Quaderni d'altri tempi



Rebel Wolves
(sviluppatore)
The Blood of Dawnwalker
Creative director: Mateusz Tomaszkiewicz
Bandai Namco Entertainment, 2026

ORRORI ANCESTRALI MAI MORTI E IL SANGUE VIVO DELL'EROE

di ***Alessandra Pellegrino***

Il videogioco *The Blood of Dawnwalker* (2026) è l'opera prima della casa di sviluppo polacca Rebel Wolves, nata nel 2022. È stata fondata da Konrad Tomaszkiewicz e altri professionisti del settore, con grande esperienza in videogiochi gdr e open world, ovvero giochi di ruolo con un'ampia mappa interamente esplorabile. Difatti tra i componenti della neonata Rebel Wolves vi sono alcuni ex dipendenti di CD Project Red come lo stesso Tomaszkiewicz, game director, e Jakub Szamałek, sceneggiatore di *Cyberpunk 2077* (2020) e *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), entrambi esemplari nel genere. Con quest'ultimo videogioco, *The Blood of Dawnwalker* condivide le atmosfere dark fantasy e folk horror, come chiariscono le vicende narrate.

Nel 1347 la peste nera imperversa in tutta Europa alimentando fame, carestie e povertà. Valle Sangora, la fittizia terra situata tra i Carpazi teatro degli eventi di gioco, soffre sotto la violenta repressione del suo knyaz, Skender Dragosti; questi ha indetto una caccia contro gli appestati, eliminati brutalmente a fil di spada. Il regno di Skender viene rovesciato in una notte da creature sovrannaturali, un'ancestrale stirpe di vampiri qui noti come *vrakhiri*, capeggiate dall'antico Brencis. Egli ha liberato la valle dalla malattia e dalla povertà, privato gli aristocratici dei loro averi spargendone le ricchezze; le terre vassalle sono affidate ai suoi boiardi. Il popolo paga la liberazione con un pegno di sangue: durante la celebrazione notturna della "Messa di Sangue" beve il sangue guaritore dei boiardi sottomettendosi al contempo alla sete dei vampiri. Questi sono adorati e temuti come dèi e in loro nome è stato istituito un blasfemo culto religioso, reprimendo i simboli della Chiesa e ricostruendone l'iconografia, di cui essi sono i nuovi santi e baluardi. Ciò riconduce questi ultimi all'accezione, diffusasi già dalla metà del Settecento, del vampiro come metafora del "tiranno politico o sociale che succhia il sangue alla povera gente" (Teti, 2018); in tal caso, anche letteralmente.



Il tentativo del villaggio di Laslea di ribellarsi alla tirannia di Brencis si conclude in tragedia, la popolazione uccisa e imprigionata. Tra i pochi superstiti v'è il giovane protagonista, Coen, a cui spetta un destino peggiore della morte: fallito il tentativo di Brencis di farne un *vrakhir*, si trasforma in una creatura liminale costretta a vagabondare tra il regno dei vivi e quello dei non morti, un *dawnwalker*, un vesperale. Letteralmente traducibile con "colui che cammina al vespro", il termine evidenzia l'eccezionalità della natura del protagonista, che gli consente di restare umano durante il giorno e di non morire arso al sole, come accadrebbe a un *vrakhir*; di notte è dominato dalla sete vampirica. Definito dal suo stesso creatore un'"aberrazione", poiché incapace di apprezzare il dono di immortalità conferitogli, era stato "condannato alla luce", impalato e lasciato bruciare all' alba. Coen ha trenta giorni per salvare la propria famiglia, provato ogni notte dalla tentazione di cibarsi di sangue, macchiarsi della vergogna di cedere agli istinti più brutali, tradendo la propria morale di buon cristiano.

La fame dei morti

Il termine *vrakhir*, concepito appositamente per il videogioco, ha un forte legame con il sanscrito *vrka*, ossia "lupo"; ciò sottolinea il carattere zoomorfico e predatorio che tradizionalmente lega il vampiro al mondo animale indicandone "una regressione a un livello primordiale e selvatico dell'esistenza" (Teti, 2018). Altro fondamentale punto di riferimento è legato al folklore greco e ai *vrykolake*s (il termine ha antiche origini slave), ovvero creature "ritornanti" associabili, in alcune regioni della Grecia, a "qualcosa di simile al lupo mannaro, vivo o morto" (De Ceglia, 2023). È fondamentale mettere in evidenza la collocazione temporale della storia, i cui protagonisti sono segnati dall'orrore della peste nera, delle carestie e soprattutto, della fame, condizioni tradizionalmente teatro dell'agire del vampiro, ritenuto causa del male, della "peste vampirica" (*ibidem*). Causa, poiché le credenze popolari associavano il cadavere riemerso dalla terra al "non morto" vagabondo, al *revenant*, il cui miasma era l'origine del malanno stesso (ragion per cui si pensava che l'aglio potesse allontanare i vampiri, coprendone l'odore nauseante); in realtà il purulento corpo in decomposizione poteva facilmente essere dissotterrato da animali necrofagi, come i lupi, e risultare sanguinolento (la fuoriuscita di sangue dalla bocca era comune in casi di morte per tubercolosi o peste, che causano il deterioramento dei polmoni) e con carni ritratte, apparentemente "divorate" per ragioni naturali, ma sconosciute ai popolani e alla medicina

del Settecento.
Vito Teti evidenzia come la precarietà e la fame – principalmente di carne – si concretizzi nella cannibalica figura del vampiro, spettro di un'Europa popolare e povera in cui:

> "La fantasia di morire per eccessi nutritivi affermata nel corso dei rituali carnevaleschi nasconde il terrore antico di morire di fame"
> (Teti, 2018).

Il peccato e la vergogna di Coen sono difatti legati alla fame e al venir meno dei propri principi morali ed etici, a ciò che Julia Kristeva definisce sozzura (cfr. Kristeva, 1981) in riferimento al disgusto e alla repulsione provati nei confronti di ciò che tradisce la propria identità. Il protagonista percepisce sé stesso in quanto "abiezione" (*ibidem*), estraneo al buon cristiano e fedele protettore della sua famiglia che era stato. La sua condizione rende sfumati i contorni di ciò che separa l'umano dall'animale:

> "L'abietto ci confronta da una parte con quei fragili stati in cui l'uomo erra nei territori dell'animale. Così con l'abiezione le società primitive hanno segnalato una precisa zona della loro cultura per separarla dal mondo minaccioso dell'animale o dell'animalità immaginati come rappresentanti dell'assassinio e del sesso"
> (Kristeva, 1981).

Difatti, il consumo di carne, concesso biblicamente solo dopo il cataclisma del diluvio universale, "implica una connotazione negativa e accusatrice nei confronti dell'uomo" (*ibidem*). Come sottolineato da J. Soler, una prima distinzione tra uomo e dio era segnato dagli alimenti: "a dio gli esseri viventi (con il sacrificio), agli uomini gli alimenti vegetali" (cfr. Soler in Kristeva, 1981). Dunque, il sangue rappresenta un interessante "crocevia semantico" (Kristeva 1981), in quanto è al contempo simbolo dell'impuro, ma anche "elemento vitale" e "promessa di fecondazione" (*ibidem*). Nel videogioco Coen è costretto a macchiarsi della tracotanza e ferinità dei *vrakhiri* dominatori, poiché il consumo di sangue, è dunque da attribuirsi solo al dio, coerentemente con la dicotomia "carne/sangue" (*ibidem*).

> "come se venisse fatta una constatazione alla tendenza all'assassinio essenziale nell'essere umano e con l'autorizzazione al cibo carneo fosse riconosciuta quella inestirpabile "pulsione di morte" intesa qui in ciò che ha di più primario o più arcaico: il divoramento"
> (*ibidem*).

La stirpe di Cadmo

Vi è un forte legame tra l'opera dello studio polacco e il mito greco, percepibile anche nel modo in cui i *vrakhiri* generano la propria stirpe, non attraverso il morso, ma mediante uno dei propri denti, usato per trafiggere il cuore del nuovo figlio eletto; ciò richiama la mitica "semina dei denti di drago", da cui nascevano gli *spartoi* (lett. "i seminati"), guerrieri generati dall'infausta semina frutto della battaglia tra Cadmo e il drago "rampollo del dio della guerra" (Kerényi, 2015), Ares. I figli del sangue e della violenza generano una stirpe

condannata, segnata dalla legge del : il nipote Penteo morirà divorato dalla sua stessa madre Agave all'ombra del "sorriso immoto" (Kott, 2005) di Dioniso, facendo di Penteo "il solo grande cadavere insepolto della tragedia greca" (*ibidem*). Il mitico fondatore di Tebe è conquistatore e civilizzatore, d'ispirazione per la complessa figura del tirannico Brencis, che ha strappato la valle dal caos della povertà, della guerra e della malattia, sottomettendola; "i seminati" (Kerényi, 2002) di Brencis sono i suoi boiardi, segnati dall'odio, l'egoismo e dal conflitto reciproci.

> "Cadmo si trovava su di un terreno sul quale, prima della sua azione fondatrice, nessun popolo era nato; era come se egli vivesse al principio del mondo, nella solitudine primordiale"
> (Kerényi, 2015).

In *The Blood of Dawnwalker* l'aldilà in cui vengono scaraventati i *vrakhiri* al momento della morte, definitiva e violenta, è nota come anàchora, una terra di "solitudine primordiale" (*ibidem*), un luogo liminale dove vengono consumati i resti della loro anima. Ancora una volta il legame con il mondo greco è evidente, in quanto il termine *chora* fa riferimento alle campagne coltivate e abitate della polis, l'aggiunta del prefisso indica una lontananza dal mondo conosciuto, una landa deserta e inospitale; lì un male ancestrale incombe, mentre gli sconfitti sono destinati a "dissolversi", senza tomba né patria.

Le tentazioni e la ricostruzione della spada

> "Il vampiro viene di solito descritto come assai magro, con un'espressione spaventosa, e con occhi dove brilla il fuoco rosso della perdizione"
> (Summers in Teti, 2018).

Coen di Laslea è un vesperale, una figura che oscilla tra l'essere un eroe e, al contempo, un mostro. La sua missione consiste nel liberare la valle dal dominio di Brencis, pur non potendo negare la sua natura ormai dannata da un'incontrollabile sete di sangue umano. In quanto eroe il suo cammino è impervio, ostacolato da prove e tentazioni. Il duro percorso intrapreso dal protagonista è reso da Rebel Wolves con l'uso di specifiche dinamiche di gameplay che accomunano *The Blood of Dawnwalker* a videogiochi come i precedentemente citati *The Witcher 3*, *Cyberpunk 2077* o *Vampyr* (2018) di DONTNOD, anch'essi gdr (giochi di ruolo). Queste opere offrono al giocatore un enorme potere decisionale, determinando l'esito del racconto sulla base delle proprie scelte; ciò è acuito da Rebel Wolves attraverso l'audace scelta di limitare il tempo a disposizione, mediante il consumo di sezioni temporali impiegate in attività e potenziamenti. In tal modo il giocatore è reso più selettivo nei confronti dei propri obiettivi e nello sviluppo delle sue capacità "agentive" (Nguyen, 2023), considerando il carattere esperienziale del videogioco. L'utente deve scegliere se dare maggior priorità all'accrescimento delle forze vampiriche del proprio alter ego digitale o le abilità umane, come l'arte della spada; il prevalere della bestialità comporta l'incrinare della moralità del protagonista. La vicenda si sviluppa entro una struttura ciclica della durata di trenta giorni e trenta notti; questa è fondamentale agli scopi della tensione narrativa e fa di Coen un novello Sir Gawain, il giovane cavaliere della corte di Artù, protagonista del poema

medievale anonimo Sir Gawain e il Cavaliere Verde, capolavoro della letteratura inglese. Egli è sottoposto a una sfida iniziatica il giorno di Capodanno, quando, "come un magico essere" (Tolkien, 2023) il Cavaliere Verde aveva messo alla prova, con un "gioco cortese", la corte di Artù. Il patto proposto prevedeva che il Cavaliere Verde avrebbe subito il colpo inferto con la sua "mostruosa" (*ibidem*) scure ed entro un anno colui che avesse accolto il patto avrebbe ricevuto lo stesso fendente, in nome dell'onore e della cortesia cavalleresca. Dunque:

> "Qualunque sia l'ordine del tempo, umano o eviterno, nel quale è calcolato l'«Anno», tale periodo comporta un principio e una fine, a cui deve seguire immediatamente un altro principio"
> (Coomaraswamy, 2023).

Le storie del giovane Gawain e di Coen sono accomunate dal viaggio nell'Aldilà, simbolico nel caso del campione arturiano e letterale nel secondo. La reale sfida del giovane Gawain consisterà nel resistere alle tentazioni, insite nella stessa trama della "cortesia" (Tolkien, 2023) cavalleresca, mettendo alla prova coraggio e lealtà. Il viaggio di Gawain, la sua "morte simbolica" (Giuliano, 2001) nella Cappella Verde e la conseguente rinascita sono a loro volta parte di un percorso di iniziazione.
Rappresentazione di un ciclo di morte e rinascita è anche il topos della ricomposizione della spada, lo strumento di sacra liberazione dal male e mitica portatrice del peso della responsabilità dell'eroe. Nel mito norreno la leggendaria spada Gramr di Sigfrido è simbolo di regalità e fu di ispirazione per J.R.R. Tolkien nel concepire la "Spada Spezzata" di Aragorn, Andúril: distrutte e in frammenti, riforgiarle è l'unico modo per sconfiggere un male ancestrale, abbattere il drago Fáfnir e ristabilire l'ordine. Anche nel videogioco in analisi è riproposto il tema della spada attraverso la leggendaria figura di San Mihai, santo patrono di Svartrau, capitale della valle; anche qui è compito dell'eroe ricomporre i frammenti dell'arma e diventare il detentore del potere dell'antica reliquia.

Nuovi eroi e antichi manufatti
The Blood of Dawnwalker è in definitiva un videogioco che pone le proprie radici nella tradizione medievale, nel folklore dell'Europa dell'est legato al mito del sangue e del vampiro; al contempo, la forte componente narrativa e l'intelligente costruzione dei personaggi pone la storia oltre i tradizionali confini sul tema, evidenziando la ruolizzazione come una componente caratterizzante. Il giocatore veste i panni di Coen e ne vive le ambiguità e i bivi morali. D'altronde:

> "L'uso dei videogame definisce, il rapporto tra individuo e tecnologia come sublimazione corporale (estasi) della circolarità piena e produttiva tra libertà di scelta e comando"
> (Abruzzese, 2008).

Il labile confine tra bene e male obbliga l'utente a interrogarsi sulle scelte compiute, mentre esperisce attivamente delle leggende di nuovi eroi, essendo parte delle stesse; le storie si eradicano sempre più in profondità nel substrato mitico e folklorico, alimentandolo e facendone una terra sempre più ricca e fruttuosa dal momento che "il singolo che gioca con

il videogame riesce così ad essere parte integrata e integrante dell'immaginario collettivo" (*ibidem*).

letture

- Alberto Abruzzese, *La Grande Scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti*, Luca Sossella Editore, Roma, 2008.
- Ananda K. Coomaraswamy, *Sir Gawain e il Cavaliere Verde: Indra e Namuci, in Sir Gawain e il Cavaliere Verde*, a cura di Piero Boitani, Adelphi, Milano, 2023.
- Francesco Paolo De Ceglia, *Vampyr. Storia naturale della resurrezione*, Einaudi, Torino, 2023.
- Stefano Giuliano, *Le radici non gelano. Il conflitto fra tradizione e modernità in Tolkien*, Ripostes, Giffoni Valle Piana (SA), 2001.
- Károly Kerényi, *Gli dèi e gli eroi della Grecia*, Il Saggiatore, Milano, 2015.
- Jan Kott, *Divorare gli dèi. Un'interpretazione della tragedia greca*, Bruno Mondadori, Milano, 2005.
- Julia Kristeva, *I poteri dell'orrore. Saggio sull'abiezione*, Spirali, Milano, 1981.
- Vito Teti, *Il vampiro e la melanconia. Miti, storie, immaginazioni*, Donzelli, Roma, 2018.
- J.R.R. Tolkien, *Sir Gawain e il Cavaliere Verde*, con *Perla e Sir Orfeo*, (a cura di Christopher Tolkien), Bompiani, Milano, 2023.
- Thi Nguyen, *Giocare è un'arte. Il gioco come tecnologia trasformativa*, ADD, Torino, 2023.

10 Novembre 2026