

## Sultans of Rema



Parla l'autore USA di origine italiana che pubblica su Gamebook Adventures

# Gaetano e librogame, che Abbondanza!

di **Alessandro Viola (Yaztromo)**

### Cosa ci racconti di te stesso?

Mi chiamo Gaetano Abbondanza. I miei genitori sono emigrati dall'Italia alla California del Sud, dove sono nato, cresciuto e tuttora vivo. Lavoro in una biblioteca e nel tempo libero mi piace leggere, scrivere, viaggiare, fare escursioni e stare in famiglia.

### Quanti librogame hai pubblicato finora?

Per Gamebook Adventures (vedi <http://gamebookadventures.com/> N.d.r.), che è una serie prodotta da Tin Man Games, ho scritto "Slaves of Rema" e "Sultans of Rema". Ho scritto un western, "Six-Gun Friday" (illustrato da Massimiliano "Lonewolf79" Amadesi, N.d.r.) che verrà pubblicato nel prossimo numero di Fighting Fantazine (vedi <http://www.fightingfantazine.co.uk/> N.d.r.). Ho anche scritto diversi librogame amatoriali che sono accessibili gratuitamente su Fighting Fantasy Project: "House of Horror" (<http://www.ffproject.com/house.htm>), "Soul Tracker: Day of the Supernaturals" (<http://www.ffproject.com/soul.htm>) e "Devil's Flight" (<http://www.ffproject.com/devil.htm>).

### Come hai cominciato a scrivere?

Secondo me leggere e scrivere sono due cose conseguenti. Da bambino ho trascorso molte ore leggendo miti classici, leggende e storie come Re Artù, Robin Hood, mitologia greca, latina e nordica, le fiabe di Andrew Lang, la serie dei libri del Mago di Oz di Frank Baum (non molti sanno che ci sono ben quattordici libri ambientati ad Oz), il Signore

degli Anelli, le Cronache di Narnia e, naturalmente, i librogame. Ho studiato Letteratura inglese all'Università e da adulto ho continuato a leggere il fantasy, ma anche molta storia e altri generi più "seri".

Questo discorso per dire che tutto quello che ho letto in passato si è sedimentato nel mio subconscio, mescolandosi in combinazioni nuove e talvolta inattese, che affiorano quando scrivo.

Ovviamente penso che lo stesso valga per ogni autore: scrivere è un modo di esplorare e dare sfogo alle idee e storie che altrimenti resterebbero sepolte nella nostra testa.

Il mio primo librogame reso pubblico è stato "House of Horror", che ho scritto come se fosse un prequel a "La Casa Infernale" di Steve Jackson.

Sono stato talmente incoraggiato dall'accoglienza positiva dei lettori e dalle loro email di complimenti che ho subito scritto un altro librogame, e poi un altro ancora... e non ho ancora finito.

### Quali librogame hai amato di più e quali ti hanno particolarmente influenzato?

I librogame che conosco di più sono le serie che tutti conoscono: Lupo Solitario, Dimensione Avventura, Scegli la tua Avventura. Da adulto ho conosciuto e apprezzato anche Fabled Lands, Ninja, Duel Master e altri che non erano stati ancora pubblicati in America.

Ho due enormi scatoloni di librogame in sgabuzzino, perché non ho nessun altro posto in casa per metterli (per il divertimento di mia moglie...): ogni tanto tiro fuori uno scatolone e leggo e rileggo un librogame. In questo senso, mi hanno tutti influenzato in qualche modo.

### Quali sono i tuoi piani per il futuro immediato, per quanto riguarda i librogame?

Ho in mente diverse idee per nuovi progetti, ma al momento non ho iniziato niente. Mi piacerebbe scrivere un librogame basato sulla mitologia nordica-vichinga, e anche uno ambientato nell'India antica, che sono due ambientazioni raramente utilizzate in passato.

**Come vedi il tuo futuro a più lungo termine, come autore di librogame?**

Per me scrivere librogame è un piacere: mi diverto a prescindere. Se continuerò ad essere pubblicato e se addirittura riuscirò a scrivere per lavoro, tutto di guadagnato.

**Che valore hanno le pubblicazioni amatoriali per te?**

Hanno un grandissimo valore. A ben vedere, se non fosse per siti e pubblicazioni amatoriali come Fighting Fantasy Project o Fighting Fantazine, io non mi sarei ritrovato in questa situazione. Questi siti servono come vetrine per autori sconosciuti ma di talento, e servono anche ad avvicinare ai librogame nuovi lettori, gente che magari non ne aveva mai sentito parlare prima o che li considerava solamente letteratura per ragazzi.

**Qual è il futuro dei librogame, secondo te?**

Il futuro è grandioso! Per quanto la pubblicazione di nuovi libri cartacei continuerà a essere rara, il genere stesso sta avendo una nuova giovinezza con e-book e apps che possono essere scaricate in formati multipli. Credo che Tin Man Games stia mostrando la via: hanno acquisito i diritti di titoli ben noti, come la serie di Fighting Fantasy e li hanno ri-pubblicati nei nuovi formati, ma hanno anche saputo proporre nuove avventure ambientate in nuovi mondi.

**Quale autore contemporaneo apprezzi in modo particolare e vorresti indicare come esempio?**

Sono molto contento che tu me lo abbia chiesto! Dave Morris è un autore che ho conosciuto solo pochi anni fa. Ha scritto svariate serie di librogame stupendi, come Fabled Lands, Golden Dragon e Bloodsword. Negli anni Novanta ha anche scritto la serie di Realtà Virtuale, che è una serie che non potrà mai magnificare abbastanza. Ogni numero ha un'ambientazione diversa e meravigliosa, come le Mille e Una Notte, anti-

che leggende Maya o i pirati dei Sette Mari; il regolamento è semplice ed elegante e gli aspetti strettamente letterari sono di una qualità che si trova raramente nei librogame, al punto che questi libri valgono tantissimo anche solo come opere letterarie, a prescindere dagli aspetti ludici. Fortunatamente questi librogame sono stati recentemente ri-pubblicati come "Critical IF" e si possono acquistare sia in formato cartaceo che digitale.

**I tuoi librogame coprono un sacco di generi diversi: dall'horror alla fantascienza, dal western al fantasy, eccetera, al punto che quasi ognuno di loro si riferisce a un genere diverso! Inoltre hai appena detto che adesso sei interessato alla mitologia vichinga e all'antica India! Questo è il segno che sei ancora alla ricerca della tua ambientazione e del tuo genere ideale o è una sfida che lanci ogni volta a te stesso (un po' come in Realtà Virtuale, che hai citato) e la tua dimensione ideale è di fatto essere eclettico e toccare ogni genere e ogni tipo di ambientazione?**

Non credo di avere un "ambientazione ideale". Per lo meno, non ancora. Mi diverto a esplorare diversi generi e ambientazioni. In parte perché scrivere è ancora una cosa relativamente nuova per me, e in parte perché è un tipo di sfida che mi appassiona. Ti senti libero quando esplori ogni volta un nuovo mondo e questo rende interessante ed eccitante la ricerca che c'è dietro ogni libro.

Anche quando ho scritto librogame con un'ambientazione preesistente (come i due numeri di Gamebook Adventures citati prima), ho preferito ritagliarmi il mio angolino, anziché passare molto tempo a studiare e verificare un sacco di dettagli di quell'ambientazione. Sotto questo punto di vista, le mie opere (Slaves of Rema e Sultans of Rema) sono uniche in quella serie, perché sono ambientate nel sud di quel mondo e sono in un certo senso separate da tutte le altre. "Rema" è un nome che ho inventato per la capitale di quella regione, che ha delle analogie con l'antica Roma. Ho immaginato un mondo fantasy alternativo dove Remo è il vincitore tra i due gemelli fondatori, e non Romolo, per cui la nuova città viene chiamata Rema, e non Roma. Per il mio secondo numero di Gamebook Adventures, "Sultans of Rema", ero stato invitato a scrivere

un'altra storia ambientata dove preferivo in quel mondo. Ho studiato la mappa e ho scelto la regione chiamata "Emirati Uniti di Abikir", sulla quale fino a quel momento era stato scritto pochissimo e che quindi lasciava molto spazio alla mia immaginazione. Per Sultans of Rema, mi sono ispirato alle Mille e Una Notte, che ha richiesto una ricerca bibliografica tanto necessaria quanto piacevole, dal momento che così ho avuto l'opportunità di rivisitare quel gioiello della letteratura.

**Ho notato che spesso inserisci nei tuoi librogame in inglese alcune parole in italiano. Puoi dirci qualcosa a riguardo? Cosa significano per te?**

Come detto, il mio primo librogame è stato "The House of Horror", un prequel de "La Casa Infernale di Steve Jackson, uno dei miei librogame preferiti quando ero bambino. Quel numero era un po' atipico, perché era ambientato nel mondo moderno, anziché in un mondo fantasy. In ogni caso, nella storia originale di Steve Jackson il lettore-protagonista si ritrova con l'auto in panne nella campagna Inglese e l'unica abitazione nei paraggi è la tenuta di un certo Lord Kelnor, Conte di Drumer. Si viene presto a scoprire che il palazzo è pieno di mostri e adoratori di demoni e che l'unico modo per uscirne vivi è distruggere il maleficio che è nella casa prima di esserne terrorizzati a morte. C'è un passaggio dove si può trovare una lettera scritta al Conte di Drumer dal Conte Pravemi, un parente da un paese straniero non specificato. Dalla lettera si desume che il Conte Pravemi, come Kelnor, ha una tenuta piena di malefici. Ho usato questo come punto di partenza per la mia avventura: ho piazzato la tenuta del Conte Pravemi in Italia. Il lettore-protagonista ci si ritrova imprigionato e deve scappare cercando allo stesso tempo di distruggere il maleficio.

Nella storia di Steve Jackson tutte le stanze del palazzo hanno un nome e lo stesso ho fatto anch'io nella mia storia, solo che ho messo tutti i nomi in Italiano. Questa trovata ha avuto parecchio successo con i lettori di lingua Inglese, che hanno capito che i nomi erano un indizio per il contenuto delle stanze e si sono divertiti a tradurli per avere qualche indizio nel gioco.

"Soul Tracker", invece, è ambientato in un mondo di fantasia per certi versi simili alla Terra. I paesi di quel pianeta hanno dei paralleli

sul nostro mondo e c'è anche il parallelo dell'Italia.

Oltre a questo, di tanto in tanto mi piace introdurre qualche nome in Italiano qua e là per creare certe atmosfere.

**Si può dire che in qualche modo questa sia una tua "firma"?**

Non ci avevo mai pensato, ma potrebbe anche essere. C'è invece un altro espediente che a volte ho usato e che pochissimi conoscono. Ci sono due episodi nei miei librogame (in "Soul Tracker" e in "Slaves of Rema") dove l'eroe ha la possibilità di visitare una biblioteca. È noto che a volte i registi appaiono in cameo nei loro stessi film. Beh, nello stesso modo mi sono ritagliato un cameo come bibliotecario nelle mie avventure! Non ho messo il mio nome in particolare, ma la descrizione fisica è quella mia. Come detto, io faccio il bibliotecario di lavoro!

**Hai in programma di scrivere librogame in Italiano, in futuro, o comunque di avere una versione in Italiano dei tuoi librogame già pubblicati?**

Ottima domanda! Finora ho scritto sempre in Inglese per necessità: il mio Italiano parlato è buono, ma quello scritto è pessimo. Inoltre l'Inglese si è imposto come lingua franca della maggior parte delle serie di librogame. Mi piacerebbe moltissimo che le mie storie fossero disponibili in altre lingue. So per certo che c'è una traduzione Francese amatoriale di "House of Horror". Magari qualcuno dei tuoi lettori è interessato a contattare Tin Man Games per proporre la traduzione in Italiano di Gamebook Adventures?

