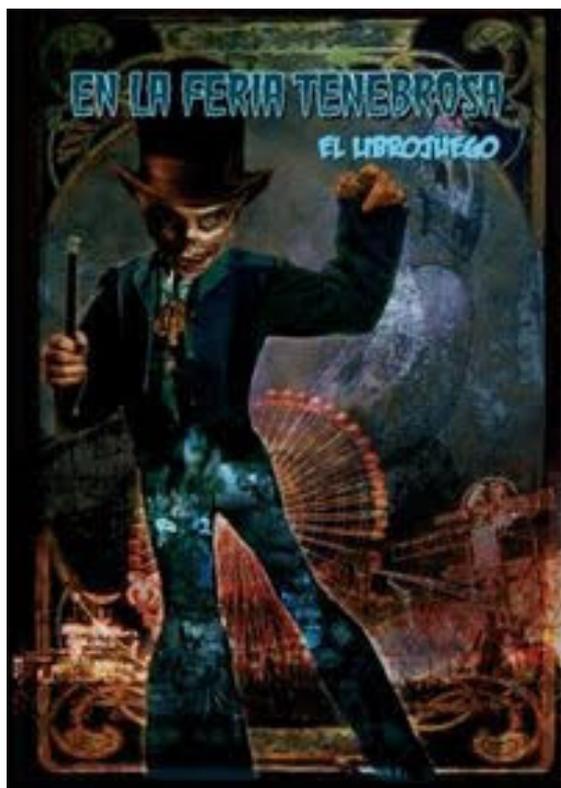
Oggigiorno la Feria è considerata un classico dalla comunità spagnola di librogame, una delle opere che ha maggiormente



contribuito alla resurrezione del genere nel nostro Paese.

### Come è stato coordinare ben dieci autori diversi? Oltre alle difficoltà di gestione, non c'era il rischio di avere parti del libro troppo differenti tra loro?

Anche se al principio io ero semplicemente uno degli autori, ben presto mi resi conto, insieme agli altri, che la Feria necessitava un coordinatore che raccogliesse, adattasse e talvolta riscrivesse le differenti parti per renderle coerenti tra loro, dal punto di vista sia stilistico che narrativo, e solide in quanto al sistema di gioco. Dato il mio bagaglio come scrittore e come 'consumatore' di librogame e giochi da tavolo, la scelta per questo compito pareva logica. In realtà nessuno mi 'elesse' come coordinatore:



questo ruolo, oltre a quello di autore, mi venne assegnato quasi naturalmente. Con grande entusiasmo e impegno, sostenuto sempre da Miguel, Pedro e Jacobo, dedichai più di un anno e mezzo a trasformare testi indipendenti in una trama omogenea; per quanto riguarda l'apparato ludico, cercai di disegnare una meccanica di gioco versatile senza perdere semplicità, che ancora oggi resta la base regolamentare di altri miei lavori a bivi. Fu, in pratica, un'esperienza tanto complessa all'inizio quanto gratificante alla fine.

**Ciao Giacomo, tu invece ti sei occupato della parte grafica e dell'impaginazione. Qual è stato il processo creativo riguardante le illustrazioni?**

È stato divertente partecipare alla realizzazione del libro, vi spiegherò le fasi della produzione di una mia illustrazione.

Aldo mi ha passato il testo tradotto e la descrizione dei paragrafi da illustrare, ed io ho finito l'avventura più volte prima di iniziare la ricerca di informazioni visive. Dopo aver fatto alcune foto in un vero luna park, ne ho selezionate alcune per riempire una moodboard; è una lavagna virtuale composta da immagini che servono come riferimento al disegno (chiamate anche reference).

Per avere un'idea di come altri illustratori hanno interpretato l'argomento ho cercato informazioni su Google e Pinterest. Ho preso anche foto di persone e oggetti di scena.

Ho voluto integrare questi risultati con elementi generati dall'intelligenza artificiale: in questo caso Midjourney. Penso che sia utile gestire l'AI per produrre reference nello stesso modo in cui si cercano idee su Google o Pinterest, ma ogni illustrazione parte sempre dal disegno a matita fino a

ottenere un definitivo originale diverso dai riferimenti.

Così ho iniziato il lavoro di studio con alcuni schizzi su fogli A4, e li ho scannerizzati. Utilizzo iPad Pro 12,9" con l'App Procreate, è perfetto per disegnare. Evito i programmi 3D perché preferisco fare a mano le prove di composizione, pose dei personaggi e prospettiva.

Dopo aver preparato il disegno pulito da passare ad Aldo ho aspettato la sua approvazione. In questi mesi di preparazione ci sono state diverse variazioni ai bozzetti, soprattutto perché tendo ad avere uno stile cartoon, mentre questo libro ha un'impostazione più realistica. Per me il confronto con l'autore-editor è fondamentale.

Alla fine della fiera, quando tutto è stato approvato, ho dipinto o inchiostrato usando Photoshop per i ritocchi finali. Nel libro ci sono due stili di disegno: pittorico per le illustrazioni, e inchiostrazione in bianco e nero pieno per i riempitivi.

Infine ho impaginato con Libre Office, che è riuscito a gestire un documento di 300MB con più di sessanta immagini.

**Il Luna Park della Paura è il tuo primo lavoro commerciale, ma hai collaborato in passato per numerosi LibriNostri: quali sono state le differenze tra un lavoro 'amatoriale', seppur di qualità, e uno 'professionale'?**

I LibriNostri sono una palestra per aspiranti scrittori e un modo per lavorare all'interno di un laboratorio creativo. Quando Federico Bianchini mi chiese di illustrare il suo 'Misteri d'Oriente 6', approfittai di quell'opportunità per sperimentare.

Per quel libro realizzai tutte illustrazioni pittoriche; per il successivo 'Fantasy Punk 3' ho adottato uno stile più sintetico ma sempre sperimentale; in 'Talpy Detective'



di Marco Zamanni ho scelto un acquerello colorato molto pulito e stile iconico; nelle copertine ho aumentato la sintesi, fino a quelle più astratte della serie 'Vuoi giocare a dadi' di Lorenzo Maida, con riempitivi inchiostriati.

Il 'Luna Park della Paura' è stato un lavoro interessante ma molto più impegnativo. Diciamo che qui ho messo in pratica quello che ho sperimentato nei lavori precedenti. La differenza tra un libro amatoriale e uno professionale sta anche nei tempi, nel lavoro di ricerca e rifinitura finale. Il focus è sempre sull'esperienza che avrà il lettore. C'è stato un confronto continuo con Aldo, che ringrazio per aver mantenuto la direzione.



**Domanda per tutti e tre: il Luna Park della Paura è uscito in autoproduzione via Amazon. Pensate che questa potrà essere una valida alternativa alla pubblicazione editoriale classica?**

**Aldo:** Ritengo di sì, sia a livello di scelta volontaria, sia a livello di scelta obbligata. Da un lato l'autoproduzione offre vantaggi (es. maggiore libertà di scelta sul prodotto, maggior margine di guadagno) e svantaggi (es. minore rete distributiva, minore promozione) rispetto alla pubblicazione tradizionale: gli attori coinvolti nella stesura di un librogame possono quindi decidere volontariamente di utilizzare la via dell'autopubblicazione, a seconda del peso che danno a vantaggi e svantaggi di tale scelta. D'altra parte, lo scenario economico, sia generale che nella nicchia interattiva, appare meno florido di un tempo: costi di

produzione (vedasi carta) lievitati, costi di trasporto/distribuzione idem, un mercato, quello a bivi, che sembra attraversare un periodo di flessione... Ci sta che, di conseguenza, le case editrici tendano a razionalizzare il proprio catalogo, quindi a volte, lato autore, affidarsi all'autoproduzione diventa una scelta obbligata per veder nascere e dare concretezza al proprio progetto a bivi.

**Fernando:** Sì, è un'opzione altrettanto valida quanto pubblicare con un editore 'normale'. Infatti nella mia libreria possiedo, e ho apprezzato, librogame che sono usciti sul mercato con entrambe le modalità. È importante appoggiare gli editori che scommettono sul genere interattivo, ovviamente, e questa resta una delle mie priorità, però c'è da dire anche che Amazon offre una libertà e un'indipendenza che va considerata e apprezzata: in questa occasione, per esempio, l'autopubblicazione ci ha permesso offrire la Fera agli appassionati italiani, in maniera agile e soddisfacente.

**Giacomo:** L'autoproduzione non può sostituire la macchina organizzativa di un editore, ma può essere un modo valido per far conoscere un prodotto.

**Aldo, il tuo impegno nelle traduzioni e nelle importazioni a bivi dallo spagnolo sono noti. Hai qualche altro gustoso progetto del genere in cantiere?**

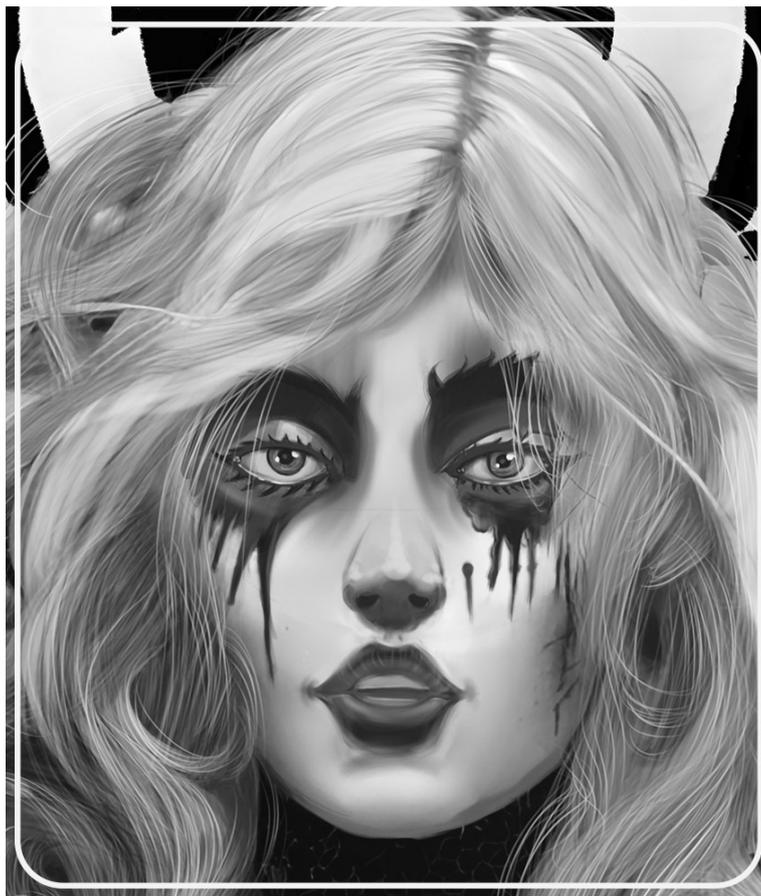
Dopo aver pubblicato con Librarsi 'La Confraternita' e dopo aver scritto, per Plesio e in collaborazione con l'Orsini, 'Le Orme Rosse', sono recentemente tornate a piccole fatiche di traduzione. Senza spoilerare nulla, sto lavorando sull'adattamento nella nostra lingua, di un mini-librogame (un'ottantina di paragrafi), ambientazione futuristica/fantascienza/cyberpunk, che

potrebbe diventare un contenuto bonus a un librogioco canonico di prossima uscita. Sto inoltre lavorando, per mio diletto, piano piano e senza pressioni, non essendoci relative uscite editoriali all'orizzonte, alla traduzione di un'avventura a tema western.

**Fernando, aggiornaci un po' sulla scena interattiva attuale in Spagna. Vi sono nuove uscite periodiche? Il mercato resiste?**

Anche se il panorama interattivo in Spagna non è mai stato tanto vivace come in Italia, negli ultimi anni sta migliorando considerevolmente. A ciò sta contribuendo in maniera decisiva la fedele community di [Librojuegos.org](http://Librojuegos.org), anche attraverso YouTube e Telegram, altre realtà del settore come Comunidad Umbría, la scommessa di case editrici come Suseya o Con Pluma y Pixel per opere nazionali a bivi e la buona sintonia tra noi diffusori del genere, che talvolta propizia sinergie molto interessanti. Per quanto riguarda gli scrittori, anche se continuiamo ad essere pochi a scrivere librogame in via esclusiva, non mancano le figure di rilievo come Juan Pablo Fernández del Río (che già conoscete per *La Confraternita*), David Velasco, Francisco Tapia, lo stesso Jacobo Feijóo, oltre a nuovi giovani autori emergenti.

Tra le uscite recenti o di prossima pubblicazione segnalerei 'Compañía de Expediciones' di David Velasco, un lavoro che racchiude elementi di librogame, giochi di ruolo in solitario e giochi da tavolo, e il crowdfunding di 'Salvación', scritto dal sottoscritto e da Juan Pablo Fernández del Río, ultimo episodio della trilogia di 'Expediente Z', una saga a tema survival/zombie che presenta un sistema di gioco simile a quello della *Feria Tenebrosa*: speriamo che un giorno venga pubblicato anche in Italia!



**Giacomo, in chiusura lasciamo spazio per un piccolo momento pubblicità. Tu hai un blog personale, ce lo presenti?**

Certamente... Agli inizi del duemila frequentavo un forum dedicato alle arti visive, [Conceptart.org](http://Conceptart.org), in cui ho avuto l'opportunità di essere consigliato da professionisti del settore.

Per registrare i miei progressi aprii una pagina personale, che chiamai TenToys, e da allora quel blog è diventato un diario con miei esercizi nel tempo. I primi disegni erano tutti a matita e in bianco e nero perché non sapevo usare il colore; c'è la storia dei tre anni di *Accademia Nemo* con lo studio del disegno tradizionale e digitale, poi i lavori per *Librogame's Land*. Ormai il forum di *Conceptart* non esiste più ma *TenToys* per ora resiste. L'indirizzo è: [10toys.blogspot.com](http://10toys.blogspot.com).



Il maggiore autore di Librinostri

# IL MIO NOME È DJMAYHEM

di Jonny Fontana

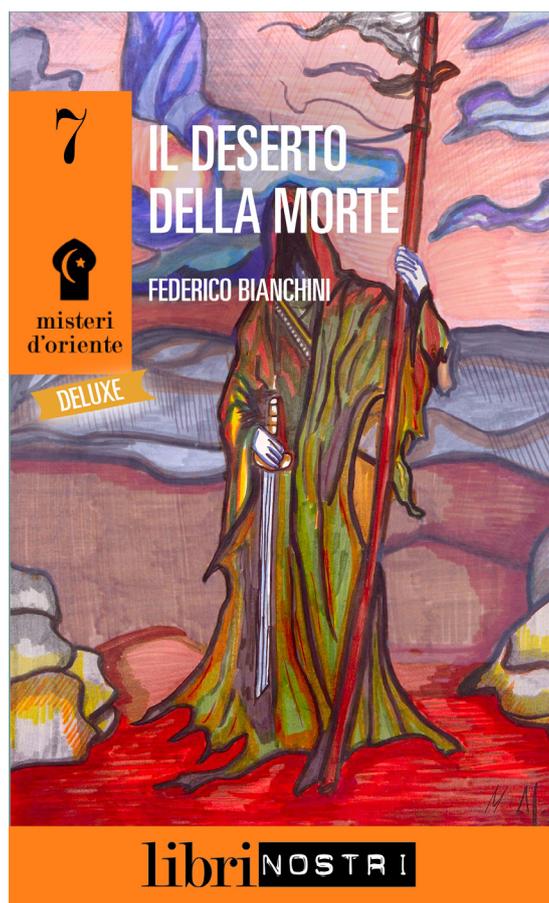
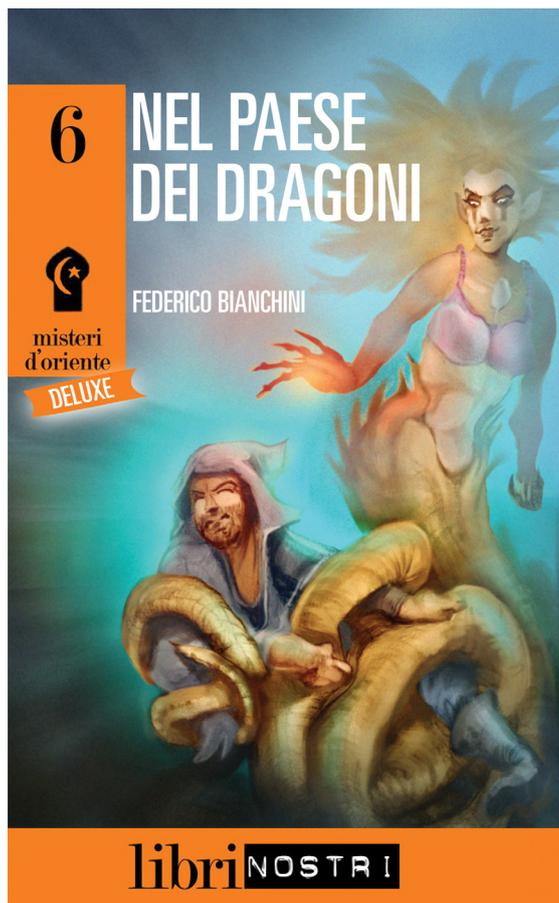
**Q**uello di Federico Bianchini può essere un nuovo nome per quanto riguarda il “setto-  
re commerciale” dei librogame, ma tra i frequentatori abituali del forum di LGL, djmayhem (questo il nickname di Bianchini) è, al contrario, un nome ben conosciuto e familiare.

Bianchini è, infatti, un altro – l’ennesimo - degli scrittori contemporanei di librogame che si è fatto le ossa nella palestra di Librogame’s Land, tra Corti e Librinostri. Per la precisione, djmayhem è il più prolifico tra essi, dato che ha firmato, al momento della scrittura di questo articolo, il maggior numero di Librinostri: ben 23 librogame!

Non solo il più prolifico, ma anche il più eclettico. I lavori di Bianchini, infatti, spaziano da un genere all’altro: dal fantasy “classico”, alla fantascienza, al western, al poliziottesco e altri ancora.

Come molti altri scrittori scesi sulla scena professionista, Bianchini ha iniziato la propria carriera nel campo delle fanfiction, per la precisione dedicandosi a dare una chiusura, seppure amatoriale, a quella che dopo molti anni continua a essere una delle collane più apprezzate dal pubblico italiano: la francese “Misteri d’Oriente”, a firma di Jacques Collin, Doug Headline, Dominique Monrocq e Michel Pagel.

Il protagonista della collana è il Prete Gianni, misteriosa figura rappresentante un monarca cristiano, il cui regno è stato di volta in volta localizzato in Africa o Asia, che nella serie di librogame viene ripensato come un crociato agli ordini di Re Riccardo Cuor di Leone, affascinato dalla cultura orientale ed intenzionato a spingersi più in là di quanto abbia mai fatto un cristiano, fino a raggiungere la leggenda-



ria città di Shangri-La.

Come ben noto, tale collana si interruppe negli anni '90 in seguito alla pubblicazione del quinto di quella che, nelle intenzioni degli autori, avrebbe dovuto essere una ottologia che avrebbe permesso al lettore di attraversare le sterminate steppe cinesi, fino a concludersi con l'arrivo a Shangri-La.

Nell'ormai lontano 2006, Bianchini decise di prendersi sulle spalle l'onere e l'onore di condurre a termine tale collana. In quel periodo, l'autore aveva appena iniziato il proprio percorso di studio delle scienze esoteriche, dei misteri del pianeta, dell'archeologia eretica, della magia e di tutti quegli argomenti che i suoi lettori più attenti avranno notato permeare quasi ogni sua opera.

Altro elemento che ha contribuito a intro-

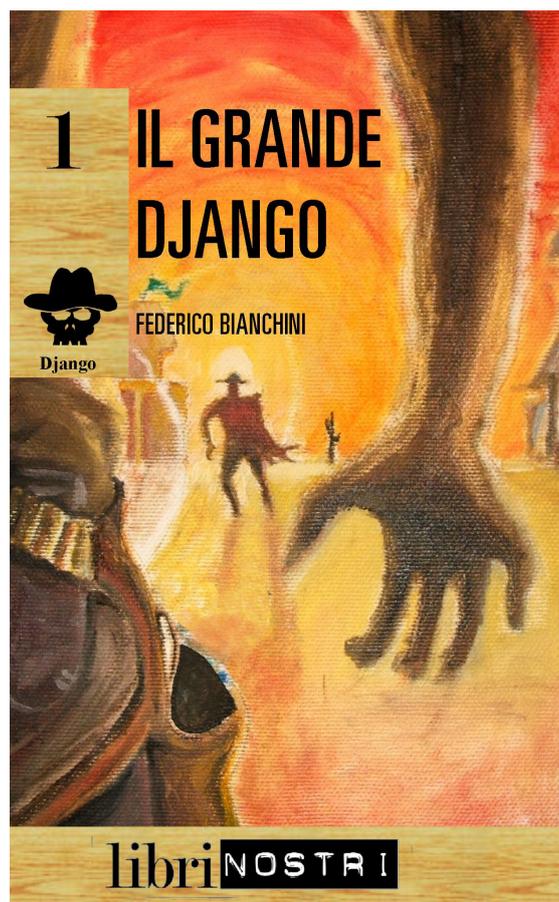
durre nuovi elementi in "Misteri d'Oriente" è stata l'attività marziale di Bianchini, iniziata nel 2010, che gli ha permesso di conoscere e approfondire la conoscenza del taekwondo marziale, del kung fu e in generale dell'origine delle arti marziali orientali.

La conclusione di "Misteri d'Oriente", nelle intenzioni di djmayhem, avrebbe dovuto avvenire con un solo volume. Tuttavia, per mantenere vivo lo spirito degli autori originali, l'opera venne successivamente divisa in una trilogia, la cui pubblicazione è iniziata nel 2009: "Nel paese dei dragoni" ambientato appunto in Cina, "Il deserto della morte" che ci farà attraversare il Deserto del Gobi ed infine la tanto attesa "Shangri-la!". Tale suddivisione diede vita a tre libri piuttosto brevi, soprattutto se confrontati con i lavori originali, tanto che



Bianchini – con l’esperienza maturata nei successivi anni – li avrebbe rimaneggiati in seguito per renderli più in linea con i volumi “ufficiali”.

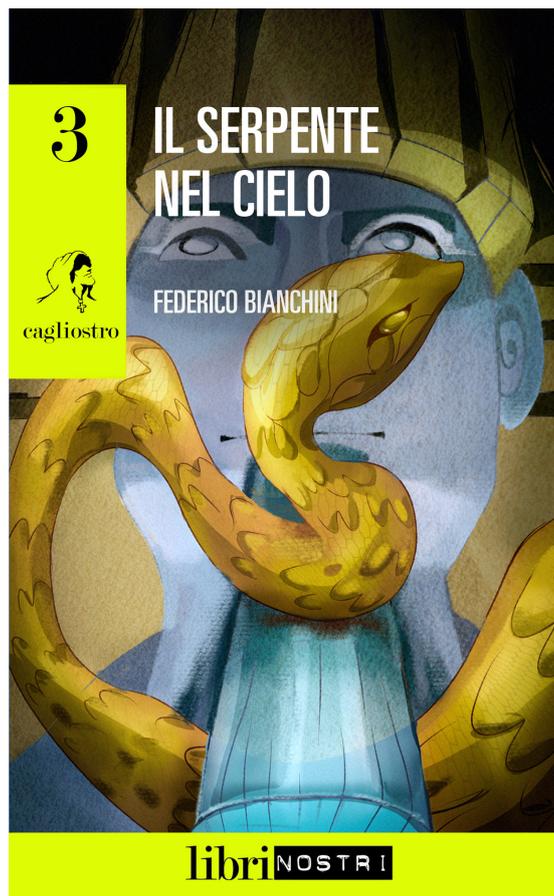
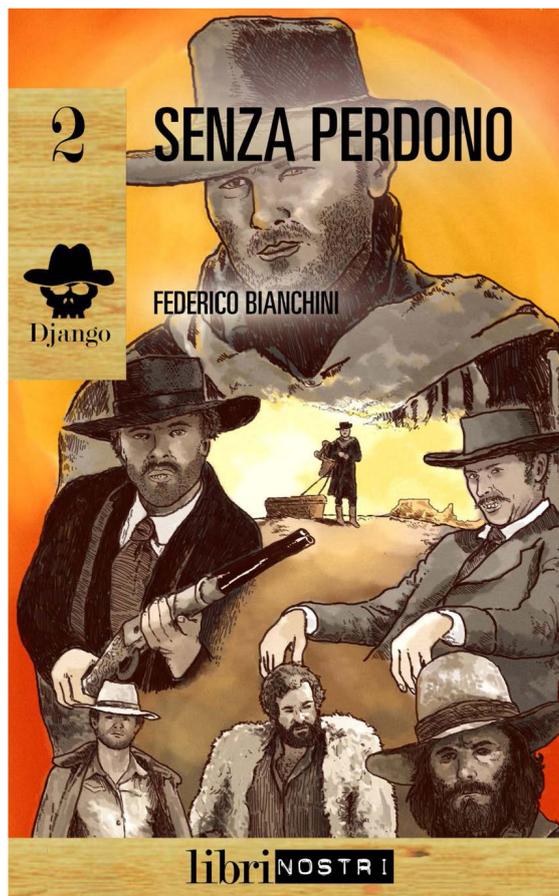
Una volta fattosi le ossa con “Misteri d’Oriente”, nel 2014 Bianchini decise di scrivere qualcosa di completamente diverso, pur partendo comunque da personaggi non originali. In questo caso, tuttavia, allontanandosi dal mondo dei librogame per prendere un personaggio in prestito da quello del cinema: Django. Personaggio dello spaghetti western, interpretato da Franco Nero nell’omonimo film di Sergio Corbucci, il nome di Django venne utilizzato negli anni successivi in innumerevoli sequel che nulla avevano a che vedere con l’originale. L’omaggio maggiore al personaggio è senza dubbio quello di Django Unchained, film di Quentin Taranti-



no con Jamie Foxx nei panni di un Django afroamericano.

“Il grande Django” di Bianchini si pone come un sequel diretto del film di Corbucci, cominciando proprio dopo la famosa resa dei conti nel cimitero. Sin dalla quarta di copertina, però, si intuisce che il librogame non sarà un classico western, che riprenda pedissequamente gli stilemi del genere. Infatti, al lettore viene anticipato che si troverà ad affrontare il lato più misterioso e oscuro del vecchio west: voodoo, brujeria, spiriti indiani e antiche maledizioni. Inquietanti avvenimenti accadono sulle Dark Hills: gente che impazzisce, bambine che spariscono, apparizioni spettrali e misteriose tracce di stregoneria.

La passione per l’esoterismo, la magia e il mondo dell’arcano maturata da Bianchini, come si vede, fanno una nuova appari-



zione e resteranno per influenzare ancora molto a lungo i titoli a venire (anche se, nel seguito “Senza perdono” del 2021, l’avventura che ci troveremo a leggere seguirà con più fedeltà i canoni del western). Esoterismo che, in particolare, la fa da padrone nella collana “Cagliostro” del 2015. In questa serie vestiremo i panni, o meglio la tonaca, di Padre Alessandro Balsamo, membro della Confraternita del Silenzio, ordine monastico segreto fondato nel XII secolo e spesso impegnato a risolvere i problemi più misteriosi della Chiesa cattolica. Lontano discendente del conte di Cagliostro, Balsamo possiede lo stesso spirito di intraprendenza e avventura che contraddistingueva il suo antenato, avventuriero, massone e occultista del 1700. Nel primo volume della serie, “Babalon”, ambientato nel 1994, Padre Balsamo do-

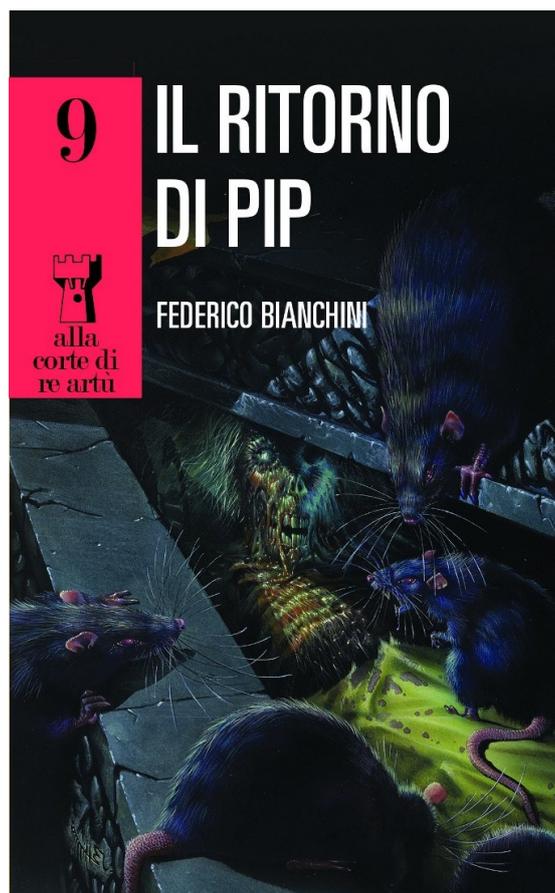
vrà indagare su una drammatica ondata di suicidi tra i giovani della Norvegia, dove si è diffusa la musica Black Metal: suoni distorti, testi blasfemi, riferimenti a sangue, morte e al Maligno. Che ci sia qualcosa in questo ambiente che spinga i giovani a togliersi la vita? Ed ecco che entra in scena un’altra grande passione di Bianchini, la musica metal – non è un caso che il suo nickname sul forum di LGL sia djmayhem, del resto – un mondo strettamente legato a quello dell’esoterismo e della magia nera.

“Cagliostro” è una delle serie più longeve di Bianchini, con l’ultimo numero (per ora) pubblicato nel 2023. Nei successivi titoli della collana, l’autore metterà alla prova Balsamo, di ritorno dalla missione in Norvegia, di fronte alle diverse concezioni dell’esorcismo nelle religioni monoteisti-



che. nel secondo libro “Il falso profeta” del 2016, ad esempio Padre Balsamo si troverà alle prese con la possessione demoniaca di una bambina; per spezzarla, il sacerdote dovrà ricostruire l’infanzia della piccola presso uno sperduto paese della Lucania. Dopo il breve intermezzo de “Il tempo del raccolto” – un racconto game tra rituali di fertilità e tradizioni celtiche – ne “Il Serpente nel Cielo”, pubblicato nel 2021, Bianchini inserirà non pochi riferimenti alla cosiddetta archeologia eretica relativa all’Antico Egitto e sugli oscuri misteri che giacciono nelle tombe dimenticate dei faraoni.

Nel quarto volume “Sitra Arha”, del 2023, Padre Balsamo affronterà la probabile possessione di un rabbino da parte di un dybbuk, uno spirito defunto. Col termine aramaico di Sitra Arha, tradotto con altra parte (ovvero l’opposto della santità) si de-

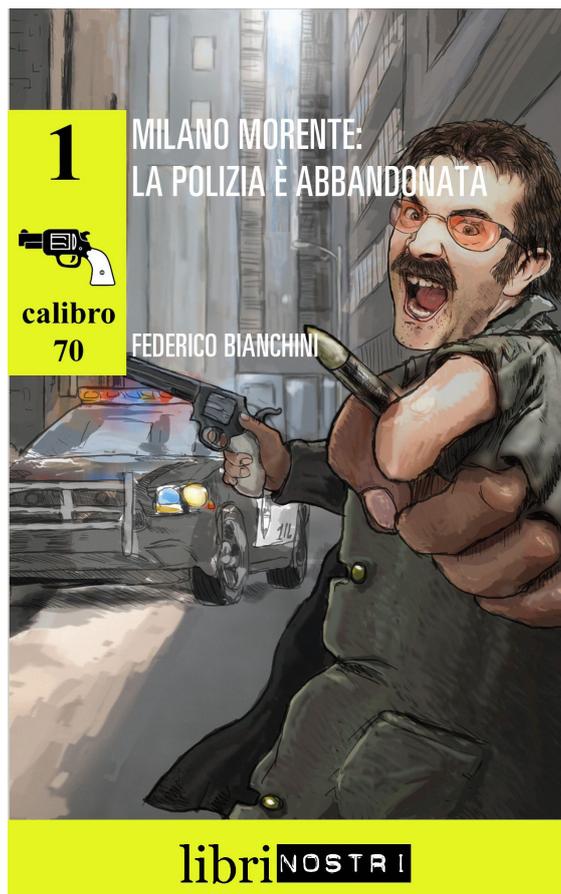


finisce il reame del male, come indicato nella cabala ebraica.

Un quinto volume, intitolato “Meghiddo”, è attualmente in lavorazione e vedrà Padre Balsamo nuovamente alle prese con sette e culti misteriosi collegati alla musica metal.

Mentre era impegnato nella stesura dei volumi della collana Cagliostro, Bianchini rilasciò anche un’ulteriore fan fiction relativa ad una serie molto amata: in questo caso, si tratta di “Alla corte di Re Artù”. Il nuovo librogame, pubblicato nel 2016, si intitola “Il ritorno di Pip” e ci vede rivestire nuovamente i panni, o meglio il corpo, dell’avventuriero medievale. Sono passati diciassette anni dall’ultima avventura, e il vecchio mago Merlino è andato in pensione, lasciando il suo posto a Cody.

Anche Re Artù non è più quello di un tempo, non essendosi ripreso dal tradimen-



to di Ginevra, e si trova nel reparto lungodegenti della casa di riposo di Avalon. Il reggente di Camelot, sostenendo che il reame avesse bisogno di qualcosa di moderno, ha chiesto a Cody di sostituire Pip con un'avventuriera, creando così Kaisersouzie. Sfortuna ha voluto che costei si invaghisce di Mordred, figliastro del Re, e pianificasse insieme a lui l'invasione della Britannia.

L'unico rimedio sensato è quello di richiamare Pip, il cui corpo è stato usato come spaventapasseri per tutto questo tempo, per riportare ancora una volta la pace nel regno di Avalon.

Per l'occasione, anche John Higgins – l'autore delle copertine delle edizioni EL – ha ripreso in mano i pennelli per regalare ai lettori italiani una inedita illustrazione di copertina nuova di zecca.

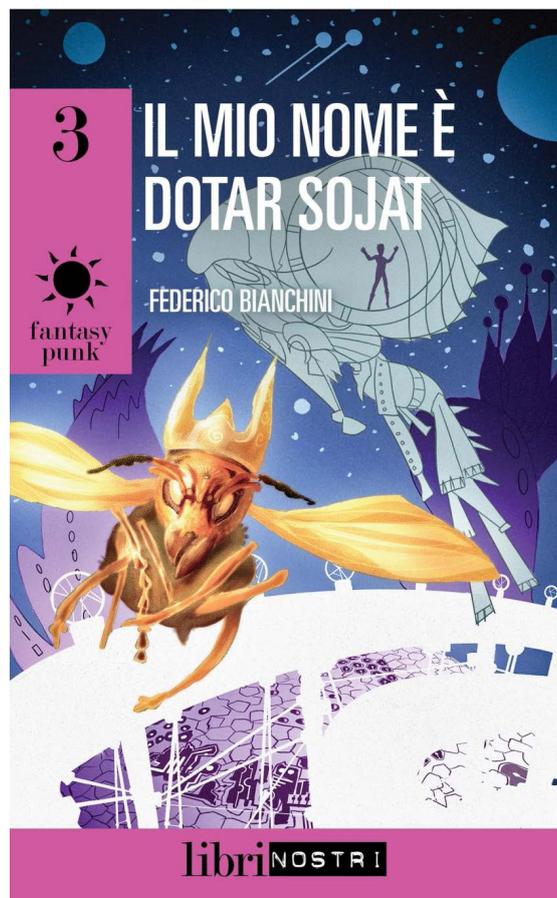
Ma l'anno 2016 fu anche quello in cu-

i Bianchini scrisse forse la sua opera più apprezzata dal pubblico: "Calibro 70", una trilogia di librogame che pesca a piene mani dall'immaginario dei film poliziotteschi tanto in voga in Italia negli Anni di Piombo, come "Roma a mano armata" e "Milano odia: la polizia non può sparare". Le citazioni a titoli, scenari, personaggi e attori del tempo si sprecano, così come non manca il product placement dei maggiori brand dell'epoca.

Il protagonista della trilogia è il Commissario Sparanero – evidentemente omaggio, ancora una volta – a Franco Nero, poliziotto disilluso che si destreggia tra una figlia da proteggere e un lavoro che non lascia un attimo di respiro. Non solo la piccola criminalità è scatenata durante gli anni '70, ma sull'Italia intera aleggia l'ombra di movimenti terroristici intesi all'abbattimento dell'ordine democratico della

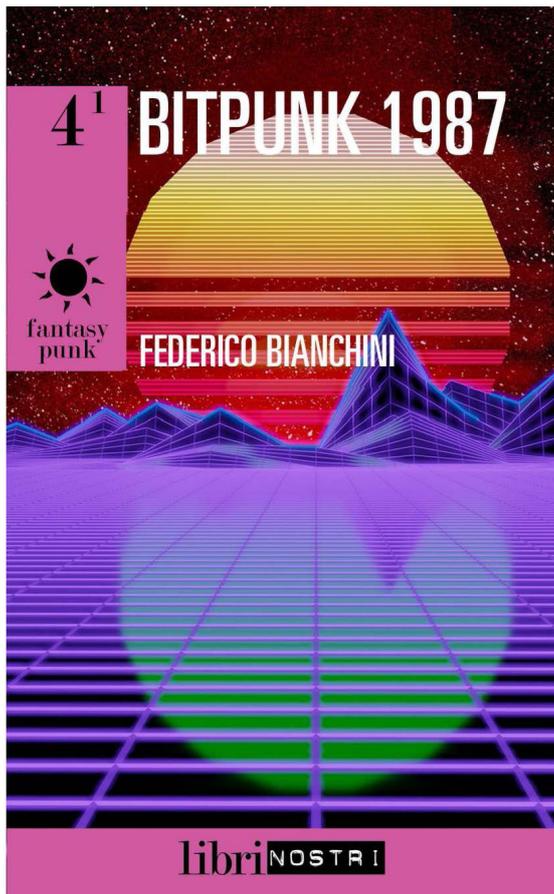


Repubblica, in favore di questa o quest'altra ideologia estrema. In "Milano morente: la polizia è abbandonata" il terribile omicidio di una ragazza, svoltosi secondo quello che sembra un rituale di magia nera, porta Sparanero a scoperciare un vero e proprio vaso di Pandora. Mentre il movimento armato Cuore Nero lascia scie di sangue per tutta la città, Sparanero scopre una realtà ancora più preoccupante: una misteriosa organizzazione di personalità insospettabili starebbe manovrando dietro le quinte le azioni più sanguinose degli ultimi anni. Ma c'è di più: uno degli obiettivi dell'organizzazione sarebbe quello di ottenere il potere assoluto con ogni mezzo, comprese la magia nera e il sacrificio rituale. Ecco quindi che, ancora una volta, la magia arcaica e l'esoterismo irrompono con forza sulla scena, creando una nuova commistione di generi.



Il rapimento della figlia Grazia da parte di Cuore Nero costringe Sparanero a raggiungere in tutta fretta "Genova: l'ora della violenza" dove lo aspetta un'altra città sull'orlo di esplodere, tra scontri armati di collettivi studenteschi e movimenti di estrema destra. La corruzione della massoneria si mostrerà in tutto il suo perverso potere quando entrerà in scena un personaggio temibile, il misterioso Dottor Balsamo (dove abbiamo già sentito questo nome?), scienziato brillante quanto diabolico conoscitore di rituali satanisti. Questo secondo volume venne premiato come "Miglior librogame amatoriale" nell'edizione 2019 degli LGL Award.

La resa dei conti giungerà nel terzo, mastodontico volume della collana dal titolo "Giorni disperati: nessuno è innocente". Dopo la tragica conclusione delle indagini a Genova, il Commissario Sparanero



è stato sollevato dall'incarico e costretto a seguire un corso di psicoterapeuta per riprendersi dalle traumatiche esperienze vissute. Tuttavia, l'essere l'unica persona a conoscenza dell'oscura verità che si cela nel cuore dei salotti più in vista dell'alta società, costringerà il Commissario a rientrare in servizio, lungo tre indagini parallele in cui la sua vita sarà messa più volte a repentaglio.

Ma il vulcanico autore non potrebbe dedicarsi per troppo tempo ad un unico progetto: anzi, sono ancora molte le idee che frullano nella testa di Bianchini, spesso non abbastanza corpose per un'intera serie, ma ideali per un librogame "one-shot". Nel 2018, con la versione estesa di un precedente racconto presentato al concorso dei Corti, nasce quindi la collana contenitore "Fantasy Punk", una sorta di cornice alla "Fighting Fantasy" dove Bianchini può

riversare tutta la sua fantasia con librogame che spaziano ancora di più dei precedenti – se possibile – da un genere all'altro.

Il volume inaugurale della collana è "Muteki Kiojin Hyperion", uno dei pochissimi librogame ancora oggi dedicati ai mecha, tanto in voga negli anni '70 e che hanno generato centinaia di serie di animazione. Nel Giappone del XXI secolo, Tokyo è una città ancora più tentacolare, una vera e propria megalopoli dove domina l'estraniazione sociale. L'inarrestabile progresso tecnologico è solo uno specchietto per le allodole: dietro gli schermi scintillanti si nascondono povertà, criminalità e depressione dilagante.

In questo scenario distopico scoppia un'ulteriore catastrofe: un'antica civiltà scomparsa, gli Annunaki, ha fatto il proprio, devastante ritorno sulla Terra, distruggendo città ed eserciti. L'unica speranza di fermare gli invasori è riposta in Katsuya Aiyabusa, giovanissimo ragazzo addestratosi sin dalla più tenera infanzia per pilotare l'apice dell'ingegneria umana: l'invincibile colosso metallico Hyperion.

Il secondo volume, "Helvete", presenta un'ambientazione decisamente più familiare, con quello che potrebbe essere definito un mondo grimdark. L'incipit è piuttosto diverso da quelli a cui ci hanno abituato gli innumerevoli fantasy che conosciamo: l'archetipica battaglia tra bene e male, infatti, in questo caso si è conclusa con la vittoria di quest'ultima. Gli eserciti di Orchi, Goblin e Hobgoblin spadroneggiano in lungo e in largo nel regno di Morkland, mentre i sopravvissuti degli umani, dei nani e degli elfi sono costretti a sopportare una vita di stenti e schiavitù nelle miniere dei loro malvagi padroni.

Ma nelle miniere di Helvete, lavora anche



una creatura alquanto bizzarra: Garm il mezzorco, figlio illegittimo di una orchestra e di uno dei pochi umani ancora liberi. Il destino di questo mezzo sangue sembra ancora peggiore degli altri schiavi: odiato da questi ultimi, è ancora più disprezzato dagli Orchi. Solo un vecchio Goblin disertore è la cosa più vicina ad un amico che Garm abbia mai conosciuto. Ma un giorno, la voglia di fuga è troppa, il piano è pronto: Garm lascerà le miniere, in un modo o nell'altro.

Con "Il mio nome è Dotar Sojat", Bian-

chini si dedica al genere fantascientifico, ma con un guizzo particolare: quello della fantascienza anni '50 e '60, forse molto ingenua dal punto di vista scientifico, ma con una grande attenzione agli aspetti più esotici e avventurosi del genere. Non è un caso che i capisaldi di questo sottogenere – noto anche come "Sword and Planet" – siano citati a piene mani nel librogame. Lo stesso nome Dotar Sojat è quello che verrà assegnato dai marziani verdi a John Carter nel ciclo di Barsoom, così come il nome del personaggio che andremo ad interpretare è nientepopodimenché Jack Vance, l'autore di innumerevoli romanzi di fantascienza eroica, come la quadrilogia del Pianeta Tschai.

Nel librogame, l'espedito narrativo per il viaggio interstellare è dato dall'Interocitor, uno strano macchinario inventato da nostro zio che ci scaraventa su Soror, pianeta ad anni luce di distanza dalla Terra. Qui, la specie dominante è costituita da enormi insetti guidati da una dispotica mente alveare, mentre la popolazione umana viene dominata e controllata senza pietà. Toccherà a noi rovesciare questo regime dittatoriale e cercare un modo per ritornare a casa.

La fantascienza domina anche il quarto, enorme volume di Fantasy Punk, intitolato "Bit Punk" e suddiviso in due parti, vista la dimensione mastodontica. In questo caso, niente viaggi spaziali, robot giganti e bizzarre razze aliene: lo scenario che ci aspetta è quello di un decennio anni '80 alternativo. In questa nuova realtà, la tecnologia è diffusa in ogni aspetto della vita quotidiana, ma non è quella che ci aspetteremmo.

Così come nel genere steampunk il motore a vapore ha ulteriormente anticipato la seconda rivoluzione industriale, in Bi-

tpunk l'informatica a 8 bit ha anticipato la terza rivoluzione industriale agli anni '60, periodo nel quale un redivivo Alan Turing ha fondato l'Admiral Corporation, la prima delle grandi corp che si contenderanno il mercato mondiale e la rete di accesso pubblico, conosciuta come Ultrahnet.

Eddie Sayama è un giornalista informatico freelance e collabora con diverse riviste di videogiochi e software; il suo nome è molto conosciuto come sono apprezzate le sue recensioni e i suoi pareri. L'ingaggio da parte di un facoltoso manager della Nintari (crasi tra Nintendo e Atari) per ritrovare le tracce di uno sviluppatore di videogiochi lo costringerà a muoversi tra i sobborghi di Londra e la realtà virtuale del Bitspace.

È in questa fucina di idee che Bianchini concepisce ciò che in origine avrebbe dovuto chiamarsi Temný Carcosa: un librogame suddiviso in due parti, nel quale si sarebbe interpretato un vecchio rigattiere ebreo.

Molti aspetti del libro sarebbero stati trattati proprio dalla cabala, dalla magia ebraica, leggende come quelle del golem e dei dybbuk, dall'astrologia, dall'alchimia e la Grande Opera. I lettori più attenti avranno senz'altro riconosciuto ciò che è poi diventato il primo librogame autoriale di Bianchini, "Oscura Carcosa", pubblicato sotto l'egida Aristeia.

Sempre da "Fantasy Punk", è nata anche l'idea per il secondo librogame di Bianchini, che verrà presentato a Play Modena 2024, questa volta in collaborazione con Plesio editore.

Ma non è ancora finita (sì, esatto, ci sono altri Librinostri a firma di djmayhem: non chiedetemi quanti sono, ho smesso di contarli dopo i primi quindici): con l'esperienza maturata a distanza di una decina

di anni e di migliaia di pagine, Bianchini – a partire dal 2019 – ha ripreso in mano il suo primo lavoro, la trilogia conclusiva di "Misteri d'Oriente", per rimaneggiarla non poco.

I tre volumi, infatti, sono stati successivamente pubblicati in una versione "deluxe", con centinaia di nuovi paragrafi, sottotrame e avventure aggiuntive: il risultato è quello di tre corposi librogame, ciascuno maggiore della somma dei loro predecessori, e molto più in linea con gli standard dei "Misteri d'Oriente" originali.

La lettura contemporanea dei tre titoli in versione standard e in versione deluxe è forse l'esempio più lampante dell'esperienza maturata da parte di Bianchini come scrittore e creatore di librogame.

Se mi avete seguito sino alla fine di questa corposa rassegna, potreste vedere Bianchini come uno scrittore incapace di stare con le mani in mano, che usa la scrittura come valvola di sfogo, appassionato quasi al limite dell'ossessione con il black metal e la magia nera... Ed avreste forse ragione, ma non del tutto.

Come spiegare, se così fosse, l'ultimo Libronostro di cui devo ancora parlarvi, "A spasso nel bosco", per ora unico titolo della collana "Viola e Ludo"? Un racconto game molto breve, con protagoniste due tenere bambine (e il cagnolino Emiliano), mentre passeggiano in un bosco in cerca di erbe di tutti i tipi, come richiesto dalla loro maestra.

Questo titolo, che apparentemente stona assai con il resto della collezione di Bianchini, ne mostra un lato inedito: quello di zio amorevole, che dedica tempo ed attenzione alle due nipotine, figlie di un fratello prematuramente scomparso. L'ennesima riprova dei molteplici lati posseduti da questo prolifico autore. 