

Intervista allo statunitense che gestisce un database vastissimo sul sito www.gamebooks.org

Demian Katz, la biblioteca dei librogame

“La mia collezione? Tra 2.500 e tremila volumi. Il preferito è Life's Lottery; difficile eguagliare Lupo Solitario”

di Aldo Rovagnati (Ald)
e Luca Deganello (Krenim)

Per gli appassionati dei libri a bivi, il nome di Demian Katz ha poco bisogno di presentazioni. È colui che gestisce “Demian's Gamebook Web Page”, semplicemente il più grande database esistente di librogame, un sito tanto spartano nella grafica quanto ampio nei contenuti, che elenca e spesso recensisce anche titoli cileni, islandesi o ungheresi. Il nome di Demian è avvolto nel mistero, di lui si sa ben poco. Nato trent'anni fa in Pennsylvania, lavora come programmatore per un'azienda di stampa on demand, anche se il suo sogno sarebbe diventare bibliotecario. La sua principale caratteristica, spiega, è la tendenza a collezionare cose, senza badare allo spazio disponibile per conservarle. Qualcuno dei fan dei librogame potrebbe senz'altro affermare di essersene già accorto. In quest'intervista il custode dell'albero genealogico della narrativa a bivi mondiale si racconta, tracciando anche la sua visione degli scenari futuri del genere.

Dove ha origine la tua passione sconfinata per i librogame, così forte da spingerti a creare un vero e proprio database mondiale di questo particolare ramo della letteratura?

Collezione librogame da quando ero bambino. A un certo punto ho deciso di creare una checklist per catalogare la mia collezione, così da poter ricordare quelli che avevo già. Quando ho iniziato a usare Internet ho postato la checklist sul mio sito, in caso potesse interessare a qualcuno. Interessava a molte persone e mi è piaciuta la loro attenzione; ha iniziato quindi a crescere ben oltre quello che potevo immaginare. Onestamente, la mia passione per la comunità dei fan dei librigioco è molto superiore alla mia passione per i librogame stessi; mi piace fornire un servizio che persone in tutto il mondo possono trovare utile e mi sono fatto molti amici in questo modo. I librogame sono anche divertenti, ma non avrei mai fatto tutto questo solo per i libri.

Una domanda impossibile da non fare... Ma quanti diavolo ne hai!?

Secondo la lista sul mio sito la mia collezione conta 2.902 pezzi... Ma alcuni di questi possono essere definiti librogame solo forzando di molto la definizione; 2.500 dovrebbe essere una stima più corretta. C'è una stanza a casa mia dove i muri sono coperti di scaffali pieni di librogame per molti livelli di profondità. Un passo in avanti rispetto ai mucchi di scatole di cartone che c'erano dove vivevo prima, ma c'è ancora un grosso

La seconda copertina di Pascal Quidault



*“Mi sono divertito, anche se ho ancora dubbi sul bestione, per il quale mi è servito più tempo di quanto pensassi. Spero che il risultato sia buono, in ogni caso Dever sembra apprezzare il mio lavoro, il che è incoraggiante”. Così il francese commenta sul blog la nuova cover del **Prigioniero di Kaag**.*

margine di miglioramento per il futuro!

Qual è, tra quelli editi in tutto il mondo, il librogame che ti manca e che vorresti assolutamente trovare?

Onestamente non c'è un titolo specifico che stia cercando disperatamente in questi giorni. Ho così tanti libri da leggere che non sento un gran bisogno di acquistarne altri, al momento. Probabilmente sono maggiormente interessato nell'avere i nuovi librogame del Dottor Who, visto che sono un grande fan di questa serie, ma se davvero lo volessi, potrei andare su Amazon e comprarli. Ho la sensazione, però, che la cosa non valga lo sforzo e preferirei non spen-

dere tutto quel denaro per poi rimanere deluso. Almeno non fino a quando non avrò trovato il tempo di leggere le avventure della Fasa degli anni '80 che già possiedo!

Qual è invece l'affare più grande che hai fatto nel corso della tua ricerca e come sei riuscito a concluderlo?

Lavoravo in una biblioteca e ogni giorno, quando arrivavo al lavoro, davo un'occhiata agli scaffali di libri donati in attesa di essere venduti per la successiva raccolta di fondi. Un giorno qualcosa ha attirato la mia attenzione: un'intera mensola di librogame di Lupo Solitario, compresi gli ambiti (e sorprendentemente preziosi) *Voyage of the*

Moonstone e *Buccaneers of Shadaki* (ovvero i volumi 21 e 22 di *Lupo Solitario*, in Italia usciti rispettivamente con il titolo “*Il viaggio della Pietra di Luna*” e “*I bucanieri di Shadaki*”: gli originali sono rari e costosi, n.d.r.). Probabilmente avrei dovuto prendermeli subito, ma ero deciso a seguire le regole, quindi ho aspettato lunghi mesi pieni di suspense prima di aggiungerli alla mia collezione dopo la vendita programmata. Per motivi di coscienza, ho dato alla biblioteca più dei 50 centesimi richiesti per averli. Ancora non ho idea di come siano finiti lì, certamente l'ultimo posto in cui mi sarei aspettato di trovarli, dato che non sono mai usciti nel mio Paese.

Di tutti i librigame che possiedi, quanti ne hai effettivamente letti e giocati? E quali sono i tuoi preferiti?

Ho scritto attorno alle 760 recensioni sul mio sito e sono sicuro di aver letto dozzine di libri in più di questo numero che però non ho recensito. Per quanto riguarda i miei preferiti, sono un grande fan di *Life's Lottery* di Kim Newman, che fa un grande uso del media specifico ed è sempre divertente da leggere, librogame o no. Su di una nota più tradizionale, però, credo sia difficile eguagliare *Lupo Solitario*. Preferisco librogame orientati alla storia, possibili da portare a termine dopo pochi tentativi, rispetto a quelli orientati agli enigmi che è necessario sezionare completamente per poterli risolvere. *Lupo Solitario* ha il giusto equilibrio per me e la soddisfazione di sviluppare un personaggio da libro a libro è difficile da superare.

Come hai fatto a procurarti informazioni su librogame esotici e come poi ti sei procurato i libri stessi?

Il sito ha la maggior parte del merito per questo, i cataloghi della biblioteca internazionale hanno fatto il resto. Molte persone sono state molto generose e mi hanno aiutato a compilare la lista e a tradurre i titoli. Molte di quelle stesse persone sono state disposte a scambiare alcune delle loro copie extra per titoli doppi della mia collezione.

In che modo i vari Paesi si sono rapportati e si rapportano tuttora al fenomeno librogame? Dove il fenomeno secondo te è ancora molto vivo e il mercato collezionistico decisamente attivo?

Il fenomeno sembra aver seguito uno sviluppo simile nella maggior parte dei paesi: una veloce crescita fino allo stato di moda dopo essere stati introdotti, seguito da una saturazione del mercato per troppe uscite mediocri e da una conclusione con un crash completo man mano che la gente perdeva

Demian Katz, la biblioteca dei librogame

CONTINUA DALLA PRIMA PAGINA

interesse. Sono trascorsi molti anni da quando ho fatto pesanti ricerche sulla scena internazionale dei librogame, quindi non posso essere sicuro che le cose stiano andando bene al momento, anche se il recente revival inglese sembra essere arrivato anche ad alcune traduzioni, quindi questo è un altro sviluppo nella storia che probabilmente vedrà qualche parallelo anche in altri paesi e culture.

Secondo te, a livello di cura per l'edizione in quale Paese sono uscite le opere migliori?

Sia in Giappone che in Bulgaria furono pubblicati volumi davvero interessanti con molti accessori (tabelloni, segnalini eccetera). Molti francesi sono stati stampati su ottima carta, ancora pulita e bianca dopo anni dalla pubblicazione. Credo che l'Italia meriti una menzione particolare per la forte cultura da rivista. La Gran Bretagna ha il merito di aver iniziato il tutto e di aver prodotto alcuni dei migliori testi in inglese (non posso parlare per le altre lingue).

Non credo che qualcuno abbia fatto tutto nel modo migliore però: mi piacerebbe che i librogame fossero trattati come un media artistico invece che come una cosa particolare; funzionano bene in questo modo, ma hanno anche un modo tutto loro per raccontare una storia... E mi piacerebbe vedere molte altre storie interessanti in questo formato. Non parlo solamente dell'uccidere goblin e di prendere la loro roba. La fiction interattiva per computer è arrivata in molti posti interessanti, ma i librogame sono stati generalmente meno ambiziosi. Mi piace leggere da un libro invece che dallo schermo di un computer, quindi preferisco sperare di poter vedere altri lavori innovativi come Life's Lottery.

A tuo avviso come ha vissuto l'Italia il fenomeno dei librogame? Dacci un'opinione "esterna".

Devo molto ad Andrea Angiolino per la mia conoscenza della scena italiana dei librogame: è stato molto generoso sia in termini di informazioni che di libri e mi ha aiutato ad avviare la mia collezione italiana. Come ho accennato sopra, sono le riviste italiane che trovo particolarmente interessanti: ho un'intera collezione di Giocreas che sfoglio e ammiro periodicamente nonostante la mia incapacità di leggerla.

Hai mai conosciuto personalmente qualche autore?

Non ho mai incontrato un autore di persona ma ho ricevuto e-mail da alcuni di loro. Molti si sono dedicati ad altre cose e si sono divertiti a ritrovarsi sul mio sito quando hanno ricercato il loro nome su Google. Alcuni si sono seccati delle mie recensioni negative, altri mi hanno generosamente offerto copie dei loro libri. Per la maggior parte, le mie esperienze sono state positive, anche chi si lamentava delle recensioni negative mi ha solitamente perdonato sul lungo periodo.

Hai mai pensato a un "restyling" della tua pagina web?

Non sono un designer grafico e quindi il mio sito è progettato in maniera minimalista, seguendo la teoria che nessun design è preferibile a un pessimo design. Occasionalmente ho ricevuto offerte da visitatori per avere CSS per rendere le cose più piacevoli da vedere, ma non mi è mai arrivato niente di concreto.

Per ora non ho piani per cambiarlo: avere un lavoro di programmazione a tempo pieno non mi fa sentire il desiderio di tornare a casa e dedicarmi ad altra programmazione, ma tutto è possibile e a volte sento il bisogno di cambiamenti drastici...

Pensi che sia possibile, al giorno d'oggi, una "rinascita" del fenomeno dei librogame?

Decisamente non mi aspetto una rinascita completa: i librogame hanno raggiunto il loro successo iniziale perché erano una moda, e le mode raramente colpiscono due volte.

Detto questo, è molto più facile pubblicare libri su scala più piccola in questi giorni rispetto a una volta, e credo che la cosa sia tremendamente utile per far arrivare altri librogame sul mercato. Fighting Fantasy e Lupo Solitario sono tornati grazie a piccoli editori disponibili a stamparli... E ci sono molti libri auto-pubblicati sul mercato. L'auto-pubblicazione vuol anche dire che c'è molta spazzatura da setacciare per trovare roba buona, ma il fatto che questi libri siano venduti in un mercato di nicchia invece che su di un mercato di massa di milioni di bambini consente la possibilità di molti titoli interessanti.

Gdr. Guida al materiale di supporto per "I Cavalieri del Tempio"

Memorie passate

di Fabio Servilii (Childeberto)

Tutti conoscono il Sacro Ordine dei Poveri Cavalieri di Cristo, ma non tutti conoscono "I Cavalieri del Tempio", gioco di ruolo a loro dedicato, pubblicato per la prima volta nel 1989 dalla E. Elle (oggi EL). Il gioco è di produzione italiana, ed è stato ristampato dalla Rose and Poison nel 2005, pur tralasciando il materiale di supporto.

Chiunque sia interessato a seguire le tracce lasciate da questo gioco di ruolo dovrà avventurarsi nella ricerca di vecchie riviste e fanzine sui gdr che contenevano articoli e avventure sui Cavalieri del Tempio, tuttavia la ricerca potrà essere molto dura e sicuramente darà pochi risultati se non si consulta una guida su ciò che effettivamente è apparso in tali riviste. L'articolo vuole porsi come una guida per il povero Gran Maestro di turno che voglia cercare e trovare ciò che è stato dimenticato da tempo.

Innanzitutto bisogna precisare che dopo la prima edizione del gioco non fu ristampato assolutamente nulla, eccetto il manuale base. La Rose and Poison sperava di pubblicare una raccolta su tutto il materiale finora pubblicato sul gioco, ma per ora non si è visto nulla. Bisogna quindi andare a cercare proprio tra le vecchie e introvabili fanzine degli anni '90.

Qui di seguito sono riportati i relativi numeri delle riviste che contengono materiale per questo splendido gioco.

Kaos n.4 contiene l'avventura "Il Tesoro dei Catari".

Sanguinaria n.1 contiene l'avventura "Il Divoratore di Anime".

Sanguinaria n.3 contiene l'avventura "Famagosta".

Eroi n.1 contiene un set di regole sull'iniziativa e sul combattimento.

E Giochi n. 8/9 contiene un nuovo mostro: "Le Etildi".

RILL n.2 contiene l'avventura "La Tragica Storia di Saverio Porta".

Veniamo al dunque: dove possono essere trovate queste riviste? Kaos n.4 può essere trovato in formato PDF sul sito Arima, e l'avventura presentata è la continuazione delle avventure proposte sul manuale



base. Sanguinaria n.1 è possibile trovarla a Roma nella Biblioteca Nazionale in via Castro Pretorio, e l'avventura è ambientata nel castello di Vlad l'Impalatore.

Interessante anche la possibilità nell'avventura dell'estinzione del proprio corpo astrale.

Sanguinaria n.3 risulta irreperibile sia per i siti che nelle biblioteche finora visitate. L'avventura Famagosta è ambientata a Cipro, durante il tempo del conflitto tra veneziani e genovesi. Eroi n.1 risulta introvabile, e contiene regole per il combattimento e per la localizzazione dei colpi.

E Giochi n.8/9 risulta introvabile, ma le statistiche del mostro sono reperibili in Avventure nel Mediterraneo, espansione per il gioco di ruolo Mediterraneo, presenti in formato PDF entrambi su Arima. Le Etildi sono tratte da La Storia Vera di Luciano di Samosata e sono adatte a vari sistemi di gioco, tra cui I Cavalieri del Tempio. RILL n.2 risulta introvabile, e contiene la mini avventura La Tragica Storia di Saverio Porta, ambientata nel Medio Evo.

Questo è il materiale pubblicato sulla vecchia edizione del gioco. C'è anche altro materiale che può essere adattato al gioco. Tra quello che si può trovare c'è l'avventura "L'antro del Demone" sul sito di Ancestry, un altro gioco di ruolo, anch'esso di stampo medievale. Sempre sullo stesso gioco è disponibile l'espansione "Ora et Mori" per Ancestry, un piccolo modulo d'avventura scritto dai Draghi Bizantini che pone i giocatori impegnati in un caso di omicidio all'interno di un monastero. Il modulo è ancora in commercio.

Infine da segnalare l'avventura presente su Rune n.13 ambientata nel medioevo, presentata come avventura generica, che può essere giocata con l'ambientazione de I Cavalieri del Tempio. La rivista è disponibile a Roma in Biblioteca Nazionale. Tutto il resto è noia...



MUOOAAHAHAHA! Salve, miei cari amici pazzi! Finalmente me ne sono andato al mare! Ho lasciato quei maledetti Ramas al loro "ora et labora" nell'odioso monastero, e sono salpato per le celebri spiagge di Shadaki, harr, belle infestate di bucanieri come piace a me...

In effetti nei miei primi giorni di permanenza presso la pensione a mezza stella "La pineta bruciata" ho incontrato un sacco di colleghi, tagliagole e grassatori di pessima fama. Assieme abbiamo progettato una simpatica impresa da portare a termine in autunno, l'assalto alla malefica sede del potere dei Ramas...

Ma ora basta pensare al lavoro! Sono in vacanza, e mare sia! Mi sono recato a prendere la tintarella, rinunciando a malincuore alla mia camiciola, che non toglievo dall'anno PL 4434,

quando grazie a una soffiata "grattai" il libro del Ramastan, che pensavo fosse un "Artusi" di ricette per i cicorioni, prima di gettarlo deluso, capita la verità, in una tomba che avevo predato.

In spiaggia mi sono aggirato famelico alla ricerca di pollastre da accalappiare ma... Non ce n'era neanche una! Avevo fatto i conti senza l'oste... Oste? Quella parola... Idea! La sera sono sceso in città e ho agguantato al volo la sguattera della taverna "L'oblò sfondato". Un po' bassa e coi baffi, certo, ma ben pettoruta! E poi, dice un detto di Casiorn, nella botte piccola c'è il vino buono harr!!

Con quella megera è stato amore a prima vista: siamo partiti per un viaggio di passione verso l'isola di Lorn, lasciando ovviamente tutti i conti da pagare. Haaaaarr!!!



Presidente

Francesco Di Lazzaro (Prodocevano)
prodocevano@librogame.net

Caporedattore

Alberto Orsini (Dragan)
dragan@librogame.net

Ha collaborato:

Luca Deganello (Krenim)
krenim@katamail.com
Aldo Rovagnati (Ald)
ald@librogame.net
Fabio Servilii (Childeberto)
empedocle79@libero.it

Testata in attesa di registrazione
magazine@librogame.net

