

# Librogame's LAND MAGAZINE

5

ANNO XX  
(207)  
maggio  
2025



ANGIOLINO E LE SUE NUOVE PROPOSTE A BIVI

## LA PRIMAVERA DEL MAESTRO



### I CACCIATORI DEL CREPUSCOLO

Arriva il nuovo LG Tora Edizioni di Davide Toccafondi

### DA NON PERDERE!

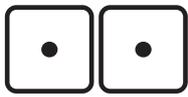
Le interviste con entrambi gli autori

Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI



Un po' Lupo Solitario un po' LG moderno arriva il nuovo lavoro di Davide Toccafondi

# I CACCIATORI DEL CREPUSCOLO

di Francesco Di Lazzaro

**T**ora Edizioni è una delle più prolifiche case editrici impegnate nel settore dei libri interattivi: negli ultimi anni, infatti, la realtà romana ha sfornato diverse opere interessanti. La sua produzione, soprattutto a partire dal 2024, si è spesso avvalsa della creatività di uno scrittore che gli appassionati del genere ormai conoscono bene, Davide Toccafondi.

Autore prolifico che ha iniziato la sua collaborazione con il patron Gianluca Devoto con un paio di libri a sfondo favolistico, rileggendo in salsa librogiochistica le vicende della Regina dei Ghiacci e di Peter Pan. Ora però la corrente creativa ha cambiato in parte direzione e figlio di questa mutazione arriva i Cacciatori del Crepuscolo, opera che trae ispirazione, come ci ha raccontato Davide Toccafondi

stesso a Play 2025, da uno dei colossi della scena, il sempreverde Lupo Solitario.

L'approccio ricorda un po' anche quello di Hellwinter, il fortunato GDR-LG di Andrea Tupac Mollica e Aristeia, tanto che il taglio dato all'opera può essere catalogato come dark-fantasy; si esplora un lontano mondo a tinte fantasy per l'appunto, scaldato da un sole viola, che è anche la principale divinità del mondo; i suoi seguaci lo appellano come Fonte. Gli oscuri, simili ai classici elfi oscuri, rappresentano la maggioranza di essi, essendo stati creati direttamente dalla Fonte; per questo motivo si sentono più vicini e più vincolati a seguirne i dettami: in particolare, perseguire la conoscenza e dimostrare la propria volontà senza arrendersi mai. Lo scopo di ogni oscuro è distinguersi, soprattutto grazie al servizio alla Fonte, per ottene-

re i segreti della trasmigrazione dagli anziani del culto. Come in ogni dottrina religiosa che si rispetti lo scopo ultimo è quello di ricongiungersi alla divinità: per questo motivo approfondendo i misteri fideistici gli adepti sperano di passare da un mondo a un altro, avvicinandosi sempre di più al loro dio, fino a raggiungerlo.

Il lettore può scegliere chi giocare tra due oscuri un po' diversi tra loro: Arbatel la maga-sacerdotessa e Johan l'assassino. Sono due Cacciatori: fanno parte di un ordine che protegge la civiltà dai mostri che abitano il mondo, che si sviluppano proprio grazie al grande influsso vitale donato dalla Fonte. Oltre agli oscuri, ci sono tante altre specie senzienti, alcune provenienti da mondi differenti: umani, nani, elfi, gnomi, orchi, ma anche uomini-capra, uomini-pesce, uomini-insetto, uomini-lupo, e così via...

La sfida ultima, in quanto cacciatori, di Arbatel o Johan sarà quella di fermare il risveglio di un letale e potentissimo drago d'acciaio, specie estinta sul mondo dove si trovano, ma ricreata da un mago blasfemo, la cui setta ha esteso i suoi tentacoli ovunque e minaccia di compromettere la vita degli oscuri e la loro stessa fede.

Interessante è anche la quarta di copertina, che ripropone bene il contenuto del libro e che vi riportiamo qui di seguito: tu sei un Cacciatore: il tuo dovere è mantenere l'equilibrio tra la civiltà e le terre selvagge nell'indomito mondo dal sole viola a cui appartieni. Quando i mostri minacciano i centri abitati, tu agisci. E questo è proprio uno di quei casi: i seguaci di una setta blasfema minacciano di scatenare sulla civiltà un pericolo come non si vedeva da millenni: un terrificante drago d'acciaio. Non ti resta che armarti di tutta la tua determinazione e compiere un pericoloso viaggio per le terre selvagge, tra boschi incantati pieni di malie e deserti infuocati



dai mostruosi abitanti per trovare il modo di sventare la minaccia. Ma stai attento: il tempo stringe e nessuno è come sembra...

Scegli se interpretare il letale assassino Johan o la maga-sacerdotessa Arbatel, ciascuno con proprie abilità speciali, e imbarcati per il viaggio. In questo librogioco, il Cacciatore sei tu.

L'uscita è prevista entro la fine del mese corrente, il formato del volume sarà A5, brossurato con bandelle; consterà di 423 paragrafi e il prezzo previsto è di 12,90 euro. Per la prima volta dopo, La Regina delle Nevi e in Peter Pan, ad affiancare Toccafondi, ai pennelli, ci sarà Cristina Calvagno, di cui abbiamo potuto apprezzare il tratto morbido e "tondeggiante", molto adatto a contesti fantastici e fantasy.



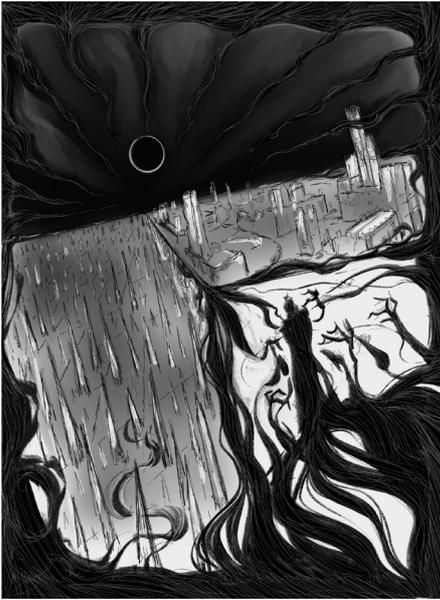
A completamento dell'articolo abbiamo chiesto a Davide di concederci una piccola intervista e il nostro, con la sua consueta cortesia, ha accettato.

Ciao Davide, ci conosciamo ormai da qualche tempo, ma è il tuo esordio su LGL Magazine nel ruolo di "intervistato". Una domanda scherzosa ma non troppo, sei emozionato? Emozionato è dir poco! Ricordo come se fosse ieri quando nel 2023 mi sono avvicinato al mondo del librogame e leggevo LGL Magazine per le nuove uscite, pensando ai "mostri sacri" del librogame italiano che ci stavano dietro, che firmavano gli articoli. Mi sembrava qualcosa di molto speciale che in un ambiente simile gli scrittori di grandi titoli fossero anche chi ne parlava. Per me essere qui è un altro traguardo nella mia passione per i librogiochi.

**Racconta ai nostri lettori chi sei e come hai sviluppato la passione dei librogame, tanto da diventare autore.**

Quando ero alle medie mio padre mi regalò Lupo Solitario 23 - L'Eroe di Mydnight, il mio primo librogioco. Lo spolpai, ma non capii di cosa si trattasse e in che contesto si inseriva. Stessa cosa poco dopo con Grecia Antica

3 - Il Ritorno. Poi a estate 2022 ho finito il corso di sceneggiatura del fumetto e design della narrazione all'Accademia TheSign e il mio professore mi ha consigliato caldamente di dedicarmi ai librogiochi, per via della mia attitudine analitica alla scrittura. Così ho assaggiato... e mi sono innamorato. Mi sono ricordato poi che avevo addirittura già scritto un librogioco, alle superiori, un'avventura in Visual Basic con scelte multiple e un'immagine a ogni schermata, in puro stile visual novel, presa dalle carte di Magic. S'intitolava Jonah Lovegood e il Morbo dello Specchio (c'erano già specchi lì!) ed era una fusione scanzonata tra il Mondo Disco di Terry Pratchett e la Torre Nera di Stephen King. I miei compagni andavano ai computer in fondo al laboratorio di informatica e ci giocavano di nascosto. E prima ancora, quando ancora scrivevo giochi di ruolo amatoriali per i miei amici, avevo scritto un gioco di ruolo in solitaria ispirato a Sleepless Domain di Mary Cagle. Tutto questo senza sapere che erano librogiochi! Il primo librogioco che ho letto della mia rinascita è stato Sette Eoni in Tibet di Antonio Costantini, uno che rimane ancora uno dei miei preferiti. Mi ricordo che io e dei miei amici lo abbiamo giocato in auto



per ingannare l'attesa di un lungo viaggio a Roma e ritorno. E' stato un precursore, perché in seguito ho giocato molti librogiochi durante viaggi in auto assieme ai miei passeggeri, ad esempio Negli Eoni Fedele e HKH di Mollica mentre scorrazzavo per lavoro per l'Italia con mio padre. In ogni caso, nell'anno successivo di librogame ne ho letti molti, anche se non ancora tutti i classici, mi sono concentrato più sui nuovi italiani. Quello che mi ha fatto innamorare della forma d'arte è appunto l'unione della componente gioco, per cui puoi crearti un regolamento come un gioco di ruolo, e la narrativa. L'importanza della scelta come elemento che mette nelle mani del giocatore partecipazione e potere.

**Personalmente ho sempre molto apprezzato il tuo approccio. Hai cominciato a scrivere a bivi frequentando la palestra dei Corti, in cui hai sfiorato la vittoria nell'edizione appena conclusasi, e solo quando ti sei sentito pronto hai iniziato a scrivere libri. Questo percorso progressivo secondo te è stato importante per la tua affermazione come autore?**

Passare prima dai corti e poi ai librogiochi è stato fondamentale. Nel 2023 ho seguito il

corso sui librogiochi di Tambù, dove Marco Zamanni consigliava caldamente di scrivere prima corti, poi solo dopo libri completi, muoversi a piccoli passi. Per molti mesi mi sono rifiutato di dargli ascolto, cercando di scrivere un intero libro alla Autolico, ma un misto di perfezionismo e paura di iniziare continuavano a farmici compiere modifiche senza mai entrare nel vivo. Poi sono passato a scrivere un corto per i Corti in Gioco GOG di quell'anno e subito dopo ho scritto i primi 20 paragrafi della Regina delle Nevi, la parte iniziale con la slitta, come se fossero un corto e in questo modo l'ho presentato alla Tora. Il resto è storia. Direi che questa scelta per spezzare un po' l'incantesimo del perfezionismo e passare a scrivere effettivamente dei paragrafi è servita. E mi è servita ancora di più dopo: qui posso rivelarlo, ma ho scritto anche l'intera Regina delle Nevi così. E' un libro a checkpoint che ho diviso in varie sezioni e ho affrontato la scrittura di ogni sezione come un corto. Così sono riuscito a completare il mio primo librogiochi.

**Arriviamo al nuovo libro: sei passato dalle "favole" a un contesto fantasy molto classico, come mai questo salto?**



Mi piace molto spaziare i generi e mi piace molto il fantasy classico, tra cui anche Lupo Solitario. Inoltre questo è il librogioco che mi ha chiesto di scrivere Gianluca, così come prima mi aveva chiesto di scrivere Peter Pan dopo la Regina. Scrivo e scriverò anche libri più miei, ma trovo molto gratificante, anche scrivere su input, idee e progetti altrui.

**Perché hai immaginato un mondo a metà tra Lupo Solitario ed Hellwinter? Sono i librogame che preferisci o ti hanno guidato altri motivi?**

Mi hai beccato! Per la precisione, l'ambientazione viene da Gianluca Devoto, da lui vengono le idee principali. Io ho aggiunto solo dei dettagli. Lupo Solitario ed Hellwinter sono tra le mie serie preferite, perciò nel momento in cui è stato stabilito di fare un fantasy classico crepuscolare, trarre ispirazione da loro è stato naturale. Da Lupo Solitario ho preso la struttura a quest, del male antico da fermare, il viaggio e le atmosfere da alto fantasy. Da Hellwinter, oltre ad alcuni elementi

del gameplay come i compagni, ho preso il tono crepuscolare, in questo caso non come disperazione strisciante, ma come pericolo costante dato dalle creature delle terre selvagge contro la civiltà. E poi l'idea di sette blasfeme, come in Hellwinter ci sono gli infernalisti. Poi, nel mio elemento crepuscolare anche estetico: il sole che dà una luce viola rende anche il giorno un eterno crepuscolo...

**Abbiamo riassunto la trama de I Cacciatori del Crepuscolo nel pezzo introduttivo, ma ti chiederei ugualmente di svelarci qualcosa in più, magari qualche anticipazione ancora non trapelata...**

Nel gioco è importante capire di chi fidarsi. I compagni possono dare un grande aiuto... oppure rivelarsi il più grande pericolo. Quando nella trama si dice che niente è come sembra, è così. La setta blasfema ha tentacoli ovunque e oltre a questo ci possono essere diversi motivi per cui le persone che incontriamo sono disposte a tradirci.

**Hai accennato al fatto che il tuo nuovo libro ha rischiato per un momento di avere un regolamento identico a Lupo Solitario. Perché alla fine hai cambiato idea? Che caratteristiche avrà il regolamento che hai pensato?**

Ho sempre apprezzato il regolamento di Lupo Solitario, con la sua eleganza che permette a ogni scontro di combattimento di simulare il prendere e dare reciproco dei colpi. Volevo abbinarlo a due liste di talenti specifiche per personaggio, da cui ne avremmo scelti metà all'inizio. Non l'ho usato alla fine perché garantiva poca scelta tattica nei combattimenti, mentre invece questo era un requisito che aveva chiesto Gianluca. Ho optato per un regolamento che ricalca quello di Verso la Terrasanta di Matteo Cresci. Sia

noi che i nemici abbiamo tre caratteristiche: Forza, Agilità e Spirito, più armi o attacchi che infliggono una certa quantità di danni, e naturalmente la Vita. Possiamo scegliere a ogni turno con quale caratteristica attaccare, ma questo significa anche che il nostro nemico ci attaccherà con la stessa caratteristica. Se ne abbiamo una molto alta e vogliamo sempre attaccare con quella, potrebbero essere dolori se incontriamo un nemico che ce l'ha alta anche lui. Possiamo allora decidere di ripiegare su una caratteristica più bassa, con meno probabilità di colpire, ma forse anche di essere colpiti. E possiamo fare queste scelte a ogni turno, in base a come sta andando il combattimento. A questo si aggiungono i poteri speciali esclusivi di ciascun personaggio, che plasmano il suo stile di gioco: Arbatel la maga-sacerdotessa più di controllo e più equilibrato, per scontri anche più lunghi, Johan l'assassino capace di infliggere molti danni in fretta e anche di schivarli, ma solo finché dura il mana, quindi più burst.

**Parlaci un po' meglio dei due protagonisti Johan e Arbatel: che caratteristiche hanno e soprattutto come hai plasmato i loro caratteri?**

Sono entrambi Cacciatori ed entrambi oscuri, perciò votati alla protezione della civiltà dalle minacce selvagge e all'ottenimento e preservazione della conoscenza tramite la volontà. Ma a parte questo, sono molto diversi. Avremo una sezione specifica esclusiva per ognuno dove potremo approfondire il loro passato e cosa li ha portati lì. Arbatel la maga-sacerdotessa viene da una famiglia nobile oscura, dunque necessariamente versata nella magia e nell'intrigo, ma ha voltato le spalle a tutto il potere familiare e si è fatta anche dei nemici per seguire la vocazione a servire la Fonte più interamente, co-



me sacerdotessa. Per questo ci investe così tanto. Johan era invece un furfante di strada, più abile degli altri nei colpi e nei borseggi. Questo è stata un po' la sua rovina perché ha trascinato la sua cricca in imprese oltre le loro capacità, finché loro non sono stati presi e lui, invece, è stato costretto ad abbandonarli per diventare un Cacciatore. Lui non combatte per dare gloria alla fede, ma per proteggere le persone, come prima non è riuscito a proteggere i suoi.

**Non ti ha messo in difficoltà narrare le gesta di un personaggio femminile da un punto di vista maschile?**

Le difficoltà che possono sorgere fanno parte del gioco. Essere donna è solo uno degli aspetti dei miei personaggi, che possono essere anche molto diversi da me, ad esempio elfi oscuri di un altro pianeta con una loro filosofia e religione particolare. Come autore, ho il "dovere" di riuscire a immedesimarmi in un altro molto diverso e inventarmi un suo modo coerente di pensare, vivere, vedere il mondo. Ho fatto lo stesso processo con Ger-



da (la protagonista della Regina delle Nevi, un'altra donna!) e Peter Pan. Più che senso di difficoltà, trovo esaltante poter entrare nella carne di qualcun altro così diverso!

**La disegnatrice è stata Cristina Calvagno. Come hai vissuto il passaggio, a livello grafico, dai "libri di favole" a questo che è un fantasy e com'è lavorare con lei?**

L'illustratore è un ruolo molto importante per un librogame. La copertina è fondamentale, ma anche le illustrazioni interne sono un mezzo, unico ai librogiochi, per trasmettere l'atmosfera giusta. Quando invio il documento con le descrizioni delle illustrazioni, compio un atto di fiducia perché affido la mia opera e la mia visione a un'altra persona. Ma mi fido ben volentieri, perché le persone da cui sono stato affiancato finora l'hanno sempre ripagata con gli interessi. Prima Ludovica, ora Cristina, semplicemente so di essere nelle mani di professioniste. Mi sento, in una parola, benedetto da simili collaborazioni. Sapevo ancor prima che Cristina che mettesse il primo pixel che era la persona giusta per Cacciatori, così come Ludovica lo è per le fiabe.

**Hai altri progetti pronti? Che ci dobbiamo**

**aspettare, per il futuro, da Davide Toccafondi?**

Oh, ce ne sono di opere in lavorazione! Intanto, presto uscirà un librogame per ragazzi e ragazze ispirato alle atmosfere della famosa opera dello Studio Ghibli, Kiki Consegna a Domicilio, dove interpreteremo una stregghetta che deve risolvere i problemi magici di una grande città costiera in cui si è stabilita. Poi, avremo una nuova fiaba riadattata, in nientemeno che Cappuccetto Rosso! Guideremo Cappuccetto nel suo attraversamento del bosco incantato pieno di sorprese, stavolta in compagnia del lupo. E poi ci sarà ovviamente il seguito di Cacciatori del Crepuscolo, questo sistema solare è ben lungi dall'aver esaurito le sue storie. Tutte queste opere usciranno per Tora Edizioni. Infine, sto scrivendo un'opera di fantascienza che uscirà autopubblicata, dove saremo un pilota di armatura potenziata che entra in una dimensione aliena per salvare le persone che vi sono imprigionate. Aspettatevi però anche una sana componente esoterica come vi ha abituato Aristeia!

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

Sì, vorrei fare il mio invito alla gioia. Scrivere un librogame, ma anche leggerlo, è un lavoro, se pensiamo a quanta più concentrazione richiede piuttosto che scrollare il cellulare. Ma è un lavoro come scavare per trovare un tesoro oppure forgiare un gioiello: tanto più lavoro ci mettiamo, tanta più gioia ne traiamo. Il lavoro lavora su di noi più di quanto noi lavoriamo sul lavoro. Vorrei sfruttare queste righe per ricordare agli appassionati la gioia genuina di questa forma d'arte, che, se ci fermiamo un attimo a riflettere, è straordinaria. La chiave per questa gioia genuina è il lavoro. È un investimento. 

Librogame su carte, ristampe, giochi, saggi e corsi di formazione per il maestro a bivi

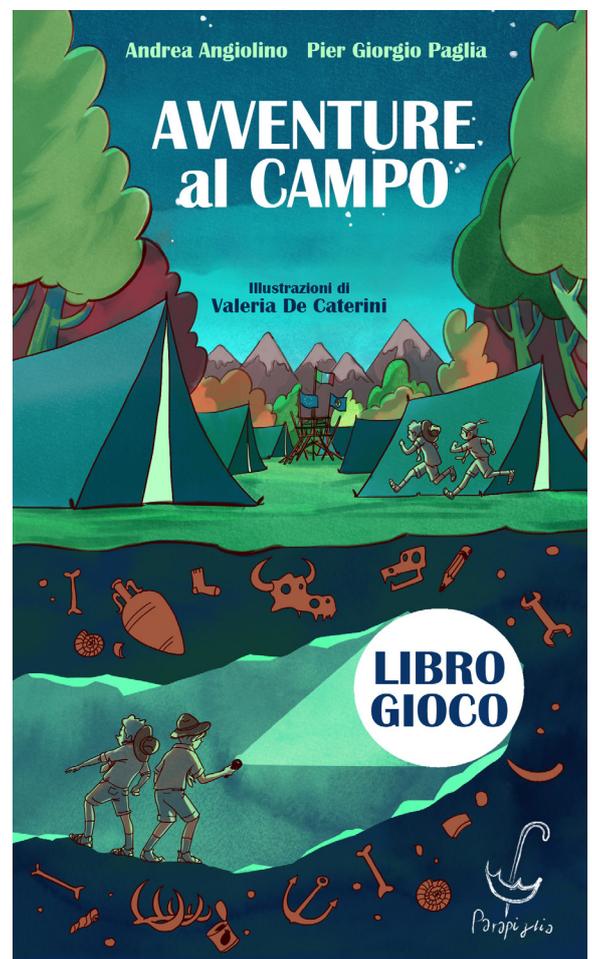
# IL POKERISSIMO DI ANGIOLINO

di Alberto Orsini

Irriducibile Angiolino! Il decano della narrativa interattiva sta vivendo letteralmente una seconda giovinezza, con la riproposizione dei suoi storici cavalli di battaglia, arricchiti da una serie di pubblicazioni inedite mirate che arricchiscono un curriculum già sconfinato. Per fare il punto su questa sequela di pubblicazioni che caratterizzeranno l'estate a bivi, Lgl Mag ha deciso di rivolgergli alcune domande per illustrare ai lettori le principali peculiarità di ogni prodotto. Ecco, allora, tutto l'appetitoso "menù" cucinato dallo chef Andrea Angiolino.

**Cominciamo da "Storie a bivi" due racconti-gioco su carte: come ti è nata questa idea e che accorgimenti ha richiesto metterla in pratica?**

Cercavo un destino per "Il grande cacciato-





COSTO: 180 €

DURATA: 36 ORE

## corso di formazione IL LIBRO-GIOCO COME STRUMENTO DIDATTICO

Numero minimo partecipanti: 20

INIZIO CORSO:  
GIUGNO 2025

CORSO ONLINE

**DESCRIZIONE**

Il corso esplora il potenziale educativo del libro-gioco come strumento didattico innovativo. Attraverso un approccio interattivo, i partecipanti svilupperanno competenze per progettare, utilizzare e valutare libri-gioco, promuovendo l'apprendimento attivo e il coinvolgimento degli studenti. Durante il corso sarà possibile creare un libro-gioco completo, dalla definizione degli obiettivi educativi alla realizzazione finale, utilizzando strumenti cartacei e digitali.

**DESTINATARI**

Educatori e insegnanti di ogni ordine e grado

IL PERCORSO DIDATTICO RICONOSCE  
6 CFU A SEGUITO DI ESAME FINALE

PER MAGGIORI INFORMAZIONI

+390758521512

@formazione@montesca.eu



WWW.MONTESCA.EU

re”, un ironico racconto-gioco apparso nel 1994 sulla rivista di fumetti “L’Eternauta”: il lettore si immedesima in un gatto dei cartoni animati in cerca di cibo. L’ho rielaborato più volte nel tempo ed è quello che ho usato di più in letture collettive per alzata di mano con grandi e piccini (con il mitico “dadone”, un D6 gigante capace di far sbellicare ogni pubblico, ndr). L’ho portato in fiere, feste di piazza, corsi di scrittura di libri-gioco, attività in scuole e biblioteche... Nel 2000 è anche diventato il cartone animato a bivi, “GiòGatto”, realizzato per Stream, oggi Sky. Parlando con l’editore Ludic abbiamo deciso di inscatolarlo come mazzo di carte, appaiandolo a un secondo racconto inedito, “Una mattina in Catai”, dedicato al giovane Marco Polo. Anzi- ché andare da un paragrafo all’altro si passa da una carta all’altra; anziché segnare lette- re su una scheda si prendono carte dall’altro mazzo. È un supporto originale e molto pra- tico, tascabilissimo, che può far accostare al

libro-gioco anche qualche non-lettore diffi- dente verso i libri veri e propri. L’accortezza è stata scegliere e scrivere due racconti-gio- co rapidi, con paragrafi brevi dovuti anche al tema dei due racconti: cacce e inseguimenti che mal si sposerebbero a lunghe descri- zioni. Questo ha consentito di inserire senza sofferenze, nello spazio limitato di una carta, sia i testi che i bei disegni di Valeria De Cate- rini, ormai veterana illustratrice di libri-gioco.

### Parliamo ora del saggio “Un secolo di giochi”: quali chicche vengono fuori sviscerando i dieci titoli più importanti del Novecento?

In questo nuovo volume delle edizioni Ca- rocchi c’è un po’ di tutto: dalla creazione di copie di Monopoly con soldi veri nascosti tra le banconotine, mappe in seta e lime nei ta- belloni inviate ai campi di prigionia tedeschi per far fuggire gli ufficiali alleati durante la seconda guerra mondiale, sino alla festa del

1925 in uno zoo del Bronx in onore del boa, dello gnu e dell'emù per il loro aiuto agli autori di cruciverba nel riempire gli angoli degli schemi grazie ai loro brevi nomi. C'è Harpo Marx che racconta una spassosa partita al gioco dell'assassino e ci sono i surrealisti che, dal giochino infantile del foglio man mano piegato per continuare una frase senza sapere cosa è stato scritto prima fanno uno strumento di ispirazione artistica cui dedicano manifesti e mostre. La storia dei giochi si intreccia man mano ai movimenti artistici, alla grande crisi, al sorgere delle dittature, ai conflitti mondiali, alla guerra fredda, al crollo del Muro di Berlino... Agli appassionati del nostro settore potranno interessare fra gli altri i capitoli sul murder party e su "Dungeons & Dragons", ma soprattutto quello sulla storia di Lupo Solitario e dei librigame. Si parte da "Consider the consequences", pubblicato con tanto di grafi di flusso già nel 1930, e dal primo film a bivi presentato a Toronto nel 1967. Ma si esplorano anche le sperimentazioni di letteratura combinatoria e non lineare che sono, in qualche modo, imparentate con i libri-gioco. Alcune curiosità e aneddoti vengono dai miei colloqui con autori come Joe Dever, Ian Livingstone e i misteriosi G&L. Sul tema tornerò poi ulteriormente con "Scrivere libri-gioco. Come realizzare storie a bivi", in uscita a settembre sempre per Carocci: è la riproposta del mio manuale Sonda, ormai fuori catalogo, aggiornato con vent'anni di esperienza in più.

### **C'è, poi, il ritorno dello storico librogame "Il Gobbo Maledetto" ... Cosa attenderci dalla terza edizione?**

Da parte mia e di Gregory Alegi, come autori abbiamo rivisto il testo, aggiungendo soprattutto qualche sviluppo nella fase finale della vicenda e un paio di elementi in più come la possibilità di ricorrere al +100, la sovralli-



mentazione dei motori che poteva dare velocità maggiori nei momenti più critici, ma che andava usata con parsimonia per non causare guasti. Abbiamo anche aggiunto parecchie foto: il fatto che tutto quello che accade durante il gioco sia illustrato con foto d'epoca resta un punto di forza del volume. Abbiamo, infine, aumentato i riquadri informativi che consentono al lettore di approfondire il contesto storico e tecnico, consentendogli, così, di immedesimarsi meglio nel protagonista della storia e anche di scoprire qualche curiosità sul contesto del volo e della guerra aerea in quegli anni. L'editore BlackKnight, inoltre, ha puntato molto sulla veste grafica, lavorando a lungo su un impaginato originale e d'impatto. Ora non resta che attendere il lavoro del tipografo.

**Andiamo avanti con il party game "Prima**



Come in molti miei libri-gioco, a volte va segnata una lettera sulla scheda che potrà influenzare i rinvii successivi: così si tiene conto di ciò che è accaduto in precedenza senza darne troppa contezza al lettore. È anche bene tenere d'occhio i disegni di Valeria De Caterini perché in alcuni casi possono dare utili indizi.

È un gioco in parte probabilistico: talvolta gli esiti delle azioni dipendono dal lancio di un dado, ma le scelte migliori del lettore aumentano le probabilità di riuscita o evitano addirittura la necessità del tiro. Anche il colpo di scena finale dipende dalla casualità, rendendo il libro più vario in caso di letture ripetute. Come nel "Gobbo Maledetto" c'è un punteggio e a fine gioco può venir voglia di riprovare per fare ancora meglio.

### **Il tuo know-how nella narrativa interattiva si esplicherà anche in un corso di formazione, ci sveli i dettagli?**

L'anno scorso ho pubblicato "Non sono stati loro!", un libro-gioco su un ragazzino della Firenze rinascimentale alle prese con un giallo. Faceva parte di un progetto nelle scuole su pregiudizio, discriminazione e antisemitismo: per questo oltre a essere in libreria per Aliberti è giocabile gratis in cinque lingue sul sito del Centro Studi Villa Montesca (<https://www.montesca.eu/relationgame/intro.php?lang=>), l'ente che me lo ha commissionato, con tanto di guida didattica scaricabile in pdf. Il successo dell'iniziativa è stato notevole e l'ente ha quindi deciso di proporre un corso specifico sulla creazione dei libri-gioco e il loro uso come "serious game", in particolare nella didattica (<https://www.montesca.eu/2.0/il-libro-gioco-come-strumento-didattico/>): interessante per insegnanti, bibliotecari ed educatori ma non solo per loro. Io tengo spesso lezioni su questo tema: quest'anno, per esempio,



alla Nuova Accademia di Belle Arti a Roma, all'Università di Genova e a quella di Urbino. Ma questa volta si tratta di un corso molto strutturato, con ben 36 ore di lezione nell'arco di un mese: parleremo di storia del libro-gioco, delle varie tipologie, di tecniche per la scrittura individuale e collettiva, di trucchi del mestiere, di lettura collettiva e teatralizzazione. Credo che sia un'occasione rara per divulgare a fondo le potenzialità anche educative del librogame, di cui peraltro c'è continua conferma: alla Giornata Mondiale del Gioco di Urbino, per esempio, dal 30 maggio al 2 giugno, premieremo i migliori racconti-gioco di un concorso che ha visto la partecipazione di decine di classi della primaria e della secondaria di tutta Italia. Tutte buone occasioni per migliorare ulteriormente l'immagine dei libri-gioco agli occhi di pubblico e addetti ai lavori, nonché per creare una nuova generazione di lettori. 