

Presentazione

The Lord of Darkness è un gioco da tavolo fantasy nel quale il Negromante sfida tre eroi a penetrare in un labirinto di caverne che nascondono degli oggetti magici custoditi da Demoni da lui evocati.

Ogni giocatore impersona un personaggio, uno, scelto a caso, il Negromante, gli altri rappresentano uno dei tre Eroi, il Barbaro, l'Elfo, lo Stregone.

Gli Eroi affrontano singolarmente le prove dell'avventura. Lo scopo è quello di riuscire a raggiungere le tre caverne che ospitano i Demoni per sottrarre il tesoro di cui sono guardiani. Per riuscirci devono individuare l'accesso alle caverne nascosto da una delle tre porte che si aprono sul sentiero da loro percorso ad ogni tappa. Le porte potrebbero portare ad una trappola che, oltre a costare tempo ed energie, infligge delle ferite riducendo la resistenza dell'Eroe; ovvero ad una nicchia che contiene un calice con una pozione ritemperante che permette di curare le ferite, recuperare energie, difendere l'Eroe dalla maledizione del Negromante.

I personaggi sono caratterizzati da qualità specifiche che ne improntano l'azione: la forza, la magia, l'agilità. Inoltre, hanno un livello massimo di resistenza espresso dai punti ferita, esauriti i quali, muoiono. Il motore dell'azione di ogni personaggio sono le risorse, rappresentate dai punti energia, che vengono bruciate per spostarsi, accedere alle caverne, combattere, ripristinare punti ferita. Ogni personaggio viene dotato di un numero variabile di token punti energia che impiegano per affrontare le varie situazioni che si presentano a mano a mano. Quelli dei Demoni servono solo al combattimento, quelli degli Eroi per tutte le azioni. Se i punti energia degli Eroi vengono consumati tutti prima di aver ucciso l'ultimo Demone, il giocatore che lo impersona viene sconfitto dal Negromante.

Un aiuto importante è l'amuleto, un anello che ogni Eroe ha con sé e che può essere utilizzato tre volte nel corso dell'avventura per individuare la porta dell'antro e/o per combattere contro il Demone. Anche il Negromante ha un'amuleto, l'anello Maledizione del Negromante che inibisce una sola volta per ogni avventura l'utilizzo degli anelli-amuleti degli Eroi.

Una volta penetrato nell'antro, l'Eroe deve affrontare il Demone che può essere più o meno forte e pericoloso. Il duello avviene contrapponendo un certo numero di token punti energia a scelta dell'Eroe contro quelli selezionati dal negromante, per ogni punto di differenza si infligge un punto ferita dall'avversario che ha giocato il token con meno punti. L'Eroe può impiegare il suo amuleto al posto dei punti energia.

Se l'Eroe riesce azzerare i punti energia del Demone, eliminandolo, s'impadronisce dell'oggetto magico nascosto nell'antro che può utilizzare nel corso dell'avventura o preservare per acquisire più punti vittoria.

Quando tutti i giocatori hanno concluso la loro avventura, si contano i punti vittoria, espressi dal valore dei nemici eliminati, dai punti ferita ed energia rimasti, dagli oggetti magici di cui sono in possesso e vince quello che ha realizzato il punteggio maggiore.

Il gioco ha una durata media compresa fra mezz'ora ed un'ora.

Il progetto

L'idea è frutto di una richiesta del mio carissimo amico Manuele Demi, appassionato di giochi fantasy, che, in vista delle feste di fine anno, aveva in programma qualche bella riunione con i suoi amici intorno alla plancia di Hero Quest. Il Professorissimo etrusco mi aveva manifestato il timore che la ripetitività dei meccanismi di gioco potesse finire per annoiare lui e i suoi amici e mi aveva chiesto di pensare a qualche possibile modifica regolamentare che potesse vivacizzare il gioco.

Non mi ero mai cimentato in questo genere di board games, ma la sfida mi ha allettato e, dopo aver consultato il regolamento di Hero Quest, ho gettato alcune idee che hanno finito per generare The Lord of Darkness, un gioco volutamente oscuro e inquietante com'è giusto che sia, con i personaggi che vengono fuori dalle tenebre, ne sono avvolti, vi si nascondono.

Emanuele è stato prodigo di suggerimenti (suo è il titolo del gioco) e il risultato finale mi è sembrato soddisfacente. Devo dire che mi sono molto divertito a realizzarlo e spero che sia altrettanto divertente per i giocatori che vi si cimenteranno.

Qualche considerazione strategica

La chiave del gioco è il consumo dei punti energia a disposizione degli Eroi che, in genere, dovrebbero essere sempre in grado di sconfiggere i Demoni che il Negromante gli contrap-

pone, data la differenza di capacità di resistenza e di punti energia a disposizione, oltre alla possibilità di impiegare amuleti e oggetti magici.

Per vincere, il Negromante deve predisporre gli accessi alle caverne, alle trappole e alle nicchie che contengono le pozioni risananti in modo da disorientare l'avversario di turno per fargli perdere quanti più punti energia possibile, in modo da indebolirlo il più possibile prima di arrivare all'ultima caverna.

Anche la scelta dei Demoni da contrapporgli a mano a mano può rivelarsi vincente, soprattutto se impiega al momento giusto il suo amuleto (può farlo una sola volta contro ogni Eroe).

I giocatori che impersonano gli Eroi, al contrario devono cercare di dosare al massimo i loro punti energia, cercando di individuare prima possibile gli accessi alle caverne e, se possibile, alle nicchie che contengono i calici, utilissimi per ritemprare le forze e per inibire la Maledizione del Negromante; in questo caso, può valere la pena di impiegare qualche punto energia per accertarsi cosa nasconda la porta di fronte alla quale si trovano.

Un aspetto da curare con molta attenzione è la scelta dei token da utilizzare nei duelli contro i Demoni di cui non si conosce l'identità prima di aver disposto sul tavolo i token risorse. Gli Eroi hanno alcuni token di valore superiore a quelli dei demoni, ma devono impiegarli al momento giusto, così come devono utilizzare nel miglior modo possibile i loro amuleti e gli eventuali oggetti magici di cui riescono a impossessarsi.

E' un gioco d'astuzia nel quale si deve sapere quando è il caso di osare e quando è più conveniente risparmiare le forze.

Qualche notizia sull'autore

Fin da bambino ho avuto due grandi passioni: la storia e i giochi da tavolo. Crescendo ne ho sviluppato un'altra, la comunicazione che mi ha portato negli anni ad abbracciare la carriera giornalistica, prima come redattore di alcune testate e poi come editore. Ho l'orgoglio di avere fondato nel 1995, assieme ad altri tre pazzi, il primo giornale italiano espressamente concepito per il web, Sicilia On Line News, un progetto affascinante e stimolante, ma un po' prematuro per la Sicilia di allora.

Da qualche anno sono in pensione e sono tornato ad occuparmi a tempo pieno delle altre due mie passioni, quella per la storia (che non mi ha mai lasciato) e quella per i giochi da tavolo, che ho ritrovato.

Ho riesumato qualche vecchio progetto, rimasto allo stato di bozza, e lavorando alacramente ho scritto il regolamento di gioco di Sachsen, di Latium e di 1200. Mi sono occupato anche della grafica dei giochi (migliorabile, lo so). Tutti e tre sono giochi di politica che affondano le radici in periodi storici che mi hanno sempre affascinato, ma mi piacerebbe sviluppare altri regolamenti per altri periodi storici.

A questi giochi ora si aggiunge Schiere che, traendo spunto da alcuni meccanismi dei predecessori, sviluppa gli aspetti legati alle strategie militari creando, spero, i presupposti per disputare sedute di gioco avvincenti e divertenti.

L'idea comune a tutti i miei prodotti è quella di avvicinare alla grande storia tanti giovani attraverso il gioco, divertendoli e stimolandone la curiosità. Peraltro, le regole dei giochi e dei possibili futuri progetti spesso si discostano (e si discosteranno) volutamente dalla storia, sono pretesti sui quali impostare con assoluto equilibrio una partita.

I puristi della storia storceranno il naso per certe alterazioni politiche, sociali e geografiche, ma lo scopo non è quello di ripercorrere le vicende realmente accadute, semmai quello di permettere a chi si siede davanti al tavoliere di reinterpretare certe situazioni mettendo in gioco le proprie capacità strategiche, politiche, diplomatiche, militari.

L'ultimo nato, The Lord of Darkness, è un genere diverso da quello degli altri giochi, quello fantasy, nato per caso da una conversazione con il mio caro amico Manuele, che mi ha permesso di cimentarmi in un settore dei board games di grande successo e con tantissimi prodotti, ma, tant'è, la sofda mi ha sedotto alquanto.