

In uscita print-on-demand i librogame "Path to Victory", ambientati nell'universo fantasy di Warhammer

Un nuovo sentiero per la vittoria



di Federico Righi (Kingfede)

Anche quando sul fenomeno della narrativa interattiva paiono addensarsi nuvole nere, un raggio di sole riesce sempre a filtrare, dimostrando la vitalità del settore e le sue enormi potenzialità, letterarie e non solo. Questo mese vogliamo presentarvi una serie forse poco nota al pubblico italiano, ma che merita attenzione e promette sviluppi assolutamente invitanti. Stiamo parlando di Path to Victory,

serie di librogame edita da Black Library, casa editrice fantasy di Warhammer e Warhammer 40000. Proprio in questi universi sono ambientati i volumi della serie, e già questo è un primo elemento di potenzialità che vale la pena di sottolineare: quale modo migliore di attirare l'attenzione su questo genere letterario che trovare un setting così invitante, con centinaia e centinaia di fan sparsi per il globo terracqueo? Altro elemento di appeal, una cura certosina

dell'impianto grafico e illustrativo: ciascuno dei quattro volumi finora usciti è corredato da tavole mozzafiato, degne dei migliori Gary Chalk e Martin McKenna! Il servizio print on demand per ora è disponibile solo sul sito di Black Library, e i volumi hanno un costo intorno ai 17 euro l'uno (con spedizioni gratuite, almeno quello!), un po' alto per un paperback, seppur di ottima qualità, ma la speranza è che il ritorno di pubblico consenta una edizione più vasta e a

prezzi più contenuti. I volumi condividono lo stesso impianto regolamentare, mutuato da quello del Gioco di Ruolo. Ogni personaggio è dotato di cinque punteggi base: Weapon Skill (WS), cioè la generica capacità di combattimento, Strength (S) e Toughness (T), ovvero l'abilità d'attacco e di difesa nell'assecondare colpi, Attacks (A), il numero di attacchi che un personaggio è in grado di infliggere in uno scontro di combattimento, e infine Wounds (W), il numero

di ferite che si possono sopportare prima di perire. A questi punteggi nei vari volumi si aggiungono altri più specifici, come quello di Purity (P) in *Hive of the Dead* e di Taint in *Shadows over Sylvania*, che riflettono altre caratteristiche importanti del protagonista. Il meccanismo di combattimento risulta un po' concettoso a una prima lettura e macchinoso da applicare nella gran parte dei casi, perché richiede tre successivi lanci fortunati perché un colpo riesca effettivamente a danneggiare l'avversario. È questo forse il punto più debole dell'intera serie, un difetto che potrebbe minare la pazienza del lettore occasionale e togliere al lettore esperto la voglia di gustarsi l'avventura così com'è concepita ... ma non tale da fermare noi tenaci indagatori di LGL!

Il primo volume della serie, *Hive of the Dead*, esce nel settembre 2011, ad opera di Christian Dunn. Il setting è quello di Warhammer 40K, più precisamente il pianeta Subiaco Diabolo, all'inizio della tredicesima crociata nera. Le forze del caos si stanno muovendo contro l'Impero un'altra volta, e tocca a noi, una semplice Guardia dell'Impero, tentare di fermare la loro avanzata facendoci largo tra un'orda di zombi inferociti delle legioni di Abaddon e una buona schiera di demoni ben poco amichevoli, il tutto condito da un grattacapo non trascurabile ... chi siamo? Che ci facciamo lì? Riusciremo a trovare qualche alleato che ci aiuti a recuperare la memoria perduta e respingere l'avanzata dell'orda diabolica?

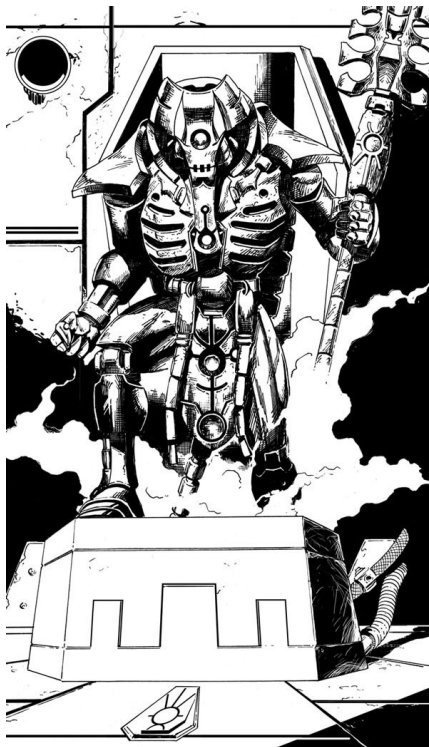
Trama forse condita da qualche cliché di troppo, ma comunque coinvolgente. Purtroppo qualche volo pindarico fuori luogo, problemi di bilanciamento gravissimi ed errori di editing del regolamento rendono la prima stampa del volume (quella in possesso di chi vi scrive) quasi ingiocabile onestamente, ma molti problemi sono stati corretti nella seconda edizione poche settimane dopo, quindi se vorrete avventurarvi su Subiaco Diabolo avrete qualche speranza in più di spuntarla!

Con *Beneath the City of the White Wolf* di M.F. Bradshaw passiamo dall'horror fanta-

scientifico di Warhammer 40K al fantasy di Warhammer, sempre tinto di gotico al punto giusto. Nell'avventura interpretiamo Absalom Kross, un prode Cavaliere della Pantera di Middenheim, la Città del Lupo Bianco da cui prende titolo il volume, luogo d'onore ma anche di intrighi e di insidie nascoste nell'ombra. Il nostro compito principale è prenderci cura del Conte di Middenheim, proteggerlo e difendere la città, ma durante un'ispezione delle foreste circostanti abbiamo scoperto le prove di un complotto teso a distruggere il potere dall'interno. C'è una sola cosa da fare: indagare senza indugio e assicurare i traditori alla giustizia! Le recensioni del volume non sono le migliori, considerata la prosa poco evocativa che ricorda fin troppo i primi *Fighting Fantasy*, ma il volume merita una lettura e aspettiamo con interesse una seconda opportunità per l'autore, sperando trovi la strada per esprimersi a livelli ancora migliori.

Tutto triste e bigio nelle lande di Path to Victory? Ma neanche per scherzo, altrimenti perché mai staremmo qui a interrompere i vostri assaggi di cioccolato e colombe pasquali per parlarvene? Il terzo e il quarto volume della serie sono frutto della penna di una vecchia conoscenza di LGL, il buon Jonathan Green, autore di ben sette *Fighting Fantasy* (tra cui ricordiamo solo, per dovere di sintesi, lo splendido *Howl of the Werewolf* ... e se non lo conoscete, correte immediatamente nella vostra libreria di fiducia e ordinatene una copia!) e svariati altri titoli nel

settore, oltre che di numerose raccolte di racconti e romanzi horror, fantasy e steampunk. Con *Herald of Oblivion* facciamo un altro salto in avanti nello spazio e nel tempo, per interpretare un valoroso Space Marine del Capitolo del Pugno Imperiale. La missione è insidiosa, una sorta di *Deathtrap Dungeon* fantascientifico con un pizzico di pathos alla *Resident Evil*: facciamo parte di una pattuglia col compito di esplorare l'enorme nave spaziale *Herald of Oblivion* (nomen omen), ma come è facile immaginare ben presto rimaniamo gli unici sopravvissuti della squadra, e dovremo farci largo tra le nidiate di insetti alieni e le altre figure dall'intento ben poco amichevole che infestano la nave per



ritrovare la strada di casa. Volume tosto ma di ottima qualità, che alterna sezioni più lineari ad altre ad esplorazione libera, fra le quali ricordiamo un labirinto che non ha nulla da invidiare a *Livingstone*. A voi scoprire il resto dei segreti, ma mi raccomando, attenti a dove mettete i piedi! Ultimo ma

non per importanza (anzi!), il recentissimo *Shadows over Sylvania*, che ha visto la luce nel febbraio 2013. Trama più che intrigante per questa seconda escursione nel mondo di Warhammer, per la precisione nel paese di Sylvania, straziato da lotte intestine tra le principali fazioni di vampiri. Il libro si svolge anni dopo il tentativo fallito del Conte Vlad (sic) von Carstein di diventare il primo Imperatore dei vampiri, ma un meccanismo millenario si è messo in moto, una profezia che aleggia tra gli antri nascosti dei von Car-

stein, dei Lahmian e dei Blood Dragon, secondo cui chi raccoglierà tre preziose reliquie del passato otterrà il potere su tutto il paese. Riusciremo a portare lustro al nostro casato e ritrovare i preziosi reperti? La missione è tutt'altro che agevole, sulla strada troveremo nemici di ogni genere, dalle creature dell'oltretomba a umani pronti a tutto per debellare la piaga dei vampiri da questa terra maledetta. Lo stile di scrittura e l'ambientazione sono tra e migliori mai parlorite da Green, e spingono veramente a tuffarsi paragrafo dopo paragrafo nell'avventura. Anche la giocabilità è migliore rispetto ai volumi precedenti, pur con qualche eccesso, tipo combattimenti multipli con sei, dico sei, avversari, che mettono a dura prova la pazienza del tiratore di dadi più incallito. Le novità sono principalmente due: la possibilità di scegliere tra tre diversi personaggi, ciascuno con le proprie debolezze e i propri punti di forza, e la struttura semi-libera di esplorazione, che ricorda molto *Stormslayer* (opera dello stesso Green) con le sue quattro sub-quest collegate a piacere. Non ci spingiamo ulteriormente nell'analisi per non guastarvi il piacere della scoperta: se vi abbiamo stuzzicato abbastanza da dare una chance alla serie e avventurarvi sul Sentiero della Vittoria, senza dubbio è questo il nostro consiglio pasquale.

E il futuro, cosa ci offrirà? Da un'intervista a Christian Dunn pubblicata sul sempre puntuale sito *Lloyd of Gamebooks* [1], nel 2013 potrebbero seguire altri titoli interessanti, sia per Warhammer che per Warhammer 40K, e la casa editrice sembra molto propensa ad accettare proposte. Teniamo dunque d'occhio il sito di *Black Library*, c'è da scommettere che le novità non sono finite qui, e anche nelle lande di Warhammer ci sarà ancora posto per la narrativa interattiva. E quando ce ne saranno, LGL sarà pronta ad offrirvele in anteprima.

[1] April A to Z - S is for Spin offs part 2 - an interview with Christian Dunn: <http://www.lloydogamebooks.com/2012/04/april-to-z-s-is-for-spin-offs-part-2.html>, pagina consultata il 30 marzo 2013.