

Librogame's LAND MAGAZINE

8

ANNO XVIII
(199)
settembre
2024

ALESSANDRO VINCENZI E LA PIRAMIDE
DEI DESTINI INCROCIATI

LIBROGAME D'EGITTO



CAGLIOSTRO GIUNGE ALL'EPILOGO

Si conclude una delle storiche serie LibriNostrì

GNOCCOCON 2024

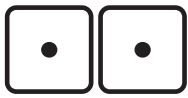
Bivi alla convention più unta di Italia

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI



Panini e il Lg per giovanissimi patrocinato dal Museo Egizio di Torino

NELL'ANTICO EGITTO

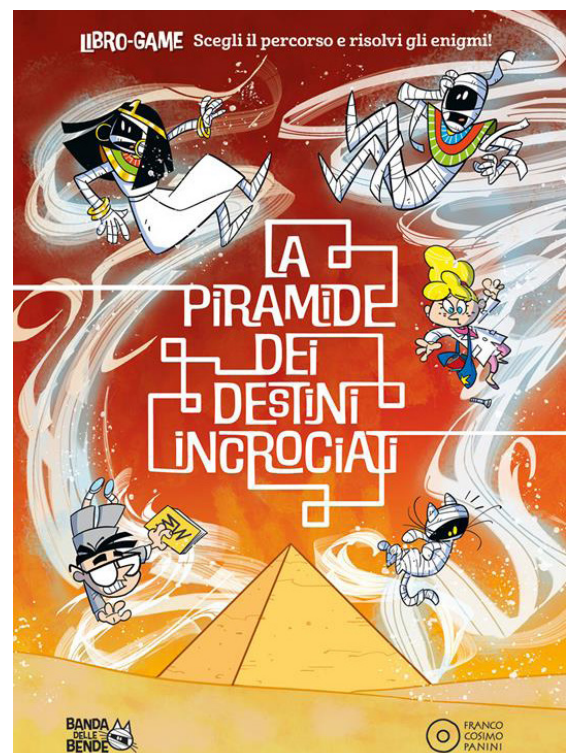
A BIVI

di Mauro Longo

La piramide dei destini incrociati è un libro a bivi ed enigmi pubblicato a ottobre 2023 da Franco Cosimo Panini. L'autore dei testi è Alessandro Vicenzi e le belle illustrazioni sono di Roberto Lauciello. Il volume si presenta come un curatissimo cartonato illustrato a colori, e la storia si sviluppa in 173 paragrafi, più alcune pagine di achievement e soluzioni.

Il tema è quello del mondo egizio, e il libro-gioco arriva dopo una serie di libri per ragazzi di narrativa lineare e altre iniziative divulgative e ludiche, sviluppate sotto il marchio collettivo di La Banda delle Bende, sempre curato da Vicenzi e Lauciello.

La collana è inoltre supportata e patrocinata direttamente dal Museo Egizio di Torino, che contribuisce a diffonderla e a verifica-



re l'accuratezza delle informazioni storiche, culturali e archeologiche veicolate nelle varie pubblicazioni della serie.

L'editore Franco Cosimo Panini non è nuovo alla narrativa interattiva, ma finora si era limitato a portare in Italia i libri illustrati per bambini dedicati alla Principessa Attacco e al Cavaliere Coraggio, di Delphine Chedru. La piramide dei destini incrociati è dunque la prima produzione originale interattiva di questa casa editrice.

Abbiamo letto, giocato e recensito questo volumetto, e vi rimandiamo alla recensione per saperne di più. Nel frattempo, abbiamo anche contattato l'autore Alessandro Vicenzi e gli abbiamo rivolto qualche domanda. Buona lettura!

Buongiorno Alessandro e bentrovato sulle pagine virtuali di LGL Magazine. Per prima cosa ti chiederei di presentarti, come autore e come appassionato di librogame.

Ciao a tutti e grazie per l'ospitalità su queste pagine! Dopo il fulminante incontro con le storie a bivi (ho imparato a leggere appena in tempo per Topolino e il segreto del castello), sono stato svezzato dai Lupo Solitario dell'EL. Nel frattempo avevo iniziato a giocare a D&D e quindi via anche con la collana di librogame ufficiali del gioco, sempre pubblicati dalla EL, ma anche con quel paio di avventure in solitario per il gioco di ruolo che erano arrivate in Italia – tra le quali una in cui ci si avventurava in una specie di sfinge, vedi alle volte il destino...¹.

Come autore, oltre a una decina di novelle in self publishing, divise la tra sword and sorcery storica della saga dello Spadaccino e la commedia horror contemporanea di Carlo Cane, ho partecipato alla prima raccolta "Spaghetti Fantasy" di Zappa e spada (Acheron Books 2017). Il mio lavoro principale come autore è quello dei nove libri della

collana di narrativa di La Banda delle Bende. La piramide dei destini incrociati è il mio primo titolo interattivo.

Complimenti innanzitutto per il titolo! La piramide dei destini incrociati è dunque la prima pubblicazione interattiva di una collana già ampiamente affermata. Raccontaci un po' di come è nata la serie e di cosa tratta.

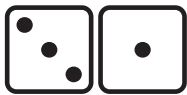
Ecco, questo è il classico esempio di titolo di lavorazione che poi effettivamente funziona così bene che – fino a che gli eredi di Italo Calvino non dicono nulla – diventa definitivo, anche perché nel frattempo nella storia era effettivamente entrata una piramide...

La Banda delle Bende è un quintetto di personaggi nato dalla collaborazione tra Museo Egizio di Torino e la casa editrice Franco Cosimo Panini per una collana di libri di divulgazione dedicati ai visitatori più giovani. La squadra è composta da due mummie, Kha e Merit, la loro gatta Miu, e i due giovani Schiapp (dal nome dell'egittologo Ernesto Schiaparelli) e Cody, super-appassionati di antico Egitto.

Nella collana divulgativa erano protagonisti di scenette a fumetti illustrate da Roberto



Alessandro Vicenzi



Lauciello, creatore grafico dei personaggi, è legate ai temi trattati da ciascun titolo, ma in breve ci si è resi conto che potevano funzionare anche in vicende di più ampio respiro. Da lì è nata una collana di narrativa (giunta nel 2022 al nono titolo, Il pugnale di Tutankhamon) in cui la Banda è protagonista di avventure che portano i cinque a incontrarsi (e scontrarsi) con divinità e altre creature della mitologia egizia. Ma personaggi si sono rivelati anche abbastanza flessibili da prestarsi ad altri generi, come in Mummie nello spazio che è un planetary romance in piena regola.

Una cosa che personalmente trovo molto bella è che il Museo Egizio abbia accettato l'idea della collana, mettendo sui libri anche il proprio marchio e supervisionando la correttezza delle informazioni egittologiche. Inoltre, seguendo la lezione di Alfredo Castelli², in ogni storia c'è un'appendice che approfondisce i temi egittologici e fa chiarezza tra quello che è reale e quello che è stato esagerato o inventato di sana pianta.

Torniamo al librogioco vero e proprio. una storia a bivi ed enigmi che permette di giocare con le tradizioni e i misteri dell'antico Egitto. Raccontaci di come hai scelto questa formula e quali sono le trovate ludiche che hai voluto inserirci.

La prima cosa che ho imparato è che scrivere un librogioco è, di per sé, un librogioco: hai davanti a te molte scelte e non puoi sapere quali ti porteranno a morte certa – e soprattutto a che punto del lavoro. Superando un tiro di Saggezza, ho intuito abbastanza in fretta che, con il tempo che avevo a disposizione, non era pensabile elaborare un meccanismo ludico vero e proprio. Quindi ho impostato la struttura attorno a una serie di “prove”, giochi enigmistici e di logica (a risposta multipla); se il lettore dà la risposta giusta prosegue nella storia al paragrafo corretto, altrimenti c'è una “morte” (salvo in alcuni casi in cui la prova dà un indizio da usare più avanti). All'inizio del libro è possibile scegliere tra tre diversi percorsi, ciascuno con un enigma e una mappa diversi, che poi si ricongiungono alla fine del primo atto. Il secondo e il terzo atto hanno a loro volta diversi percorsi tra cui scegliere. Superando le prove si ottengono degli Amuleti, da “collezionare” in una tabella a fine libro, così si può sempre sapere se ci sono prove che non sono state ancora affrontate. Viceversa, ogni volta che si muore si riceve un Intoppo – che non ha alcuna conseguenza, se non quella di rendere un po' più stimolante il tentativo di ottenere una “run” perfetta.

Un limite che mi sono dato è stato che tutti gli enigmi dovevano essere il più possibile corrispondenti a quello che i personaggi stanno affrontando; per cui per esempio scovare quante volte il nome di una divinità si ripete in una griglia di parola vuol dire cancellarlo dall'iscrizione su una parete, per sottrargli il potere (coerentemente con le



Seth e Apopi iniziano a combattere, ma il dio con la testa di animale sembra subito in difficoltà. Il serpente è più forte, più veloce e lo incalza con micidiali colpi di coda.
 “Dobbiamo fare qualcosa per aiutarlo!” dice Cody.
 Kha annuisce. “Seth ha bisogno dell’aiuto degli altri dèi.”
 “Ma come possiamo chiamarli?” chiede Merit.
 “Lasciate fare a me” dice Kha. “Costruiremo un Ra-Segnale.”
 “Come quello di Batman?” chiede Schiapp.
 “Quasi!” esclama Kha. “Mi limiterò a tracciare sulla sabbia una quadrato con i nove dèi dell’Enneade, devo solo ricordarmi le posizioni corrette di tutti...”

credenze egizie sul potere della parola scritta). Oppure l’ordine corretto dei versi di una formula magica che un personaggio cerca di ricordare è quello per cui le iniziali di ciascun verso formano un numero che è quello del paragrafo a cui andare. Volevo insomma evitare che i giochi fossero troppo slegati dalla storia, così che il lettore viva narrazione ed enigmi come un tutt’uno.

È in questo libro che la Banda delle Bende si incontra per la prima volta e decide di fare squadra. Il librogioco è quindi anche una sorta di prequel delle storie lineari?

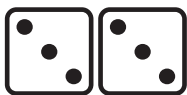
Sì, il libro racconta il primo incontro dei personaggi, che nei libri di narrativa non era mai stato mostrato, mentre nella guida per bambini al Museo sì; ma divulgazione e narrativa li considero come due universi narrativi differenti.

La storia inizia con Schiapp e Cody che raggiungono per la prima volta il Museo, per una visita guidata, e scoprono che sono state assegnate loro come guide due autentiche

mummie. Purtroppo, prima che la visita abbia inizio Kha e Merit ricevono la comunicazione che i documenti che attestano che hanno superato tutte le prove per accedere alla vita dopo la morte sono andati perduti e sono quindi costretti a ripetere tutto quanto (insomma, Immaturi ma con la pesatura del cuore al posto dello scritto di italiano).

Incuriositi, Schiapp e Cody li seguono in un varco dimensionale e scoprono che le mummie sono state ingannate da qualcuno che vuole vendicarsi di loro; per ritornare al mondo “reale” dovranno superare diversi guardiani e i loro enigmi.

Quando è possibile – come faccio spesso – ho usato autentici demoni i cui nomi si trovano nel Libro dei Morti, perché hanno un potenziale comico molto forte. In questo caso, la mia coppia preferita è composta da “Coei che strilla, grande che abbraccia” e “Quello con la faccia da ippopotamo”. Anche l’antagonista è un personaggio realmente esistito, le cui malefatte sono immortalate in alcuni papiri ritrovati a Deir el-Medina, il villaggio



dove viveva il personale che realizzò le tombe della Valle dei Re, i cui reperti sono uno dei nuclei più importanti del Museo Egizio di Torino. Del resto, gli stessi Kha (uno scriba/architetto) e Merit (sua moglie) sono ispirati alle omonime mummie del Museo Egizio, ritrovate nella tomba, intatta. A volte mi fa un po' specie pensare che in qualche modo io stia contribuendo a tenere viva la memoria di due persone vissute tre millenni fa; nel caso, spero che non se la stiano prendendo troppo per le personalità buffe che ho assegnato loro.

Insomma, per quanto possibile ho cercato di dare ai lettori degli elementi di autentico Antico Egitto in mezzo a quelli del tutto fantastici.

Hai già dei riscontri su questo librogioco? Per esempio sai se qualcuno lo ha già usato per introdurre i ragazzi, giocando, all'Egittologia?

Sul librogioco non ancora. In senso divulgativo però la Banda delle Bende funziona molto bene in generale. I personaggi sono usati anche nella comunicazione del Museo Egizio e compaiono come già detto nella guida ufficiale



del Museo). In particolare, si è rivelato molto fortunato un altro gioco – in senso lato – che ha per protagonisti i personaggi della Banda delle Bende, le carte-quiz del Rischiathot. Ogni domanda ha quattro risposte possibili, una giusta, due sbagliate e una molto sbagliata (anacronismi, citazioni, giochi di parole, assurdità varie). Ne è anche nato un format che di tanto in tanto con Paola Cantatore (la mia complice in tutto quello che riguarda la divulgazione legata alla collana) portiamo dal vivo nelle scuole o in manifestazioni culturali. Curiosamente, finora hanno sbagliato tutti la domanda su come venne sconfitta la dea Sekhmet perché pensano che “facendola ubriacare” sia una battuta.

Sai già se ci saranno possibili sviluppi ludici della collana? Sei al lavoro su altri librogioco?

Al momento no. Mi piacerebbe provare a cimentarmi con una vera e propria storia a bivi, puramente narrativa, magari trovando una trama che leghi il meccanismo delle scelte a qualcosa che succede all'interno della storia.

Quest'anno a Play abbiamo celebrato la prima storia a bivi italiana tout court e il primo fumetto a bivi del mondo, ovvero quel Topolino e il segreto del castello che hai citato prima. Allo stesso tempo, altre opere interattive italiane stanno avendo un certo successo all'estero. Adesso che anche tu sei un autore di storie a bivi, come vedi questo mondo e queste opportunità?

Vedendola per la prima volta da autore, sono rimasto colpito, lavorando alla Piramide, dalla qualità e quantità di materiali che esistono oggi a disposizione di chi voglia approfondire questo mondo. Senza il Li-



"Lo scarabeo non può andare né a Horus né a Iside" dice Schiapp. "Quindi va a Sobek"

CLAK! Il pezzo si incastra alla perfezione.

"Da qui è semplicissimo" aggiunge Cody. "Perché Horus non può avere l'*ankh*, che quindi diamo a Iside."

CLAK!

Schiapp prende il papiro, l'ultimo pezzo rimasto. "E quindi questo non può che andare a Horus."

CLAK!

Con un sinistro cigolio, la porta di pietra si apre ruotando su cardini di metallo. L'uomo con la maschera batte le mani.

"Bravi" dice. "Ma il vostro cammino è appena iniziato... vedremo se riuscirete a liberare i vostri amici!"

Come se fosse fatto di fumo, l'uomo sparisce e la maschera di legno cade a terra con un rumore secco.

Schiapp e Cody varcano la soglia della nuova stanza.

Immediatamente, la porta si richiude alle loro spalle. SBAM!

Davanti a loro, Miu, Kha e Merit sono intrappolati in una

gabbia di metallo, contro la parete opposta.

"Che ci fate qui?" esclama Merit. "Non è il posto per due

bambini!"

"Se per 'qui' intendi questa gabbia" dice Kha, "non è nemmeno il posto per noi!"

Schiapp si guarda attorno. "Non vi preoccupate" dice. "Ora

troveremo un modo per liberarvi."



broGameCreator di Matteo Poropat probabilmente sarei impazzito; poter consultare i grafi di altri libri su Librogame's Land è stato di grande ispirazione; e ovviamente il manuale *Scrivi la tua avventura!* è stato utilissimo. Quindi è molto bello che esista una comunità attiva e che cerca anche di facilitare l'ingresso al suo interno, che in un'epoca in cui si fa gatekeeping su qualsiasi cosa è una cosa rara.

E d'altro canto è bello che la narrativa interattiva, che è un po' la base di tante delle cose fighissime che sanno fare oggi i videogiochi (cosa è *Baldur's Gate III* giocato in single player se non un gigantesco e profondissimo librogame?) nelle sue varie forme riesca a sopravvivere e appassionare. È anche stimolante vedere come il meccanismo dei bivi sia arrivato qualche anno in una pubblicazione Bonelli come *Mercurio Loi*, in una storia che – con grande virtuosismo – poteva anche essere sequenzialmente³, o l'uso che ne ha

fatto Giovanni De Feo nella sua storia dedicata ai giochi di ruolo per Topolino⁴. Insomma, vedo un sacco di applicazioni interessanti che mi sembra garantiscano a questo modo di scrivere e leggere storie un futuro più che roseo.

Grazie mille Alessandro, e al prossimo librogioco!

1. Lo spettro del castello del leone per Basic D&D, di Merle Rasmussen (1984). Il "castello del leone" del titolo si rivelerà essere proprio una colossale sfiga di pietra da esplorare all'interno. Il titolo fa parte della serie ufficiale di avventure in solitario del gioco di ruolo. NDR.
2. Celebre fumettista italiano scomparso da poco, noto per la straordinaria cultura e la inscalfibile ironia, creatore tra gli altri della serie erudita e fantarcheologica *Martin Mystere*, per la Sergio Bonelli Editore. NDR.
3. A passeggio per Roma, di Alessandro Bilotta (2017), primo e finora unico fumettogioco targato Sergio Bonelli Editore. Vedi la nostra recensione.
4. La corona di Tirnan, di Giovanni De Feo (2024); ne abbiamo parlato su *LGL Magazine di luglio 2024*.



Si conclude dopo anni la collana di padre Balsamo

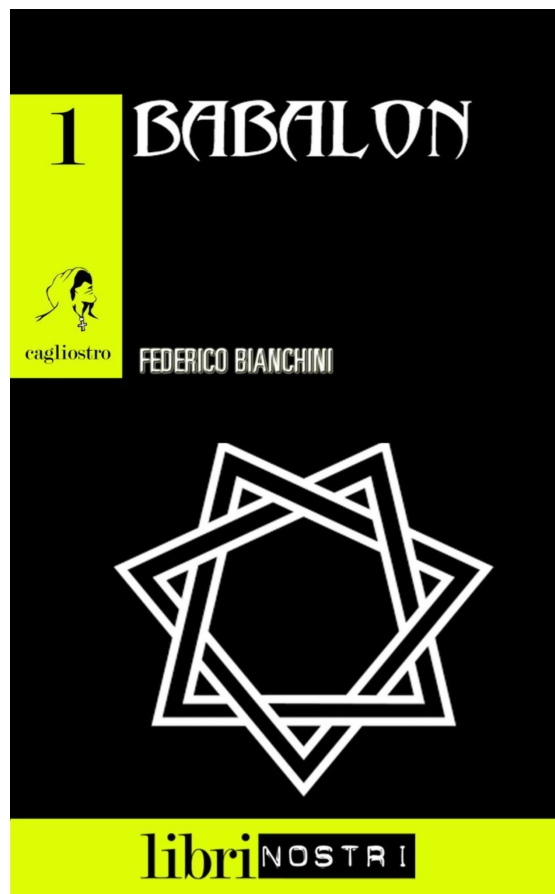
CAGLIOSTRO

TERMINA LA SERIE

di Federico Bianchini

Con una punta di orgoglio posso dire che la serie di Cagliostro è certamente tra le più apprezzate di LibriNostri, almeno voti degli utenti alla mano. Avendo concluso la serie con il quinto volume (sesto includendo il numero 2 ½) ho pensato di tirare un po' le somme su quanto realizzato, raccontando come è nata, a quali fonti letterarie e cinematografico ho attinto, e altre informazioni che possono interessare i seguaci di Padre Alessandro Balsamo.

Innanzitutto, la primissima versione di Babalon, il primo volume della serie, non era stata pensata per LibriNostri, ma per una app creata dallo sviluppatore Rabbit01. La proposta di un libro gioco di genere horror con meccaniche ludiche ridotte all'osso, mi è arrivata da Gabriele Simionato, storico utente di LGL



e autore anch'egli di libri gioco, nel lontano 2014.

Mi sono sempre piaciute le storie di indagine e così mi era venuta l'idea di abbinarla ad uno scenario horror, non volevo però il solito protagonista "eroe", ma più qualcuno che affrontasse il Maligno con astuzia, intelligenza e soprattutto conoscenza delle arti diaboliche. Inventai così il personaggio di padre Alessandro Balsamo, erede del Conte di Cagliostro, e monaco di una confraternita molto particolare e soprattutto segreta: l'Ordine del Silenzio, istituito da Papa Onorio IV per contrastare le azioni del demonio. Per la prima avventura non ho però scelto l'Italia, bensì la Norvegia, giocando sull'ambientazione anni '90 (periodo in cui fiorì il black metal) e l'alto caso di suicidi tra i giovani, che porta padre Olin, un sacerdote locale, a chiedere l'intervento del Vaticano per capire se ci fosse o meno un nesso. Ovviamente dietro si nasconde una faccenda molto più complessa di una semplice influenza musicale, troviamo infatti alcuni cliché: una setta dedica a culti diabolici, artefatti archeologici o reliquie oggetto di culto, insospettabili individui che nascondono un lato oscuro e con cui il protagonista dovrà avere a che fare.

Non ci sono lanci di dadi, incantesimi, magie o altro, bensì semplici scelte che possono condurre il lettore verso la soluzione del mistero oppure allontanarlo. Non potendo prendere appunti è necessario uno sforzo di memoria per ricordare nomi di persone o di luoghi, spesso imprescindibili per avanzare (vengono date solitamente quattro opzioni

tra cui scegliere) e, quando è invece il caso a decidere, viene chiesto al lettore di pensare ad un numero per poi verificare se, ad esempio, è un multiplo di tre, se è pari o se sommato ad un altro numero è divisibile per cinque, e così via.

L'app era accompagnata da una colonna sonora suggestiva, realizzata da Emanuele Laghi, tastierista della band metal Drakkar (fondata dal mio amico Dario Beretta).

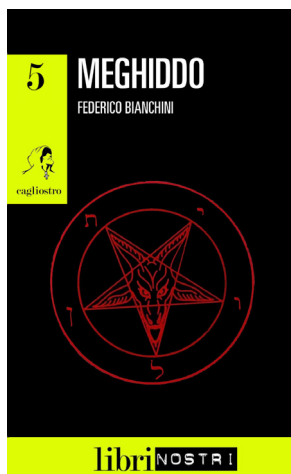
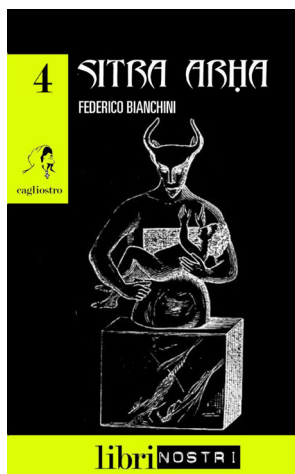
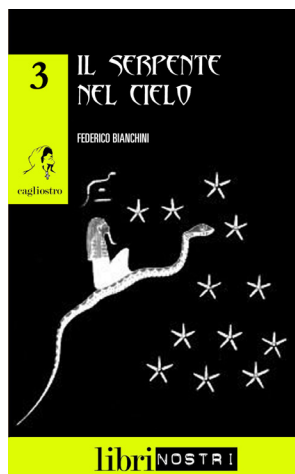
Realizzata in tempi brevi, l'app ha un riscontro positivo; poco tempo dopo però, lo sviluppatore Rabbit01 ha alcuni problemi legati ad altre app e la collaborazione termina subito. Decido così di pubblicarlo nella collana LibriNostri, e così ecco Cagliostro 1 – Babalon, a cui vengono abbinati, al classico pdf anche i tre file mp3

della colonna sonora composta da Emanuele.

I successivi volumi, in particolare i numeri 2, 3 e 4, sono avventure slegate, avendo in comune solo l'argomento a sfondo occulto e misterico. In particolare, i libri trattano la possessione nelle tre grandi religioni monoteiste: la cristiana (volume 2), l'islamica (volume 3) e l'ebraica (volume 4).

Nel volume 2, il Falso Profeta, padre Alessandro viene chiamato in aiuto di un frate esorcista, a causa della possessione radicata in una bambina dalla storia travagliata, un demone potente l'ha invasa, e finché non si scopre come vi è entrato e, soprattutto, il suo nome, la liberazione è impossibile. Ecco, quindi, padre Alessandro indagare tra alcuni paesi sui colli della Lucania, da cui proviene la bambina, in una particolare zona che se-





Nel volume 2½ “Il tempo del raccolto” padre Balsamo viene inviato in un piccolo paese della campagna ferrarese dove un sacerdote in punto di morte non è stato assolto dai peccati, caso previsto dalla Chiesa in circostanze molto particolari. Tocca indagare su cosa è successo in questo paesello, anche perché il prete confessore non può più parlare. La storia si lega alla tra-

colli fa era stata sotto la dominazione araba nel periodo medievale. L'ambientazione della storia è ispirata dal film “La prigione del diavolo” (David Schmoeller, 1988), in parte ambientato in un convento sui colli lucani (l'Abbazia di San Pietro in Valle) nei cui sotterranei era stato imprigionato un individuo posseduto da un'entità malefica (che ovviamente nel film verrà risvegliata). Abbiamo così un antico monastero di un paese abbandonato (San Vito al Monte, nome di invenzione) e un misterioso individuo che durante la dominazione araba era stato murato nelle segrete. Le influenze arabeggianti non si fermano solo qui ma le ritroviamo anche nella figura escatologica del Dajjal, l' anticristo della religione islamica. Trovate le risposte, padre Alessandro convince i genitori adottivi della bambina a portarla presso la Basilica di San Vinicio, a Sarsina, luogo in cui vengono regolarmente celebrate preghiere di liberazione e in cui è custodita una santa reliquia, il collare di San Vinicio, utilizzato dal padre esorcista durante i rituali di liberazione. La Basilica esiste veramente e le pratiche di esorcismo sono all'ordine del giorno. Di questo libro mi è stato proposto di realizzare un fumetto ma, preparata la sceneggiatura, purtroppo il progetto non ha avuto seguito. Trovate in queste pagine alcuni bozzetti realizzati da Paolo Le Foux.

dizione diffusa in molte regioni “agresti” del nostro paese che riguarda i maghi e i guaritori di campagna. Il libro, seppur breve (per questo è solo un “mezzo” volume), presenta un'indagine piuttosto complessa con alcuni enigmi di non facile risoluzione (di cui però ho inserito, in coda all'opera, le soluzioni per il lettore che avesse difficoltà). Il regolamento questa volta presenta una caratteristica necessaria all'indagine, ovvero “Osservazione”, sul cui punteggio viene periodicamente richiesto di lanciare un dado da 6.

Nel “Serpente nel cielo”, volume 3 della collana, ritorna il tema della possessione, questa volta in salsa musulmana. Padre Alessandro, infatti, si unisce ad uno scavo archeologico ad Amarna, in Egitto, gestito da un team dell'università di Cambridge. Durante gli scavi è stata trovata, sotto la tomba del faraone Akhenathon, una seconda tomba, le cui pareti presentano raffigurazioni di scene apocalittiche e di schiavitù; gli operai locali sono spaventati e parlano già di una potente maledizione per chi entrerà nella tomba.

Le indagini di padre Balsamo si dividono tra il confronto con i vari membri specializzati del team per scoprire chi è sepolto in quella tomba e, in seconda battuta, il nome dell'oscura presenza che è stata risvegliata. Padre Balsamo va così alla ricerca di un imam per convincerlo a celebrare il rito d'esorcismo,

mentre lui si cala nelle profondità della tomba sotterranea per svelare l'ultimo tassello del mistero.

Di nuovo un regolamento semplice e ridotto all'osso, per risolvere i vari enigmi proposti è necessario confrontarsi con tutti i membri della spedizione che forniranno indizi fondamentali, oltre ad avere spirito di osservazione e intuito.

Per il volume 4 "Sitra Arha" padre Alessandro rimane a Roma, dove viene ospitato in un istituto ebraico a confrontarsi con la possessione nella religione ebraica: un vecchio rabbino sembra vessato da un qualche spirito, ma non è chiaro se sia effettivamente così o se sia piuttosto la malattia legata all'anzianità. La storia, che fa da prologo al quinto e ultimo volume della serie, si collega a quella di un padre monfortano che, di ritorno dallo scavo archeologico di Meghiddo, insieme al rabbino, aprì nel dopo guerra un rifugio per gli orfani. Toccherà come sempre a padre Alessandro dipanare il mistero che si nasconde nell'istituto e liberare il rabbino dallo spirito che lo tormenta.

Nei registri della biblioteca, padre Alessandro trova il resoconto di una spedizione del XIII secolo in Terra Santa, guidata dal futuro papa Onorio IV, insieme ad un cavaliere cristiano, un maestro sufi, e un guerriero ebreo, proprio alla volta di Meghiddo, dove un misterioso individuo a capo di un movimento anticristiano si professava il nuovo messia.

In questo volume, come nel successivo, vengono utilizzati i codici, abbinati ad un evento o una scoperta, di modo che la storia proceda in base a quanto padre Alessandro è riuscito a scoprire.

Il quinto e conclusivo volume, "Meghiddo", si collega direttamente al precedente, e padre Balsamo viene inviato proprio al sito archeologico di Meghiddo, in Terra Santa, per scoprire quali oscure presen-



ze vi si nascondano. Dopo una prima parte presso il sito archeologico, Padre Balsamo effettua una rapida visita alla casa di famiglia dove vive solo un vecchio zio, saggista e cattedratico, per poter consultare la più che nutrita biblioteca. Qui padre Alessandro deve apprendere più informazioni possibili per poter poi recarsi in quel di Brest, la cui università aveva in gestione il sito di Meghiddo.

Più un romanzo interattivo che un vero proprio libro gioco, questo ultimo volume si basa molto sulla lettura delle informazioni e l'acquisizione di codici che permettono di proseguire con la storia, viene introdotta per la prima volta la gematria (il sistema di calcolo cabalistico che associa le lettere, e quindi le parole, ai numeri) per risolvere alcuni enigmi o mostrare di aver acquisito correttamente le informazioni.

Sebbene vi sia un finale "aperto" che presagisce una nuova avventura, questo è l'ultimo volume della serie, che si conclude con un padre Balsamo che è solo all'inizio del suo percorso e che ha davanti a sé ancora parecchie avventure, misteri da risolvere e spiriti da affrontare.



Il punto sul secondo anno di librogame alla GnoccoCON, il weekend ludico più unto d'Italia

LEGGI, GIOCA E MANGIA GNOCCO FRITTO

di Alex Isabelle

Quello tra i librogame e una convention di giochi di ruolo come la GnoccoCON appare come un gemellaggio improbabile. Che ci fanno esperienze individuali come i librogame in un evento fondato sulla condivisione collettiva del gioco? Possono le due cose coesistere? I due mondi, giochi di ruolo e librogame, sono davvero così vicini?

Un breve recap sulla natura della GnoccoCON. Si tratta di una convention, uno spazio dedicato unicamente al gioco. Non è una fiera mercato, non vi sono mostre, non vi si tengono gare di cosplay, concerti, o conferenze. I partecipanti stessi propongono le partite, per mezzo di un sito web opportunamente sviluppato. Si tratta di due giorni di solo gioco nel parco del Centro Sociale Biasola di

Reggio Emilia, il quale gestisce anche la cucina, proponendo una cena a base di gnocco fritto e chizze, prelibatezze arzân che danno il nome all'evento. L'edizione 2024 si è appena conclusa. Quella del 2025 avrà luogo o il 30-31 agosto o il 6-7 settembre: stiamo ancora decidendo.

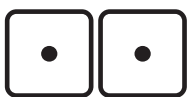
Questo tipo di iniziative nacquero a metà degli anni 2000 sul forum GenteCheGioca, e anche se diversi eventi storici oggi non si tengono più (la InterNosCon, l'EtrusCON...) altri hanno preso il loro posto (la IndieCON a Rimini, la LudiCON a Milano...), contribuendo a tenerne viva la pratica. La GnoccoCON, con ben sedici edizioni alle spalle, si è ritrovata ad essere il più antico di questo eventi in Italia, e forse anche il più grande: quest'anno abbiamo raccolto duecento par-



tecipanti effettivi e da diversi anni siamo in crescita costante.

Da un lato la struttura dell'evento è fondamentalmente invariata fin dalla sua fondazione, dall'altro crediamo che continuare a sperimentare sia la chiave per mantenersi interessanti, coinvolgere nuovi partecipanti e scoprire nuovi modi di intendere i nostri hobby. Dal 2023 si è cominciato a fare esperimenti con i librigame: una parte dello spazio a nostra disposizione è stato trasformato nell'area "Leggi&Gioca": una tavolata di dodici metri interamente dedicata ai librigame. Questo con lo scopo di fare della GnoccoCON la prima "convention di librigame" d'Italia, e supponiamo del mondo, riadattando ai librigame la nostra formula basata sulla condivisione: i giocatori sono invitati a portare i propri giochi e organizzarsi individualmente per giocare le proposte altrui. Diversamente dai giochi di ruolo lo staff della GnoccoCON stesso porta una decina di proposte, diverse ogni anno, così da garantire la varietà dell'offerta. All'interno della bacheca virtuale nella quale vengono organizzate le partite i librigame non sono una piccola nota a margine: la loro visibilità è parificata a quella dei giochi di ruolo.

Parte del successo della GnoccoCON è da imputare al gran numero di collaborazioni che abbiamo sviluppato col passare degli anni. Un vero e proprio scambio di visibilità che imbastiamo con associazioni ludiche e non solo. Tra di esse a partire dal 2023 si è aggiunta quella con Librogame's Land, attorno alla quale abbiamo costruito buona parte della nostra proposta di librigame per queste due edizioni. Nel 2023 ci siamo presentati con una selezione di giochi prelevati dalle biblioteche locali tra cui figuravano i primi due libri della serie di AD&D e La rocca del male di EL edizioni; i primi li abbiamo presentati con le guide di Marco Gariboldi, il secondo con l'errata di Mauro Longo. Avevamo inoltre presentato diversi LibriNostri, tra cui spiccava Talpy Detective, la cui stampa è stata acquisita da un'organizzazione di volontariato locale che aiuta i bambini in difficoltà, la Casina dei Bimbi ODV, un'altra nostra collaborazione. Quest'anno invece non abbiamo portato dei LibriNostri, ma abbiamo portato i giochi vincitori dell'ultima edizione de I Corti di LGL. E abbiamo proseguito con la serie di AD&D, portando anche il terzo volume, anche stavolta accompagnato dalla guida strategica di Marco Gariboldi. Da quest'anno in-

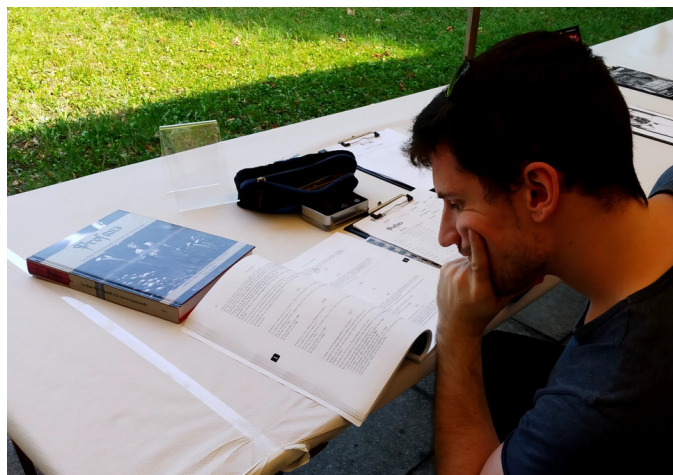


LE PROPOSTE

- L'antro del terrore (Rose Estes, 1987), primo volume di Avventure Infinite, i "scegli la tua avventura" ufficiali di D&D;
- La montagna degli specchi (Rose Estes, 1987), secondo volume della serie di cui sopra;
- La conquista dei quattro regni (Leonardo Felician, 1992), secondo volume della serie Galactic Foundation Games, collegati al ciclo de "La fondazione" di Isaac Asimov, di cui il primo volume era stato portato alla GnoccoCON '23;
- Nel castello di Quarras (Douglas Niles, 1985), terzo volume della serie di AD&D, accompagnato dalla guida strategica di Marco Gariboldi;
- Questo non è un gioco (Matteo Zaggia, 2024), vincitore dell'edizione 2024 de I corti di LGL;
- Benvenuti a SMILETOWN! (Roberto Powerbob Bucciarelli, 2024), secondo classificato dell'edizione 2024 de I corti di LGL;
- Per Speculum, Obscure (Virginia Scapolo, 2024), terza classificata dell'edizione 2024 de I corti di LGL;
- Il collezionista di veleni (Roberto Battiston, 2024), vincitore del Premio Librarsi dell'edizione 2024 de I corti di LGL;
- Profana (Alex Isabelle, work in progress)
- Il luna park della paura (Fernando Lafuente, Aldo Rovagnati, 2024)

fine abbiamo posizionato sui tavoli del Leggi&Gioca l'ultimo numero di LGL Magazine.

Torniamo allora alla domanda originale: possono librogame e giochi di ruolo coesistere? C'è veramente spazio



per i librogame a un evento come la GnoccoCON? Come risponde l'utenza dell'evento?

Dobbiamo ancora trovare la formula ottimale per questa proposta. Al momento i librogame ci sembrano rappresentare, per l'utenza della GnoccoCON, un'interessante curiosità ma non una proposta ludica attraente quanto i giochi di ruolo. Il motivo è semplice: la GnoccoCON è socialità, è condivisione, è convivialità, e inevitabilmente sedersi per giocare da soli un librogame è un'opzione meno interessante dell'unirsi a uno dei tavoli di giochi di ruolo. C'è sempre qualcuno seduto al Leggi&Gioca, ma vi sono anche sempre molti posti liberi, e i partecipanti sono restii al condividere i propri giochi, diversamente da quanto accade invece con i giochi di ruolo.




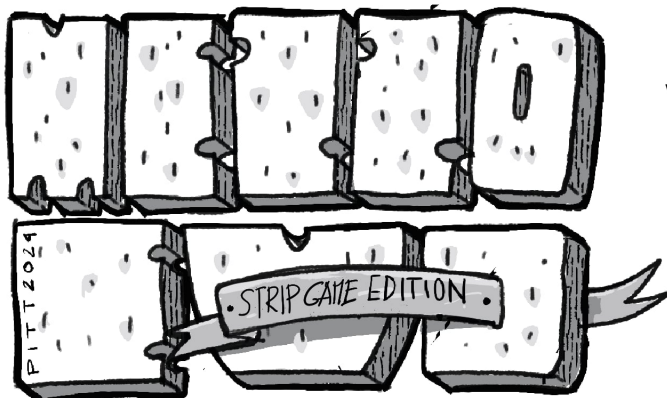


Va anche detto che i partecipanti storici della GnoccoCON vengono, appunto, per giocare di ruolo, e non per i librigame; ciò significa che c'è spazio, al momento, per un pubblico che però è, a conti fatti, quasi interamente ancora da costruire. Una sfida che verrà necessariamente colta in vista dell'edizione 2025: stiamo ragionando su come sviluppare al meglio una collaborazione con le biblioteche di Reggio Emilia, così da poter incontrare nel corso dell'anno un ampio pubblico di lettori, parte del quale potrebbe decidere di unirsi ai giochi per la GnoccoCON '25, e popolare così gli spazi del Leggi&Gioca. Un maggior movimento attorno ai tavoli di librigame potrebbe rinnovare l'interesse dei giocatori di ruolo nei loro confronti; viceversa i "leggiocatori" potrebbero scoprire anche l'hobby dei giochi di ruolo partecipando al nostro evento.

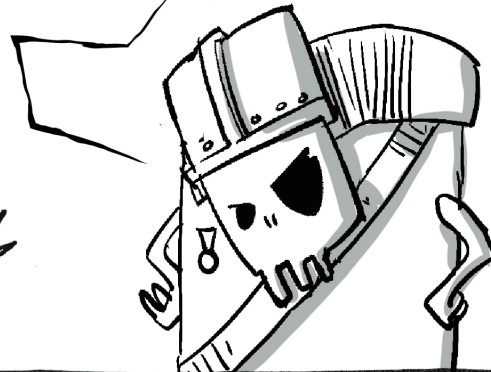
Sicuramente prevediamo di continuare a proporre questo spazio: l'organizzazione del

Leggi&Gioca è semplice, di costi estremamente ridotti, e in ogni caso pensiamo che per far crescere un'iniziativa di questo tipo ci voglia, prima di tutto, costanza. Crediamo che sia una novità importante che vada difesa e potenziata, a beneficio dell'hobby. Come evidenziato dallo stesso Giovanni De Feo nello scorso numero di questa rivista ci troviamo al momento in una Golden Age del gioco, che passa anche attraverso un'esplosione nella partecipazione a eventi come la stessa GnoccoCON, che ha quintuplicato i suoi partecipanti nel giro di pochissimi anni.

L'idea di una "convention di Librigame" può essere bizzarra, insomma, ma continuiamo a dirci "perché no?". Si tratta solo di trovare la formula ideale per raggiungere un pubblico ancora difficile da mappare, forse casalingo, ma sicuramente interessato alle novità e, speriamo, all'incontro col resto della community. 



QUESTA STRISCIA È INTERATTIVA:
DECIDI COME VUOI IL TUO GHOSTO.



1 FERMO LÀ!

PIÙ MASCHIALE -> 2
PIÙ EMO -> 4

2 ECCO, IO VEDO MIO PADRE...

PIÙ FAR WEST -> 3

3 HEI BIONDO LO SAI DI CHI SEI FILGO TU?

PIÙ PATRIARCALE -> 5
PIÙ COMPIOTTISTA -> 6

4 ALL YOU NEED IS LOVE.

PIÙ PATRIARCALE -> 5
PIÙ FONZIE -> 7

5 DONNA!

PIÙ FONZIE -> 7
PIÙ PUNK -> 8

6 TANTI SALUTI DALL'AREA 51!

PIÙ PATRIARCALE -> 5
PIÙ COBAIN -> 9

7 HEYYYYYYYY...

8 SONO L'ANTICRISTO, SONO L'ANARCHISTO...

PIÙ FONZIE -> 7
PIÙ COBAIN -> 9

9 LA VITA È UNO SCHIFO...