

librogame's LAND

ANNO

XII

3

(115)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

The Dark Eye

Torna Uno Sguardo nel Buio

Nuova versione del mitico GDR tedesco

Articoli di
Mauro Longo

Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

Ritorno ad Atlantide

Uno sguardo nel buio è di nuovo sugli scaffali, ormai alla sua Quinta Edizione. Un approfondimento su questo grande ritorno, che forse vedrà anche un'edizione italiana!

Come molti giocatori di ruolo italiani, ho cominciato a far rollare i miei dadi con Uno sguardo nel Buio, il più grande gioco di ruolo tedesco e uno dei più famosi d'Europa, tradotto in Italia ai tempi che furono dalla E Elle, quella dei librogame.

Da allora sono passati 30 anni, UsnB ha attraversato cinque edizioni del gioco, sono usciti quintali di moduli, è stato tradotto in inglese, francese e italiano e ha visto delle ottime trasposizioni videoludiche. Oggi UsnB è tornato, con un lancio in grande stile, degli ottimi kickstarter e una bella versione in inglese.

Si tratta della Quinta Edizione, che potrebbe essere tradotta anche in italiano in tempo per Lucca Comics & Games 2017, se le voci di corridoio sono vere (ma voi non ditelo a nessuno eh!).

Ecco dunque una presentazione generale di Das Schwarze Auge / The Dark Eye / Uno Sguardo nel Buio 5a Edizione.

Prima di partire per questo lungo articolo, faccio due importanti disclaimer:

1. Sono un fan sfegatato di UsnB e di ciò che rappresenta, lo seguo da decenni e manifesto un vero e proprio imprinting per questo sistema e mondo di gioco, che probabilmente non mi fa essere oggettivo sulle sue qualità e sui suoi difetti. Sono anche un giocatore vecchia scuola di 38 anni e dunque il mio approccio al gioco di ruolo non sarà lo stesso di un newbie o di un ventenne.
2. Non ho giocato la 5a edizione del gioco pen and paper. Ho giocato alla 4a, molto simile (anche più complicata), e alla 1a. Per questo motivo e per onestà intellettuale non farò una recensione dettagliata delle sue meccaniche, ma vi accennerò. Se questo fatto fa sì che mi riteniate un recensore inaffidabile, potete leggere altre sezioni dell'articolo per le quali sarò di fatto più attendibile.



Per una storia veloce di *Uno Sguardo nel Buio*

La prima versione di questo gioco è del 1984-89, gli anni in cui in Europa si diffondeva la Scatola Rossa di Dungeons & Dragons. *Uno Sguardo nel Buio* era allora diviso in regolamento introduttivo e regolamento avanzato, e il primo dei due si presentava in scatola: un chiaro segnale di continuità con lo stile commerciale e contenutistico del D&D di quegli anni, già diviso in Base e Avanzato (1a Edizione).

Negli anni '90 si sono succedute poi la 2a e la 3a Edizione, simili tra loro, che possiamo far corrispondere, se vogliamo, alla 2a edizione di D&D Advanced (D&D Advanced 2a Edizione e UsnB 2a Edizione escono entrambi nel 1989).

Quando D&D si rinnova nella sua leggendaria 3a Edizione, nel 2000, UsnB segue da presso il concorrente americano con la sua buona 4a Edizione, che durerà anche negli anni della 4a Edizione di D&D.

Nell'estate del 2014 arriva la 5a, ottima, Edizione di D&D e l'anno seguente sarà il momento della 5a Edizione di UsnB, quella di cui andiamo a parlare.

Questo raffronto non è peregrino (e sarà ripreso anche più avanti), anzi ci permette di sottolineare come lo sviluppo di UsnB nelle sue varie versioni sia sempre andato di pari passo a quello del suo più celebre concorrente, adeguandosi e distinguendosi ogni volta.

La versione attuale del gioco di ruolo tedesco più famoso segna, come la 5a Edizione di D&D, un rilancio del brand fatto per durare e una volontà di tornare ai fasti del passato.

Non per niente, i crowdfunding dei titoli principali del gioco in inglese mirano a tornare a occupare uno spazio anche nel pubblico americano e in quello inglese, dopo i modesti risultati delle localizzazioni delle edizioni precedenti.

Non per niente, l'attuale versione inglese attuale appare bella, profonda e accattivante. Missione compiuta, dunque? In parte.



La 5a edizione

Al tempo del lancio della versione inglese di UsnB, a maggio del 2016, la tedesca Ulisses Spiele ha organizzato un crowdfunding terminato in maniera più che lussuosa per i fortunati sottoscrittori (come me).

Chi ha finanziato il gioco su Kickstarter, perlomeno a un livello “medio”, si è visto infatti recapitare a casa un pacco che definirei “suntuoso” e che conteneva:

- Manuale base in formato “tascabile” e copertina morbida, da passare ai giocatori.
- Manuale base per il Narratore, con copertina rigida.
- Sei avventure pronte da giocare.
- Mappa poster di Aventuria / Atlantide + altri due poster
- Schede dei personaggi pronte e da fotocopiare.
- Materiale di approfondimento vario sul mondo di gioco e contenuti bonus.
- Cinque numeri della “Gazzetta di Aventuria”, l’“Aventurischen Boten”. Si tratta del periodico ufficiale del gioco e dei suoi personaggi, in cui si trovano spunti di avventure (“Riemerse dalle sabbie strane rovine di una città sconosciuta nel deserto di Khom – Un misterioso studioso sta organizzando una spedizione!”) e si racconta come evolve l’ambientazione “Il vecchio re di Andergast è spirato pochi giorni orsono. Lunga vita al nuovo re!”. Da notare che la Gazzetta continua progressivamente dagli anni '80 (la prima è del 1985) e le edizioni consegnate quest'anno sono le numero 173-177!
- Scatole porta dadi.
- Dadi e Gettoni del fato.
- 4 mazzi di carte completi che presetano Vantaggi e Svantaggi, Abilità Speciali, Magie, Rituali, Preghiere e Cerimonie.
- Adesivi, segnalibri, figurine varie.

Il tutto accompagnato ovviamente da copia digitale.

Chiariamo subito un dubbio: serve tutto questo per giocare? Manuali, dadi e schede certamente, mentre di gettoni del fato, carte, gazzette e approfondimenti si può anche fare a meno; le avventure sono invece ben gradite e ben fatte. Nessuno può comunque negare che tanta abbondanza non contribuisca a una bella presentazione del gioco in sé.

Le altre pubblicazioni

Dopo il manuale base, la seconda importante pubblicazione della serie è l'Almanacco di Aventuria, un gazetteer che riporta informazioni dettagliate su tutta Aventuria (l'Atlantide della versione E Elle, ovvero il continente in cui è ambientato il gioco): flora, fauna, miti, leggende, storia e dinastie. Ci sono anche - cosa fondamentale - personaggi e avversari e qualche nuovo mostro, elementi questi indispensabili, visto che nel manuale base di mostri ce ne sono ridicolmente pochi. In questo Almanacco c'è la vera forza di Uno sguardo nel buio: un'ambientazione stupenda e affascinante, dettagliata ed elegante, viva di trent'anni di storia e stratificazioni successive e continue, che rappresenta il valore aggiunto più importante di questo gioco.

Lo dico ancora più chiaramente: le regole di Uno sguardo nel buio 5a Edizione, come vedremo nel prossimo paragrafo, non sono niente di eccezionale. Ma tutto il mondo di Aventuria e il suo inimitabile stile fantasy fiabesco, il suo fascino più puro, la sua fiabesca verosimiglianza, il suo estremo livello di dettaglio, il suo pluridecennale metaplot, sono tutti racchiusi in questo secondo volume. Se avete intenzione di giocare a Usnb con un altro regolamento e volete usare solo questo magnifico setting, saltate il manuale base e prendete direttamente l'Almanacco di Aventuria.

Terzo manuale per importanza è quello dedicato ai mostri, Aventuria Bestiary. Come tutti i bestiari... contiene mostri e pericoli, animali feroci e insidie: utilissima integrazione ai pochissimi mostri del Manuale Base. A questo va aggiunta (in 128 pagine totali) qualche nuova regola per affrontare mostri, cacciare e combattere "sciame" di creature.

Dopo questa terna di manuali, sono arrivate due avventure lunghe una sessantina di pagine ciascuna, Arivor's Doom e Revelations from Heaven, nonché - fondamentale in questa sede - la sola adventure Vampire of Havena: sì, proprio così, un vero e proprio librogame da giocare con le regole semplificate del gioco di ruolo, ambientato nella città più iconica dell'ambientazione, la decadente e pericolosa Havena.

Lasciamolo da parte per ora (visto che non l'ho ancora letto ehm) e passiamo a parlare un po' del gioco in sé: il Manuale Base e il suo regolamento.

Le regole...

...sono troppe! Anticipo qui con una schioppettata a ciel sereno il mio pensiero complessivo su questo regolamento.

Parliamo di 400 pagine piene di testo e tabelle, elenchi e formule varie, con relativamente poche immagini, tutte o quasi dedicate alle meccaniche di gioco.

Vogliamo essere più precisi? Togliendo i consigli al Game Master (9 pagine); togliendo Indici, prefazioni, schede, mappe e tabelle riassuntive – e una checklist per le Regole Addizionali che si usano al tavolo: precisione tedesca! (33 pagine); togliendo un bestiario ridicolmente breve e striminzito (10 pagine) e una (bella) Introduzione generale al gioco, alle sue atmosfere e al mondo di Aventuria (10 pagine); togliendo tutto questo, dicevamo, il manuale si compone di 350 pagine secche di regole e opzioni per i personaggi, razze, professioni, vantaggi, svantaggi, equipaggiamento e poteri vari da imparare o gestire.

350 pagine, dicevamo. Scritte fitte.

Un impatto sicuramente sconcertante per un possibile neofita, forse molto comune decenni fa, ma oggi davvero capace di rappresentare uno scoglio insormontabile nello scegliere e iniziare questo gioco. Anche a me che sono un vecchio nerd brontolone, scafato, appassionato e volenteroso, questa mole di pagine è sembrata una cima altissima e molto faticosa da scalare.

Ho fatto all'inizio il paragone con D&D 5a Edizione: rifacciamolo!

La mole del Manuale del Giocatore di D&D 5 conta circa 100 pagine in meno di core rules, ha immagini più frequenti e più grandi, un'impaginazione più "amichevole" e soprattutto una più chiara e accattivante esposizione dei contenuti. La stessa esistenza della versione basic delle regole di D&D 5, davvero elementari, facilita molto l'apprendimento del gioco, rendendolo semplice e gradevole... uno sforzo che qui manca. Esistono certo delle regole introduttive rilasciate gratuitamente, ma sono un mero esempio di gioco e non un regolamento a se stante... e comunque riescono a sembrare "faticose" anche in quella versione.

Siamo di fronte a una nuova contrapposizione di approccio tra giochi "German" e pochi mostri e talmente poco spazio per il Game Master che il paragone è del tutto legittimo.

Ma andiamo avanti: oltre alla presentazione, l'impatto iniziale, all'esposizione generale dei contenuti e all'importanza davvero ridotta delle regole introduttive gratuite, come sono di fatto le regole del gioco?

La creazione del personaggio è, come temevo, lunga e faticosa, e necessita a mio avviso di almeno un'ora per personaggio, se i giocatori partono da zero. Bisogna distribuire molti punti creazione tra tante opzioni diverse e interessanti, e valutare davvero tanti parametri e opzioni, prima di poter scegliere consapevolmente che tipo di personaggio avere alla partenza. Basti pensare che la Scheda del Personaggio occupa 4 facciate, che aumentano in caso di personaggi in grado di usare dei poteri magici.

Oppure, basti guardare al confortante (ironia) schema per la creazione del tuo eroe, con i suoi **"quindici (15!) passaggi facili da seguire"** (come da immagine):

This chapter is divided into 15 easy to follow steps that allow you to create your very own hero for *The Dark Eye*. Let's get started!

Creating a Hero

- Step 1: Decide Which Kind of Hero to Play
- Step 2: Choose Experience Level
- Step 3: Choose Race
- Step 4: Choose Culture
- Step 5: Allocate Points to Attributes
- Step 6: Choose a Profession
- Step 7: Choose Advantages and Disadvantages
- Step 8: Improve Abilities
- Step 9: Calculate Combat Technique Values
- Step 10: Choose Special Abilities
- Step 11: Review Choices
- Step 12: Calculate Derived Characteristics
- Step 13: Buy Equipment
- Step 14: Choose Starting Age
- Step 15: Give Your Hero a Name

Mi sento di dire che nel 2016-2017 questo è troppo. Al di là dei gusti personali, e i miei in teoria sono tutti rappresentati qui dentro, un gioco che non permette a dei neofiti di sedersi e giocare alla prima sessione una bella avventura ha qualcosa che non funziona bene. Ancora una volta, il pensiero corre a *D&D 5a Edizione*, che ha messo sul tavolo una efficacissima curva di apprendimento dei giocatori e di approfondimento delle dinamiche dei personaggi, che parte con una buona prima e sale di marcia gradatamente, in maniera esemplare. La lezione americana in questo caso non mi pare abbia dato qui i suoi frutti: i giocatori si trovano davanti a un grosso muro da scalare, prima ancora di iniziare a giocare.

La mole di lavoro da fare a priori e la sua complessità rendono allora forse *UsnB* paragonabile per certi versi a *Pathfinder*, ma è anche vero che nessuno rifarebbe oggi daccapo *Pathfinder* nel 2016 (io credo), e che chi ha imparato a giocare con quel tipo di D20 System difficilmente avrebbe oggi voglia di ricominciare a studiare daccapo un gioco altrettanto complesso, *ma diverso...*

La meccanica di base

Vi riporto per intero le meccaniche base, come apparse sul regolamento gratuito rilasciato online. La traduzione ovviamente non sarà ufficiale.

La base della caratterizzazione degli eroi è costituita dagli **Attributi**, le caratteristiche degli eroi. Ogni eroe ha otto **Attributi**: Coraggio, Astuzia, Intuito, Fascino, Destrezza, Agilità, Costituzione e Forza (Courage, Cunning, Intuition, Charisma, Dexterity, Agility, Constitution, and Strength). Più il numero è alto, più efficace sarà l'eroe in quella caratteristica. Agli **Attributi** vanno poi aggiunte numerose **Abilità**, ciascuna definita da un certo numero di **Punti Abilità** (Skill Rating).

Ad ogni **Abilità**, gruppo di **Abilità** e **Incantesimo** che l'eroe possiede sono associati tre **Attributi**. Il giocatore deve lanciare 1d20 per ciascuno di questi **Attributi**, in sequenza, e confrontare il risultato con il proprio **Attributo**. Si può cambiare la sequenza a piacimento, ma sempre dichiarando prima contro quale **Attributo** si sta tirando. Per esempio, usando una qualsiasi abilità sociale (che sia Seduzione o Intimidazione, per dire), si tirerà contro **Intuito**, **Fascino** e **Fascino**.

Il numero ottenuto deve essere uguale o minore a quello dell'**Attributo** scelto, ma si possono usare i **Punti Abilità** per aggiustare la prova a proprio favore. Per esempio, se l'eroe ha 12 in **Fascino** e ottiene un 14 con il d20, può usare 2 **Punti Abilità** per superare il tiro. I **Punti Abilità** si usano per ogni prova e si rigenerano ogni volta: sono in pratica un bonus da gestire per il triplo tiro degli **Attributi** associati all'**Abilità**. Questi punti si "rigenerano" ad ogni prova e quelli non usati non possono essere usati per la successiva.

Inoltre, il numero di **Punti Abilità** rimasti a disposizione, al termine del triplice tiro contro gli **Attributi**, determina il grado di riuscita della prova stessa. Se i **Punti Abilità** non bastano ad avere i tre successi necessari, la prova è fallita; altrimenti, i punti in avanzo possono determinare un successo mediocre, avanzato o eccezionale, tramite diversi "Livelli di Qualità" (Quality Level). Personaggi che si mettono assieme per svolgere un'azione, devono tirare ciascuno contro i propri **Attributi** e infine sommano i **Quality Level** raggiunti.

Capito tutto?



Insomma, di certo è un sistema dettagliato, che si presta a un uso strategico e intelligente delle proprie Abilità e degli Attributi, ma a mio avviso leggermente troppo macchinoso.

Lanciare tre dadi per ogni prova, considerare il livello di difficoltà, sommare e sottrarre bonus e malus di circostanza, poi gestire i Punti Abilità e infine verificare il Livello di Qualità non è *estremamente* macchinoso, ma senza dubbio si candida per un posto medio alto nella “classifica complichiamoci la vita in gioco” anche vista la mole di prove che un gruppo di personaggi affronta in media in una normale sessione di gioco. E vista l'attuale generale attitudine di giochi e giocatori, che vanno a ricercare modi sempre più semplici e veloci di gestire le prove.

I combattimenti funzionano in maniera analoga, anche se di solito si usa solo 1d20. Tagliando con l'accetta (ahahaha), si tira contro il proprio Attacco, la propria Parata, o contro altri Attributi associati alle Abilità che si vogliono usare in battaglia. Se l'Attacco riesce e la Parata dell'avversario fallisce, si contano i Punti Impatto prodotti dall'arma usata, a questi si sottraggono i Punti Protezione delle armature indossate dalla persona colpita e infine i punti rimanenti sono i Danni che la vittima dell'attacco riuscito subisce. Veloce e semplice, vero? No? Come no?

Una curiosità: al contrario del sistema delle prove generiche, quello dei combattimenti funziona in maniera pressoché identica alla vecchissima versione del gioco, quella tradotta anche in italiano.

Anche la magia funziona in maniera simile, con l'aggiunta di alcuni Punti Astrali che si vanno consumando, e quando esauriti vanno poi necessariamente recuperati prima di poter lanciare nuove magie. Ogni Incantesimo, per capirci, è quindi legato a una diversa combinazione di Attributi, sfrutta i Punti Abilità e considera i Livelli di Qualità.

Come detto poche righe fa, le principali prove di combattimento e le generiche prove di Attributo, permettono di tirare 1d20 invece che 3d20 e questa è l'unica semplificazione concessa in questo sistema super-dettagliato.

A questa base regolistica (secondo me già abbastanza complicata), si devono poi aggiungere ogni sorta di ulteriori complicazioni: prove contrapposte, prove di gruppo, prove cumulative, uso di “Gettoni del Fato”, modificatori di difficoltà delle prove, uso di oggetti magici, ogni sorta di condizioni speciali del personaggio, vantaggi, svantaggi, abilità speciali, manovre di combattimento eccetera, eccetera, eccetera.

A onor del vero, ci sono qua e là anche riquadri pieni di varianti possibili, che permettono di aggiustare un po' il gioco secondo le proprie esigenze, rendendolo più semplice o più complesso a seconda dello stile di gioco desiderato.

Che gioco viene fuori?

La mia impressione (ribadisco di non averlo provato al tavolo... se questa cosa vi infastidisce, non leggete questo paragrafo) è che questa estrema meticolosità nella creazione del personaggio, e nella gestione strategica e simulativa di così tante regole e opzioni, supporti bene solo un gioco lungo e attento.

Uno sguardo nel buio 5a Edizione non è un gioco che può dare il meglio di sé in sessioni casuali, o con giocatori alle prime armi. È un gioco per giocatori esperti e appassionati, pronti a usare la prima sessione di gioco per crearsi i personaggi; la seconda per incontrarsi alla taverna e chiacchierare tra loro, prima di arrivare a una rissa grossolana; la terza per accettare una missione, andare al mercato, legare i bagagli sui muli, lasciare le porte della città all'alba e incontrare giusto dei banditi lungo la strada, che già è tanto grasso che cola.

Non è neanche un gioco per power player ed eroi spaccamontagne. Non solo è estremamente bilanciato (o così mi appare), ma il livello generale di potere dei personaggi è molto basso all'inizio ed è destinato a salire molto lentamente durante il gioco. È più adatto di certo a giocare un qualsiasi "Alrik il figlio del contadino" che arriva in città a cercare avventure, piuttosto che Raistlin il tenebroso e superbo arcimago pronto a distruggere il mondo in una decina di sessioni.

Insomma... un gioco lento e profondo, con ritmi distesi e combattimenti che potrebbero durare un paio di ore ciascuno, se particolarmente complessi. Le regole, come detto nel capitolo precedente, sono tante e dettagliate, e una sola prova di gruppo può durare tra una cosa e l'altra anche cinque minuti.

E, se siete il Narratore, provate un po' a creare 3-4 personaggi interessanti prima di iniziare a giocare, con tutte le opzioni fatte bene...

Di nuovo, se siete in cerca di un bel gioco per divertirvi un paio di sere, senza spendere da Narratore ore e ore di preparazione a priori, passate avanti senza neanche pensare a *UsnB*.

Se invece avete molto tempo a disposizione e volete giocare una lunga e approfondita campagna su *Aventuria / Atlantide*, affezionandovi ai vostri personaggi, facendoli crescere di livello per mesi, portandoli avanti e indietro per il continente inseguendo l'avventura... *UsnB* potrebbe darvi davvero grandi soddisfazioni.

Un altro punto da sottolineare riguarda mostri e ambientazione. *Aventuria* ricorda molto più una sorta di rinascimento piratesco/picaresco cappa e spada, tra esplorazioni e intrighi politici, che un western dark medievaleggiante pieno di mostri come *D&D*. Questo vuol dire che difficilmente gli eroi potranno andare a sfidare le leggi e l'ordine costituito nel mondo di gioco, o anche solo nel villaggio dove si verranno a trovare, ma dovranno destreggiarsi in un mondo vivace, interconnesso e più grande di loro, dove loro sono (e saranno per un bel po') l'ultima ruota del carro...

Lo spettro possibile di mostri e avversari che appare nelle avventure, rende bene l'idea dei tipici pericoli da affrontare: non esiste niente che si avvicini alle centinaia di razze pensanti e alle migliaia di mostri di *D&D / Pathfinder*: un parco giochi iper-fantasy dove si può trovare tutto e il contrario di tutto. In *UsnB*, i pericoli più tipici sono di natura umana o umanoide: banditi, predoni, cospiratori, eserciti nemici, stregoni, sacerdoti avversi, traditori, mercenari, schiavisti e baroni cattivi... Esistono orchi, goblin e nonmorti, certamente, ma il loro ruolo è molto limitato e molto spesso essi stessi presentano una caratterizzazione talmente profonda che è difficile considerarli "mostri", quanto piuttosto umanoidi selvaggi con cui sia perfino possibile e lecito trattare. Non vi troverete centinaia di aberrazioni, creature planari, mostri e razze di draghi, ma spesso e volentieri ostacoli verosimili e "realistici".

Tutto questo, attenzione, rimanendo con i piedi piantati in Aventuria... Il mondo di gioco infatti, "Dere", presenta poi altri continenti dove si torna a respirare la sensazione tipica dell'iperfantasy... ad attenersi però alla sola linea di gioco di Aventuria tutto questo comunque non c'è.



Conclusioni

È un gioco ben fatto, dettagliato e bilanciato? **Sì.**

È un gioco semplice e veloce da comprendere e da giocare? **No.**

L'ambientazione di gioco è coerente, bella e divertente? **Una delle migliori in circolazione.**

È un gioco adatto a sessioni brevi e casuali? **Non molto.**

È un gioco adatto a lunghe campagne high fantasy, in un mondo pieno di avventure, misteri e prodigi? **Assolutamente sì.**

Possiamo giocare il Forgiato Warlock con il Patto dei Demoni e il Paladino Oscuro Mezzo-Tengu Mezzo-Sirena e insieme uscirli a comandare nell'impero? **No, sia ringraziato il Cielo, no!**

Quali sono i suoi pregi principali? **Ambientazione vivida e affascinante, flavour, verosimiglianza, scanzonatezza, ottimo livello strategico delle regole, un metaplot molto ben curato e dettagliato, infinite possibilità di caratterizzazione realistica dei personaggi.**

Quali sono i suoi difetti principali? **Curva di apprendimento troppo lunga e sistema di prove troppo macchinoso.**

Le illustrazioni, l'impaginazione e l'esposizione dei contenuti sono allo stato dell'arte? **Sì, degli anni '90 però. Ma anche dieci anni fa avrebbero fatto la loro porca figura, eh...**

È il gioco più bello della nostra era mortale? **No.**

Meglio *D&D 5a Edizione* o *UsnB 5a Edizione*: Le regole di *D&D*, il mondo di *UsnB*.

Per adesso direi che è davvero tutto.

Se davvero una casa editrice italiana sta pensando di portare il gioco in italiano, per il prossimo autunno, mi riprometto senz'altro di tornare a parlarvene!

