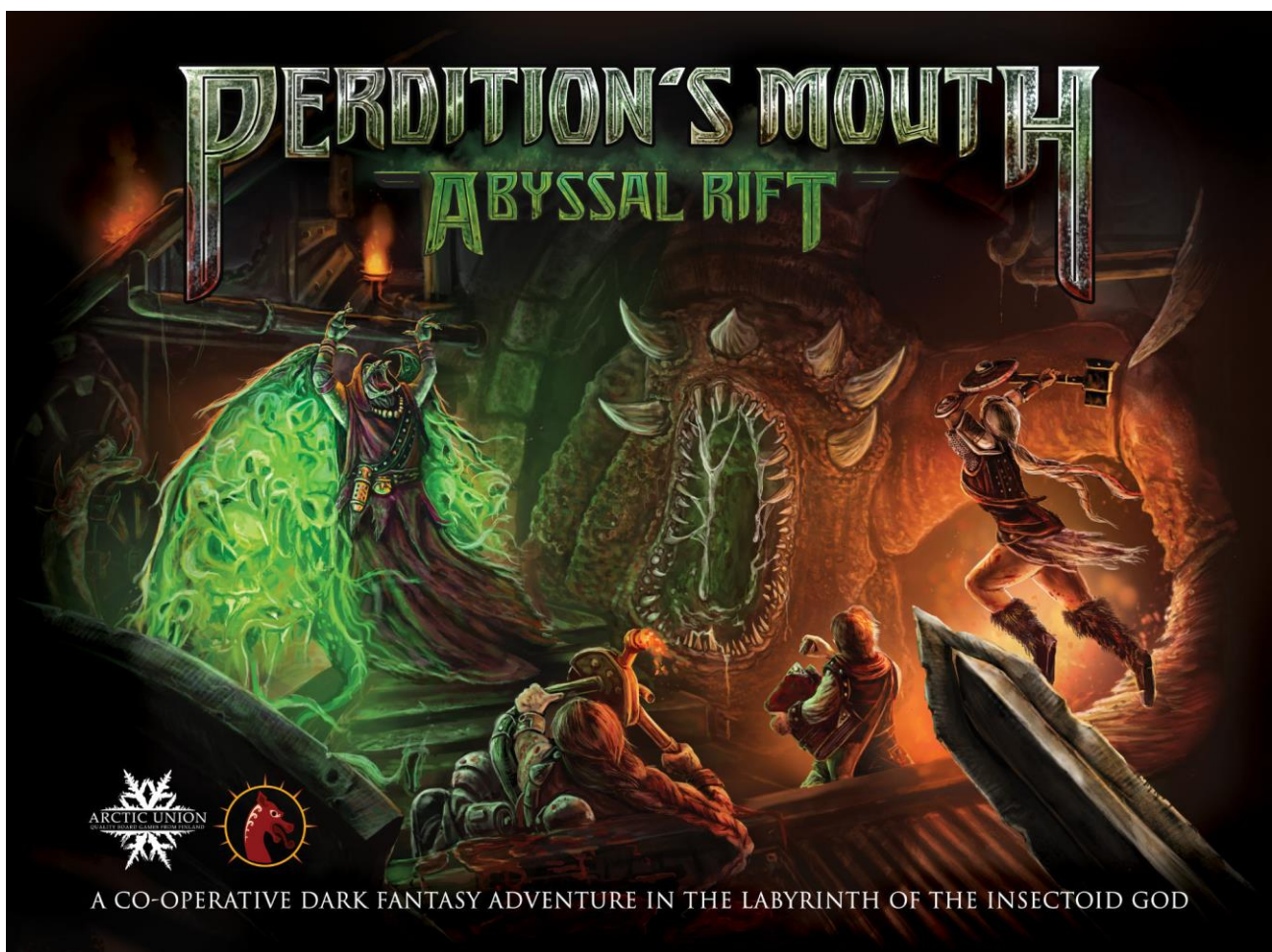


PERDITION MOUTH: ABYSSAL RIFT

Anteprima: Uno sguardo al prototipo

Premessa

Questa recensione si basa su un prototipo che l'autore, Timo Multamaki, ci ha gentilmente consegnato a Modena, durante la manifestazione ludica "PLAY 2016" per fare dei test. Il gioco però era già stato lanciato su [Kickstarter](#) ed aveva superato rapidamente la soglia minima richiesta, così, al momento in cui scrivo queste note (giugno 2016), la produzione è al lavoro per poterlo presentare e mettere in vendita ad Essen in Ottobre. Il regolamento è già nella sua versione definitiva e così pure le miniature, le tessere e tutte le tabelle. Sono ancora in corso di aggiornamento le carte e la stesura definitiva degli scenari.

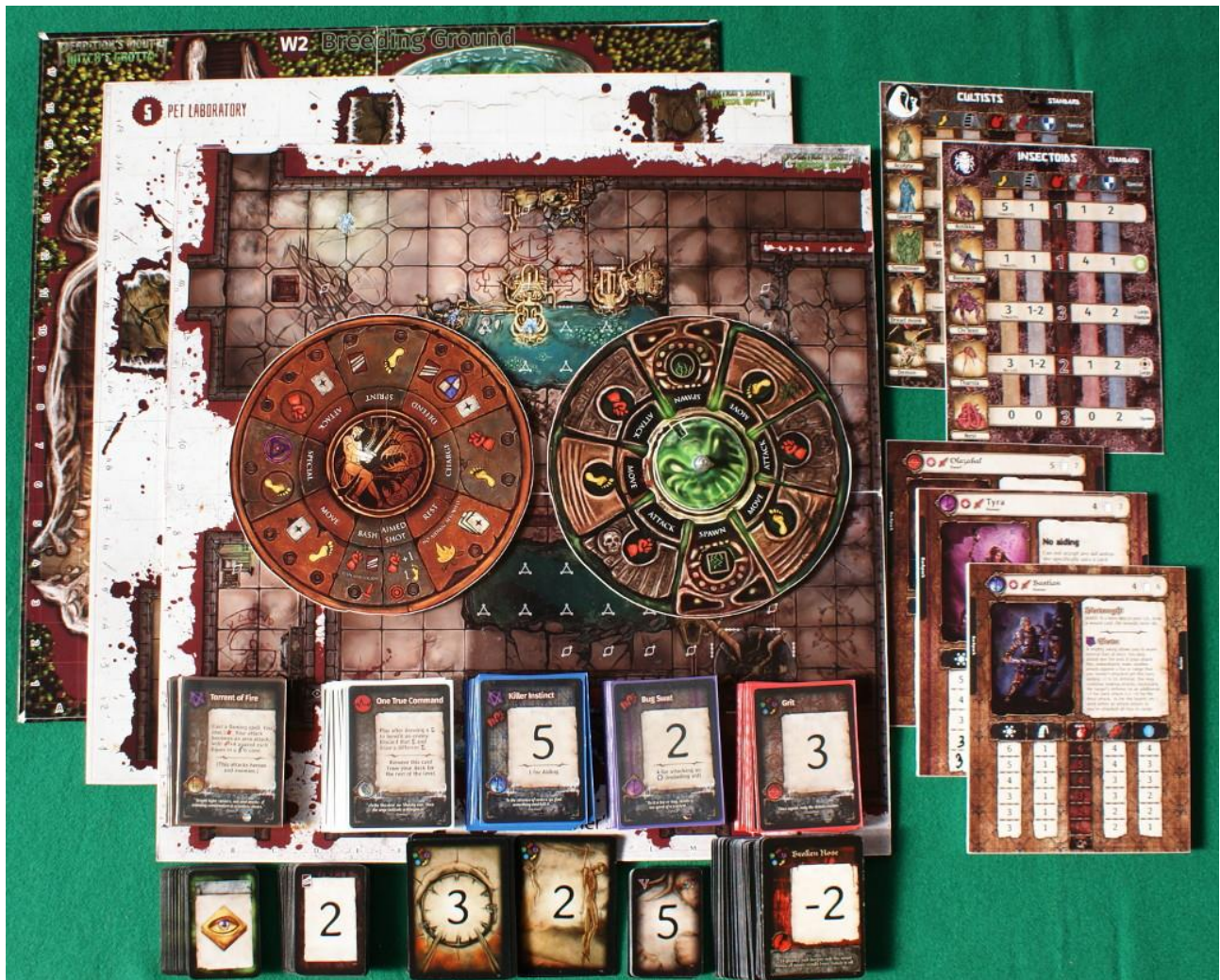


La scatola del gioco come dovrebbe essere realizzata

La storia

Guidati da una visione mistica, alcuni Eroi decidono di scendere in un labirinto di caverne sotterranee per stroncare l'attività di un gruppo di fanatici adoratori di un terribile Demone che vorrebbero rievocare per farlo dominare sulla terra. Nella più normale tradizione dei giochi [Dungeon Crawl](#), gli scenari sono stati concatenati in una campagna vera e propria durante la quale, scenario dopo scenario, gli Eroi scesi nell'Abisso della Perdizione cercheranno di raggiungere ed uccidere il Demone prima che si materializzi e sia a pronto a prendere il potere.

Il materiale a nostra disposizione ovviamente non è quello della versione definitiva e mancano anche alcune mappe; la versione definitiva delle carte è stata nel frattempo modificata perché siano tutte dello stesso formato e la stampa differirà un po' da quella attuale. Tuttavia anche se in formato... "ridotto" il tutto si presenta davvero impressionante.



I componenti "provvisori" del gioco

La scatola definitiva di Perdition Mouth (delle dimensioni di Descent) conterrà 4 tabelloni stampati su entrambi i lati (quindi con 8 mappe diverse), due plance circolari per determinare le azioni di eroi e nemici, 6 miniature degli eroi, 37 miniature dei loro nemici (Cultisti ed Insettoidi), oggetti vari (porte, scrigni, ecc.), 5 mazzi di carte, due fogli di tessere da defustellare e diversi marcatori.

La qualità grafica è eccellente, così come sono veramente ben fatte e dettagliate tutte le miniature di plastica (anche se i nomi scelti suonano un po' male nella nostra lingua) che verranno fornite "non" dipinte nel gioco base.

Il regolamento di 40 pagine è molto "arioso" (nel senso che ci sono tantissime illustrazioni ed esempi) e quindi si legge facilmente, anche se occorreranno almeno un paio di sessioni per comprendere in pieno la meccanica: prevedete inoltre numerosi controlli durante le prime partite per risolvere qualche dubbio o scoprire alcuni dettagli sfuggiti precedentemente. Successivamente il ricorso alle regole diventerà davvero saltuario e sarà necessario solo per chiarire situazioni particolarmente rare.

Il libro degli scenari (attualmente ne sono previsti 21, molti dei quali concatenati) è a sua volta di una quarantina di pagine: al momento è ancora in corso di revisione e miglioramento... e ne ha davvero bisogno perché molti scenari sono poco chiari e in alcuni è difficile persino definire con esattezza il set-up iniziale. I gruppi test sono però al lavoro per correggere tutte le imprecisioni, finire di segnalare i dettagli mancanti, ecc. Tuttavia voglio subito precisare che, contrariamente ad altri giochi di questo tipo, in *Perdition Mouth* l'elemento principale è... il "tempo": gli Eroi devono arrivare il prima possibile al centro dell'abisso per prevenire l'evocazione del Demone o per sconfiggerlo, se già evocato, prima che possa fare altri danni. Quindi tutto ciò che rallenta questo percorso (scrigni del tesoro, prigionieri da liberare, ecc.) può essere fatto solo se si tratta di qualcosa di veloce e per cercare di avere qualche vantaggio extra (nuove armi, carte speciali, ecc.)

Le porte si aprono ed i nostri Eroi entrano nel buio della prima caverna

Scelto uno scenario si procede con l'allestimento.



Esempio di un tabellone pronto per l'allestimento.

La scheda dello scenario indica dove posizionare oggetti e nemici (i Cultisti e gli Insettoidi) ad inizio partita, da quale ingresso arriveranno i nostri Eroi, qual è il genere di missione che devono compiere e dove si trova la via di uscita dalla caverna (a volte ne sono indicate diverse, perché ci sono collegamenti ad altre caverne). Ovviamente ogni scenario può avere delle regole speciali che completano o sostituiscono quelle di base.



Ecco come si presenta il tavolo all'inizio della partita

I giocatori scelgono il loro personaggio e prendono il necessario per l'avventura: un mazzo di 12 carte, una plancia con le caratteristiche iniziali del personaggio, un segnalino per registrare eventuali ferite ed un altro da piazzare sulla plancia delle azioni.



Ecco uno dei nostri Eroi, Olazabal, con quasi tutto il necessario per iniziare la sua ricerca. mancano soltanto due segnalini "originali" che noi abbiamo sostituito con meeple colorati).

La plancia contiene tutte le informazioni utili per l'utilizzo del personaggio: le azioni tipiche di quell'Eroe, quelle che può fare solo se si trova nella casella delle "azioni speciali" ed una colonna per la registrazione dei punti vita (PV). Parallelamente alla colonna dei PV ci sono altre quattro colonne per la visualizzazione di: Punti Azione (PA), Raggio di Azione (RA), Punti di Forza in attacco (PA) e Punti di Forza in difesa (PD). Se calano i Punti Vita calano automaticamente anche alcune delle altre caratteristiche. Per esempio la guerriera TYRA inizia lo scenario con 5 PV, cui corrispondono 5 PA, RA 1-2, 4 PA e 3 PD. Se dovesse subire 2 perdite le sue caratteristiche scenderebbero di conseguenza a questi valori: 3 PV, 3 PA, RA 1-2, PA 4, PD 1, e così via.

Tutti pronti? Riempiti gli zaini con il necessario per l'impresa da affrontare? Affilate le armi? Bene, allora sotto con la prima prova.

Alla luce delle torce si avanza verso un salone molto più illuminato

Per chi ha già provato qualche titolo di Mac Gerdts (Imperial, [Antike](#), ecc.) il meccanismo per la scelta e la realizzazione delle azioni degli Eroi è un concetto già noto.



La tabella delle azioni degli Eroi: la Stone of Destiny

La Stone of Destiny (questo è il nome dato alla tabella per le azioni) è divisa in 8 "spicchi" (chiamati Spokes nel testo originale) uno dei quali doppio (tiri da lontano o combattimento corpo a corpo): su ognuno di essi possono stare da 1 a 3 personaggi. All'inizio della missione i segnalini devono essere scaglionati, uno per spoke, ma in seguito potranno dunque raggrupparsi insieme o avanzare a piacere. Ad ogni turno i giocatori decidono, in base alla situazione sul campo, chi muoverà per primo e/o chi deve attaccare o proteggere gli altri. Di conseguenza il segnalino sulla Stone of Destiny verrà spostato di X spokes (spendendo 1 PA per ogni spostamento) ed il personaggio potrà eseguire le azioni indicate sulla casella di arrivo: muoversi, attaccare, spostarsi più velocemente, muoversi E attaccare, riposare, aumentare le sue difese o effettuare azioni speciali con le sue caratteristiche specifiche. Il movimento sulla Stone of Destiny è sempre in senso orario.

Attenzione: un personaggio può muovere SOLO SE la casella di arrivo ha una icona movimento (un piede); può combattere SOLO SE la casella di arrivo ha una icona di combattimento (un pugno), ecc. Non è possibile eseguire quelle azioni che non sono specificamente indicate nello spoke di

arrivo. Quasi tutti gli spokes hanno anche qualche icona supplementare che consente ai giocatori di pescare altre carte dal mazzo, aggiungere X PA alla mossa, ecc.

Il meccanismo di Perdition Mouth è molto interessante e costringe i partecipanti a ragionare bene sul cosa fare nella mossa in corso... tenendo anche presente cosa potrebbe succedere in quella successiva. Rispetto ad altri giochi di questo genere i personaggi non sono dunque liberi di fare tutto quello che vogliono, come e quando vogliono: devono "ragionare" e preparare bene le loro azioni.



Ecco una serie di Eroi, ognuno con caratteristiche ben diverse: a sinistra riconosciamo Olazabal, mentre il primo a destra è Simma con Tyra al suo fianco.

Ovviamente ogni personaggio ha caratteristiche diverse e quindi si muoverà in modo diverso: per esempio, Olazabal è un Eroe massiccio e forte, ma lento (non ha molti PA a disposizione), mentre all'opposto Simma ha 7 PA ad ogni turno e una magia piuttosto potente per proteggere i suoi amici, ma è molto vulnerabile: due colpi e... ciao. Un gruppo ben "bilanciato" permetterà ai giocatori di avanzare nel gioco e superare gli scenari con il minimo danno cercando innanzitutto di sopravvivere.

Quando tutti gli Eroi hanno effettuato la loro mossa si eseguono eventuali combattimenti confrontando la FA dell'eroe con la FD del nemico (secondo apposite tabelle che vedete riprodotte nella foto sottostante).

INSECTOIDS						CULTISTS					
STANDARD						STANDARD					
	Yellow	Grey	Red	Blue	Special		Yellow	Grey	Red	Blue	Special
Rotikka Towards	5	1	1	1	2	Acolyte Towards	2	1	1	1	1
Boneworm Towards	1	1	1	4	1	Guard Stay at £3	3	1-3	2	2	2
Chi'leen Towards	3	1-2	3	4	2	Summoner Teleport at £6	1-6	3	3	3	
Tharnix No LoS	3	1-2	2	1	2	Dread monk Toward priests	3	1-2	4	2	2
Nest	0	0	3	0	2	Demon Towards	4	1-2	5	6	5

Le tabelle dei nemici

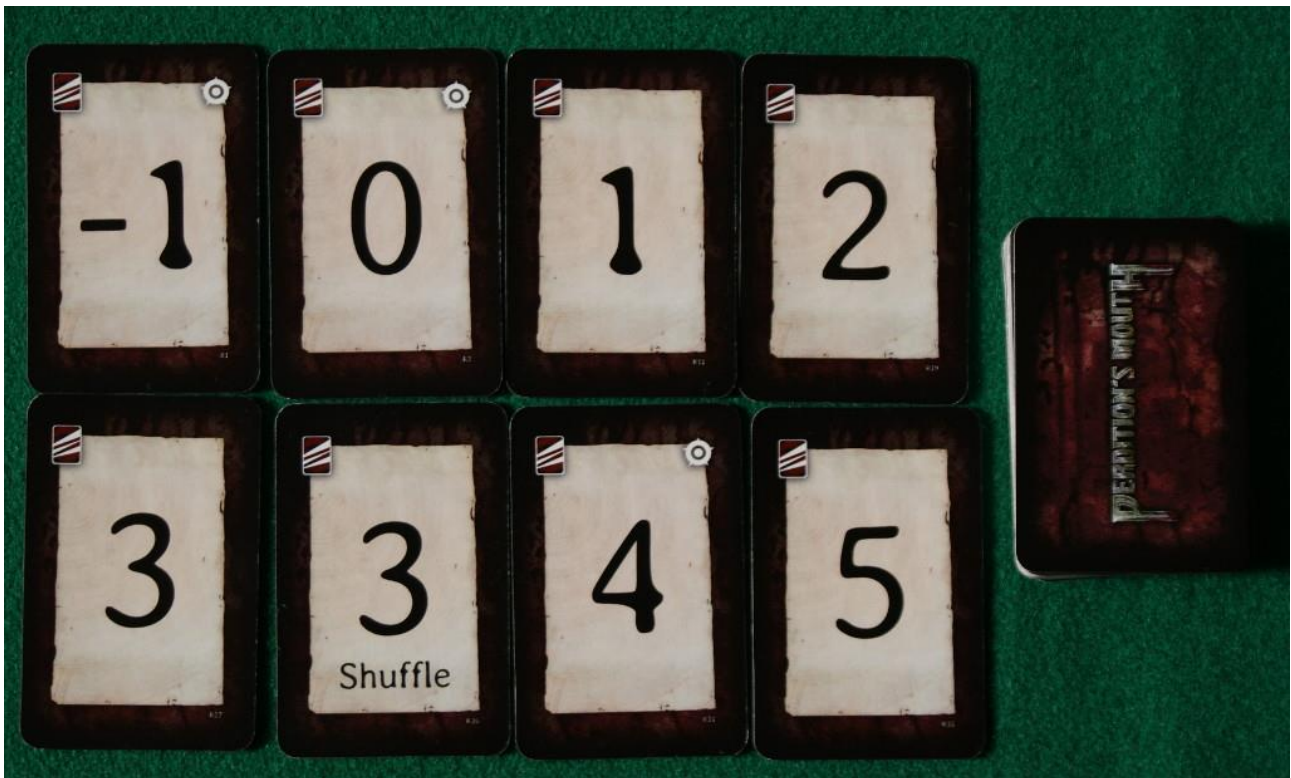
Gli Eroi possono aggiungere carte "Forza" al loro punteggio iniziale e, se sono adiacenti a qualche compagno, questi ultimi possono a loro volta aumentare il valore dell'attacco, aggiungendo qualcuna delle loro carte per arrivare ad un valore totale della FA che permetta di essere ragionevolmente sicuri di battere l'avversario.

Si gira a questo punto una carta "Response " il cui valore (variabile da "-1" a "+5") è da sommare al valore FD: se la FA è superiore alla FD l'eroe ha colpito il nemico e gli toglie un punto vita (mettere un gettone accanto alla miniatura del nemico se questo non muore subito). Se la FA è inferiore alla FD il nemico ha schivato i colpi e non subisce danni. Una volta terminati tutti combattimenti il turno passa agli avversari che, per le loro azioni hanno a disposizione un'altra ruota, la Watchstone, anch'essa suddivisa in 8 spokes.



La Watchstone serve a fare muovere e combattere Insettoidi e Cultisti

Il sistema di gioco prevede tre tipi di azione per il "nemico": muovere (questo avviene su 3 diversi spokes della Watchstone), attaccare (3 spokes) e chiamare dei rinforzi (2 spokes). Il "come procedere" viene regolamentato dal mazzo delle Response Cards che abbiamo citato nel paragrafo precedente, dove le cifre (variabili da -1 a +5) sono però presenti in modo disuguale, con la maggioranza delle carte che mostra un "1" o un "2". Il valore medio ponderato è pari a "2", e non è da prendere sottogamba perché non vincere un combattimento potrebbe comportare conseguenze pericolose. Quindi il consiglio iniziale è quello di attaccare con un certo margine (2-3 punti extra sono quasi sempre sufficienti) per evitare di perdere tempo e/o carte.



Carte Response

Il numero della Response Card indica di quanti spokes si muoverà l'apposito segnalino sulla Watchstone: ogni "passo" corrisponde ad un'azione che dovrà essere eseguita immediatamente prima di procedere col passo successivo. Così se, per esempio, il segnalino si trova sullo spoke "Movimento di partenza" (quello con le... macchie di sangue) ed esce una carta "2" per prima cosa esso avanza di uno spoke (e si eseguono dunque eventuali combattimenti), poi entra nel secondo spoke (la casella "Primary Spawn") che fa attivare altri nemici. Il movimento di questi ultimi è regolato da semplici regole: prima muovono gli Insettoidi, partendo dal più debole, poi i Cultisti e infine (se è già stato attivato) il Demone. Un'apposita tabella indica le diverse capacità dei nemici (FA, FD, Punti di movimento e Punti di vita).

Ovviamente tutti dovranno dirigersi verso gli Eroi scegliendo il percorso più breve.



Gli insettoidi

Per quanto riguarda i combattimenti, si agisce sempre nello stesso ordine, dal più debole al più forte, attaccando per primo l'Eroe più vicino, oppure il più debole fra quelli alla stessa distanza. Alcuni nemici hanno anche un morso avvelenato (o lanciano frecce avvelenate) e quindi, in caso di colpo a segno, riducono ulteriormente le capacità vitali degli Eroi.



I Cultisti

Se un Eroe perde il suo ultimo punto vita "defunge" ed il suo corpo viene lasciato "a giacere" in quella casella, dove potrà essere frugato dai compagni per recuperare eventuali oggetti utili. Ognuno ha infatti la capacità di portare a mano un certo numero di oggetti (in base alla sua forza intrinseca), oppure di metterli in uno zaino più o meno grande (in altre parole la scheda del personaggio ha un certo numero di slot per le carte "oggetto")

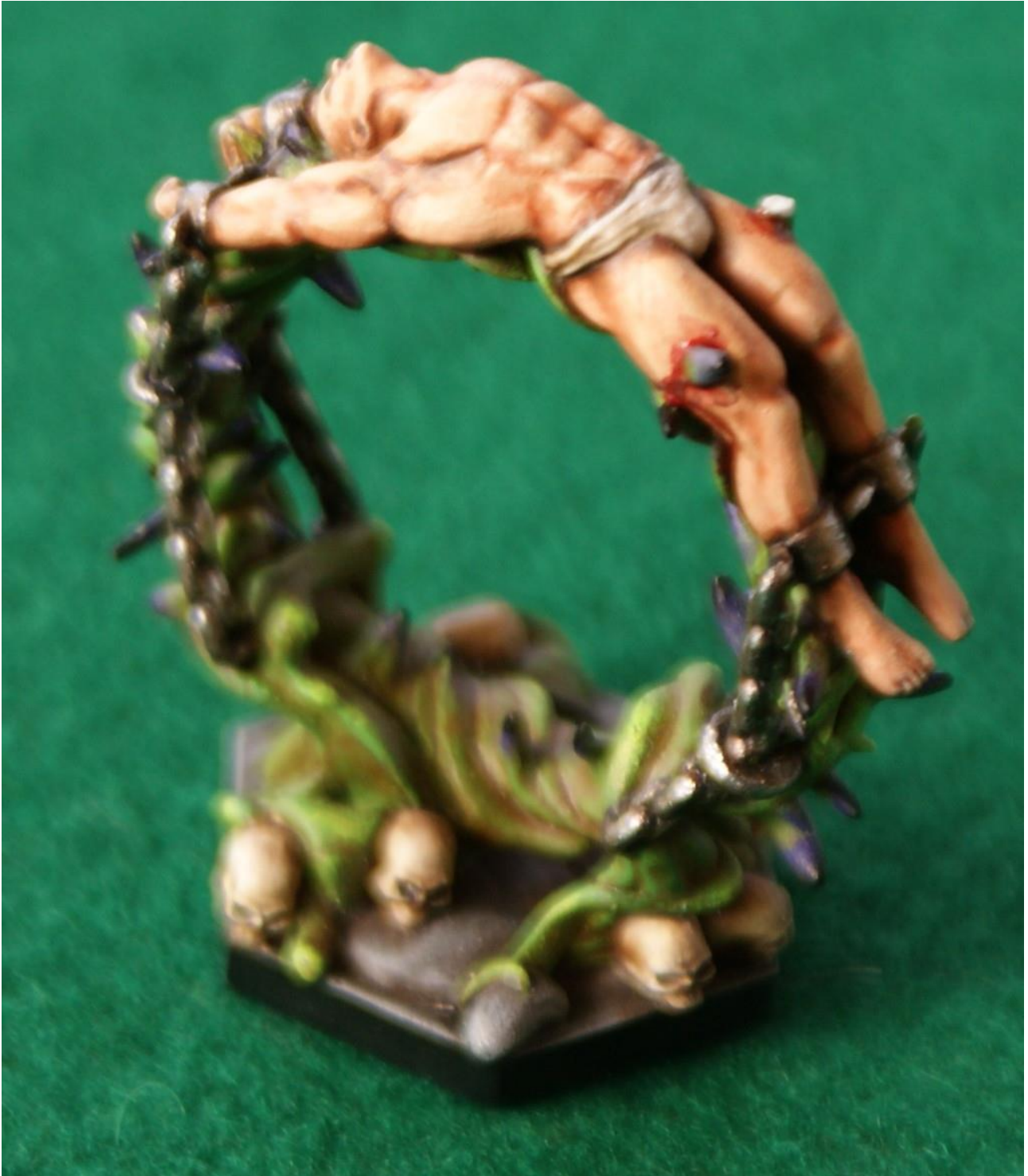


Oggetti e arredi vari

Durante l'esplorazione è possibile trovarsi davanti a porte chiuse che verranno aperte (o richiuse) spendendo un semplice punto azione; altre porte potrebbero essere chiuse a chiave e dovranno quindi essere sfondate se non si ha il tempo di cercare il nascondiglio della chiave. Anche le casse del tesoro, che sono solitamente ben protette e ben difese, si aprono solo forzando la serratura (e quindi spendendo un gran numero di punti Azione), per cui si tratta di compiti da affidare a chi del gruppo è più adatto ad eseguire un certo tipo di azione.

La missione è terminata con successo e gli Eroi si concedono un meritato riposo

La sensazione dopo le prime partite effettuate a *Perdition Mouth* è positiva: io non sono un amante di questa categoria di giochi, ma ho trovato che i meccanismi per le azioni degli Eroi e dei loro nemici sono stati ben studiati e funzionano perfettamente. Dopo pochi turni ci si accorge infatti di cominciare ad immedesimarsi nel proprio personaggio, comportandosi con la dovuta cautela, per cercare di mantenerlo in vita ed evitare brutte sorprese... come quella che vedete riprodotta qui sotto.



Un prigioniero su una ruota della tortura piuttosto dolorosa

L'atmosfera è un quella tipica dei giochi cooperativi, con tante discussioni su cosa fare e gli immancabili tentativi di qualche aspirante leader dominante di prendere decisioni per tutti. Effetti amplificati dal meccanismo particolarmente ricco di scelte e sfumature (almeno per questo genere di giochi). Ciononostante Perdition Mouth dà il meglio con 4 o 5 giocatori, scegliendo gli Eroi in base alle loro caratteristiche ed alla difficoltà dello scenario. In 3 diventa molto più difficile anche solo difendersi dagli attacchi degli avversari. Sconsigliato in 2 o 1, a meno che non si usino più personaggi per ogni giocatore.

Purtroppo, come ho già detto, al momento in cui scrivo queste note è ancora in corso la messa a punto degli scenari: impossibile giudicarli! Poiché questo tipo di giochi funziona non solo se i meccanismi sono fluidi e facili da applicare, ma anche (e soprattutto) se gli scenari sono ben studiati, risulta altrettanto impossibile esprimere un giudizio complessivo su Perdition Mouth.



Una partita in corso

Mi auguro che tutto venga sistemato nei prossimi mesi e che io possa sciogliere rapidamente le mie riserve quando avrò in mano la versione definitiva.

Titolo originale: Perdition Mouth

Editore: Dragon Dawn (Finlandia)

Giocatori: 1-6

Età: 10+

Durata: 90-120 minuti