

lettore, che non è in grado di capire quanto sia ancora lontana la fine.

I PRECEDENTI LIBRIGAME

Ognuno dei tuoi volumi è dotato di uno stile molto fluente ed evocativo, che rende la lettura molto accattivante. Quali sono i tuoi modelli letterari principali?

Dan Abnett, Terry Pratchett, Tim Powers, Mark Gatiss, Neil Gaiman, Philip Reeve, Peter Ackroyd, Ellis Peters.

Dal punto di vista della giocabilità, nelle edizioni originali i tuoi primi libri erano di una difficoltà enorme, e infatti nella riedizione Wizard sia Spellbreaker che Curse of the Mummy hanno subito delle modifiche (pur rimanendo assai ardui da terminare onestamente!). A cosa è dovuto? A un playtest calcolato male o a una precisa scelta?

La colpa è dell'arroganza tipica della gioventù. All'epoca stavo cercando di aggirare gli imbrogli, quelli che tengono le dita nei volumi come segnalibri e non tirano mai i dadi, vincendo istantaneamente ogni combattimento. Andando avanti mi sono dimenticato di rendere il gioco onesto e l'esperienza della lettura divertente fino in fondo. Questo è uno degli aspetti su cui ho lavorato di più per correggermi da Howl of the Werewolf in poi.

Come mai Knights of Doom, che pure nella serie originale era precedente a Curse of the Mummy, non è stato ripubblicato? Credi ci sia la possibilità di vederlo presto in edizione Wizard? Se sì, credi che apporterai variazioni al testo come per gli altri due volumi?

Stava per essere ripubblicato nella prima serie Wizard, ma in seguito hanno preferito Spellbreaker, dato che era il primo dei miei libri ambientati a Ruddlestone, piuttosto che saltare direttamente al secondo. Ho effettuato semplici modifiche in alcuni paragrafi, ma poi è sorta l'opportunità di scrivere nuovo materiale e Knights of Doom è finito di nuovo in panchina. Se dovessi scegliere tra vederlo ripubblicato e poter scrivere un nuovo libro, sceglierei sempre e comunque un libro nuovo, anche se comporta un lavoro decisamente maggiore!

Nel 2006, dopo oltre dieci lunghi anni di attesa, vede la luce Bloodbones, il famigerato e ancora inedito Fighting Fantasy 60, grazie a Wizard. Raccontaci un po' come sono andate veramente le cose nel 1995 e come hai lavorato al testo quando hai saputo che c'era la possibilità di ripubblicarlo.

Quando fu pubblicizzato per la prima volta, Bloodbones (o Pirates of the Black Skull, come era noto all'inizio) doveva essere il numero 61 della serie Puffin. Non ricordo cosa dovesse essere il 60, ma qualsiasi cosa fosse fu slittato, dato che Bloodbones fu terminato per primo, o almeno credo. Penso che fossero stati già pianificati anche i numeri 62 e 63. Avevo addirittura già pianificato un progetto in collaborazione con Marc Gascoigne, ma ora sto divagando...

Ricordo che ci volle un po' per la Puffin per commissionare Bloodbones, e alla fine quando lo fecero mi richiesero che il libro avesse una lunghezza di soli 300 paragrafi. Cominciai i lavori e scrissi il libro, fu ingaggiato un illustratore, gli scrissi una lettera, preparò le illustrazioni, inviai il testo... E poi nulla. Alla fine, di nuovo dopo una lunga attesa, l'editore Puffin mi scrisse per informarmi che la serie era stata cancellata. Ero già stato pagato per il lavoro che avevo fatto, ma Bloodbones non sarebbe mai stato pubblicato. La cosa più strana fu che Bloodbones dopo queste vicende fu pubblicizzato come disponibile in prenotazione su Amazon per anni, anche se il libro in realtà non esisteva; penso che si possa trovare ancora oggi la prenotazione dell'edizione Puffin da qualche parte. Spero solo che nessuno abbia buttato soldi per quell'edizione.

Come è stato sottolineato da molti fan, anche Bloodbones, come i volumi precedenti, è caratterizzato da una difficoltà molto alta. Ora che è in programma una ristampa del volume per la nuova serie Wizard, pensi che apporterai cambiamenti anche a questo volume?

Non è previsto che venga apportata alcuna modifica. È un processo molto più lungo e complesso di quanto tu possa pensare e per una semplice ristampa non vale la pena di un tale dispendio di tempo ed energie. Ma se non altro non è complicato come in Knights of Doom!

Nell'estate 2007 esce Howl of the Werewolf, ritenuto da quasi tutti i fan il tuo capolavoro... almeno fino a oggi! Raccontaci tutti i retroscena di questo stupendo libro: per esempio, dove hai tratto ispirazione per la trama e i vari episodi?

Avevo da anni per la testa la semplice idea di un eroe che si sta progressivamente trasformando in un lupo mannaro. Penso di aver anche steso qualche appunto quando avevo 12 o 14 anni, ma non ho tenuto nessuna delle annotazioni fatte a quel tempo. Sapevo come volevo che si svolgesse il primo incontro, cioè quello che poi nel lavoro compiuto è diventato la caccia al principe Garoul, ma oltre a ciò tutto quanto doveva essere creato ex novo. Molti singoli episodi rappresentano idee pescate da quegli appunti stesi nel corso degli anni in cui annoto quello che penso potrebbe ben adattarsi a un librogame. L'ambientazione stessa, una volta allestita, mi ha ispirato moltissimo, così come il folklore sulla figura del lupo mannaro (e del vampiro) in generale. E poi ci sono alcune citazioni a esempi di cultura popolare, inclusi i film Sleepy Hollow e Van Helsing.

Questo libro è stato accolto da uno straordinario successo; personalmente lo considero uno dei migliori librigame mai scritti, e moltissimi altri fan sparsi per tutto il mondo la pensano come me. Alcuni dei suoi maggiori pregi sono la giocabilità eccellente, la struttura estremamente flessibile, senza un vero true path e una storia assolutamente affascinante. Quale elemento di questo libro ti rende più

fiero a ripensarci attualmente?

Sono contento che tu faccia riferimento alla flessibilità del libro, perché ho lavorato molto duramente per raggiungere questo obiettivo. L'intenzione era che dopo che il libro era stato letto, e persino completato una volta, potesse essere letto di nuovo e si venisse a svelare una avventura diversa che non pregiudicasse la possibilità di vittoria finale.

Inoltre, l'aspetto di cui sono maggiormente fiero, credo, è la modalità che ho creato per gestire la trasformazione in lupo mannaro. In un qualsiasi film o romanzo si menziona solamente che, quando un uomo diventa un lupo, possa diventare più potente, mai più debole, anche se si sta progressivamente trasformando in una bestia selvaggia. Volevo che questo processo trovasse una controparte nelle regole, da qui il meccanismo anomalo riguardante la Resistenza quando all'inizio si stabiliscono le caratteristiche del protagonista. Questo mi ha anche permesso di giocare sulle altre caratteristiche dei lupi mannari: l'aspetto grottesco che viene acquisito con la trasformazione, l'influenza che si esercita sugli altri animali.

Ho avuto anche l'idea di inserire un aspetto familiare, ma poco esplorato, del mondo di Fighting Fantasy, e chiedere cosa sarebbe successo se... Questo è un qualcosa che ho effettivamente esplorato in alcuni dei miei lavori al di là di FF, specialmente nel romanzo del 2005 Necromancer.

IL RILANCIO DI FIGHTING FANTASY E STORMSLAYER

L'uscita di Howl of the Werewolf è seguita da un anno e mezzo di quasi totale silenzio da parte della Wizard, tanto che si è temuto seriamente per la chiusura della serie. Puoi raccontarci come sono andate le cose dietro il sipario in questo periodo?

So che la Wizard era ancora convinta che FF avesse un futuro e il suo ritorno sarebbe stato certamente il benvenuto per quelli che ricordavano ancora con passione i libri pubblicati nella prima edizione, ma la serie ora aveva bisogno di una diversa attrattiva e di capacità di attirare nuovi lettori più giovani. Sono in parte questi obiettivi ad aver portato al nuovo formato e al restyling grafico dei libri, cosa che implica molte discussioni e, giocoforza, richiede una certa dose di tempo.

Primavera 2009: la Wizard annuncia di rilanciare FF, con una nuova edizione e piccole modifiche: nuove copertine, regole spostate in fondo, possibilità di scegliere personaggi precompilati. Da cosa dipende secondo te questa scelta? Come la giudichi? Quale è secondo te il target di questa nuova edizione?

Proprio a questo mi riferivo. Ritengo che i libri ora sembrino migliori che mai, e il nuovo formato significa che hanno una presenza molto più palpabile sugli scaffali, che sia su quelli delle librerie o sulle mensole dei fan e collezionisti. Spero che i nuovi libri, in particolare le nuove avventure inedite, avranno una buona attrattiva per i vecchi nostalgici della serie e per una generazione di

ragazzi abituati alle marche dei loro cartoni, fumetti, libri e videogiochi preferiti.

Ed eccoci finalmente a Stormslayer, il tuo ultimo libro! Anche se purtroppo al momento non ci sono speranze di vederlo tradotto in italiano, i fan italiani (fra cui me, ovviamente) attendono con trepidazione le loro copie originali. Raccontaci un po' di cosa tratta e cosa dobbiamo aspettarci dalla sua lettura.

Sei un rinomato avventuriero, rispettato in tutto il regno di Femphrey nel Vecchio Mondo. Durante una pausa per recuperare le forze dopo le ultime fruttuose imprese, il villaggio che stai visitando viene colpito da una spaventosa tempesta. Diventa ben presto evidente che il temporale non è del tutto naturale, così parti alla ricerca di chi ha causato il disastro.

La figura del protagonista era uno degli aspetti che ero più interessato a sviluppare. Mi piaceva l'idea che questo libro fosse giocato da persone che ne avevano giocati un bel po' in precedenza e quindi il tuo onore influenzasse determinati avvenimenti nel corso dell'avventura (e non tutti in positivo). Il personaggio inizia l'avventura non sapendo bene quale sia la sua missione e parte del divertimento di Stormslayer sta proprio nello scoprire cosa succede man mano che la storia prosegue.

Uno dei punti centrali della trama è rappresentato da sconvolgimenti atmosferici, il che mi sembra un elemento assolutamente originale. D'altro canto, nella nostra epoca la tematica ambientale ha un peso sempre più rilevante. Quindi, si tratta solo di originalità letteraria, o di precisa scelta di trattare una così importante questione?

Non voglio sembrare così pomposo da affermare che Stormslayer sia stata l'occasione di esporre le mie personali opinioni politiche e ecologiche, ma i cambiamenti climatici sono un fatto a cui non si può sfuggire, e dovremo sicuramente averci a che fare... E in fretta! Ciò rende il libro d'attualità, ma permette anche una avventura coinvolgente, sviluppandosi essa in un ambito, clima ed elementi atmosferici, che non è stato praticamente mai toccato in precedenza. Eppure non è del tutto originale: nel 1995 ho partecipato alla scrittura di un librogame su Sonic the Hedgehog chiamato Stormin' Sonic che aveva più o meno le stesse tematiche di fondo.

È stato annunciato sia sul tuo blog che sul sito ufficiale della serie che l'anno prossimo vedrà la luce un nuovo libro inedito, Night of the Necromancer, scritto di tuo pugno. Puoi darci qualche piccola anticipazione in esclusiva?

Night of the Necromancer è unico nel suo genere all'interno di Fighting Fantasy, perché la storia inizia quando le altre normalmente arrivano a termine, cioè quando l'eroe muore. Ma per essere più precisi...

Sei un coraggioso guerriero, di ritorno alla tua ancestrale dimora nel nord di Ruddlestone dopo anni passati a combattere nelle crociate contro le forze delle tenebre nel principato di Balthoria, in Mauristatia.

Stai cominciando a intravedere la figura del castello in cui sei cresciuto, quando vieni assalito da una banda di assassini. Guidato dalla necessità di comprendere perché tu sia stato ucciso e su ordine di chi, riapparisci in forma di fantasma. È questo il momento in cui inizia l'avventura, quando parti per risolvere il mistero del tuo stesso omicidio.

Tutto ciò che segue accade nell'arco di una sola notte. Vi ho incuriositi?

IN CONCLUSIONE

In Italia Fighting Fantasy è stata conosciuta solo in versione ridotta, con una serie di 12 volumi intitolata "Dimensione Avventura", purtroppo ormai fuori commercio. Pensi che ci sia la possibilità di un rilancio della serie anche nel nostro Paese?

Non ne ho idea, perché non mi occupo di questo aspetto. Peraltro, ho seriamente pensato di contattare l'editore italiano dei librigame per proporgli una serie originale; l'unico problema a riguardo è che ho bisogno di qualcuno che li traduca in italiano per me. Conosci qualcuno che potrebbe prendersi questo impegno? ;-)

Molti giovani fan italiani hanno provato a cimentarsi con la scrittura di libri a bivi. Hai qualche consiglio per questi giovani scrittori?

Come direi a chiunque volesse cimentarsi nella scrittura, che siano romanzi, racconti, poesie o librigame, leggete, leggete, leggete, scrivete, leggete, scrivete qualcos'altro, leggete qualcos'altro...

Dipende tutto dalla pratica, da una buona dose di determinazione e da una non minore quantità di fortuna. Ma la vostra abilità nella scrittura è come un muscolo, se non la si esercita non è destinata a durare a lungo. Inoltre, allenatevi con serietà, e potrete diventare solo più forti. Oh, e buona fortuna!

Grazie mille signor Green, è stato un onore poter avere la possibilità di discutere con uno dei miei autori preferiti!

Il piacere è tutto mio.

