



Destino Oscuro

Gestione rapida degli Antagonisti

In ogni Gioco di Ruolo ci sono avversari da combattere, nemici d'ogni genere: umani, mostri, alieni, creature speciali... ci possono essere mille casi diversi. Ma, ai fini del divertimento, è veramente importante caratterizzare gli Antagonisti dei Personaggi giocatori in modo dettagliato? Prima di tutto, partiamo dai classici nemici secondari della situazione: ci interessa realmente sapere a che Livello sia la loro Caratteristica Carisma, prima di affondare il nostro pugno nel loro cedevole cranio? Probabilmente no.

Poi arrivano gli Antagonisti principali. Parliamo, ad esempio, del classico cattivone finale delle storie d'azione. Forse per quell'avversario potrebbe essere interessante un approfondimento superiore rispetto ad uno troppo approssimativo, che sarebbe invece valido per i suoi scagnozzi... ma vale la pena costruire per un nemico del genere un'intera Scheda del PG di Destino Oscuro? Noi pensiamo di no. Per questa ragione nasce la Gestione rapida degli Antagonisti, con la quale vi proporremo un metodo semplicissimo, cui faremo riferimento in tutte le nostre Ambientazioni future, per gestire al meglio i cattivoni di turno, ma anche i PNG alleati dei Personaggi, senza rischiare di finire dall'analista per via delle troppe Schede create (o magari buttate, dopo che il PNG di turno è stato brutalmente spappolato davanti ai vostri poveri e inermi occhi).

Come nel resto del regolamento di Destino Oscuro, lo scopo finale sarà quello di fornirvi uno strumento trasparente, che permetta al Master di Gioco di seguire le regole come tutti gli altri Giocatori e renda le cose più entusiasmanti per il Gruppo di Gioco!

Unico Valore Effettivo

Fisso o Variabile

Gli Antagonisti secondari, quasi sicuramente, finiranno per essere carne da macello per i PG. In queste situazioni, si utilizza il metodo dell'Unico Valore Effettivo (da qui in avanti UVE), che potrà essere Fisso o Variabile. Lo scopo è quello di semplificare di molto le cose stabilendo, per i PNG Antagonisti secondari, un singolo valore da utilizzare in tutti i Test contro i PG.

Il Master di Gioco si basa sul Valore Base (così come definito secondo il regolamento di Destino Oscuro, ovvero, solitamente, la somma tra una Caratteristica ed un'Abilità) del Test di Attacco più alto in assoluto tra quelli dei Personaggi partecipanti all'Avventura. Ricordate che il Test di Attacco potrebbe riferirsi, a seconda del tipo di Personaggio, ad un Test di Attacco Diretto, Ravvicinato, a distanza, ma anche con armi bianche, armi da fuoco o poteri speciali di vario genere. A questo punto, il MdG considera questo Valore Base e lo utilizza allo stesso modo per un Antagonista generico.

Nonostante, in apparenza, questa regola possa apparire addirittura svantaggiosa per i Personaggi Giocanti, bisogna sempre ricordare che questi ultimi hanno potenzialità davvero rilevanti, se paragonate a quelle di un semplice antagonista, potendo accedere a bonus di svariati tipi derivanti, ad esempio, da Tecniche marziali o dall'utilizzo dei Triangoli di Volontà / Spiritualità, ma anche dall'attivazione di vari poteri speciali a seconda dell'Ambientazione in cui si svolgono le loro avventure. Molte di queste possibilità sono, invece, precluse per l'Antagonista, pertanto, per rendere il combattimento almeno in parte equilibrato, è opportuno che quanto meno il valore base tra i due combattenti sia parificato.

A seconda delle sue preferenze e di quanto vuole che l'azione sia casuale, il Master ha il diritto, ogni Turno di gioco, di considerare il Valore Effettivo del suo Antagonista come Fisso, cioè pari al VB della creatura -8,

“Dalla scuola di guerra della vita. Quel che non mi uccide, mi rende più forte.”

Friedrich Nietzsche, “Crepuscolo degli idoli”, 1888



oppure Variabile, lanciando i dadi e calcolando il VE normalmente. Questa scelta del Master va comunicata prima che i Giocatori effettuino i loro Test (scelta al buio) e verrà percepita in modo molto differente! In un caso, di fatti, i Giocatori dovranno superare una sorta di Difficoltà fissa, per poter colpire i propri avversari ed il Master non lancerà quasi mai i dadi. Nell'altra, invece, l'approccio sarà più casuale ed anche il MdG giocherà come gli altri Giocatori!

Questo Valore di riferimento verrà usato dal Master per ogni genere di attacco, difesa o altro tipo di Test. Chiaramente, poi, ogni tipo di Antagonista potrà possedere differenti tipi di Abilità Speciali, magiche, poteri ESP, armi di vario tipo e via discorrendo, ma il suo Test in ogni situazione sarà sempre gestito con il metodo UVE. Questo, però, non vieterà al MdG di stabilire differenti Valori Base per differenti tipi di Test: uno di combattimento, uno per le interazioni sociali, uno per i poteri speciali, etc.

Per onestà di gioco, si consiglia di scrivere il VB (o i VB) di riferimento su di un pezzo di carta da nascondere a faccia in giù di fronte a tutti i Giocatori. Quando il combattimento sarà terminato, il MdG potrà rivelare quale fosse tale valore! Può essere molto divertente scoprire con che razza di avversario si abbia avuto a che fare, dopo lo scontro. Ovviamente, se l'Antagonista non sarà stato sconfitto, il valore non verrà mostrato perché tornerà utile, con tutta probabilità, in una seconda occasione!

Antagonisti principali

Per quanto riguarda gli antagonisti più importanti, come potrebbero esserlo gli avversari finali di conclusione di un'Avventura, è consigliabile creare una caratterizzazione dell'Antagonista più complessa (seppur, comunque, più limitata rispetto a quella di un vero e proprio PG), mediante l'uso della Scheda Semplificata per gli Antagonisti, contenuta in questo documento (ed anche liberamente scaricabile dall'area download del sito web www.destino-oscuro.com). Se lo desidera, comunque, il Master è libero di utilizzare il metodo UVE anche per gli Antagonisti più importanti, avendo, però, l'accortezza di considerare come Valore Base dell'Antagonista il VB di attacco più elevato tra quelli dei PG maggiorato di almeno 3 punti. Questo perché i PG saranno quasi sempre in tanti contro un singolo avversario, potranno utilizzare i loro Triangoli di Volontà o di Spiritualità per migliorare i Test, etc. Insomma, è importante che l'Antagonista finale di turno non sia troppo forte ma rappresenti anche una sfida valida, altrimenti nessuno si diventerà più di tanto.

Potete, comunque, fare varie prove nel corso delle Avventure, imparando a conoscere i PG dei vostri Giocatori, così da capire quali siano i migliori punteggi da assegnare ai vostri Antagonisti!

Se decide di caratterizzare meglio il suo Antagonista principale, tramite la Scheda Semplificata, il MdG lan-

cia 2d8 e considera il risultato come fosse il suo Valore Effettivo. Con riferimento alla Tabella ESP (disponibile nell'area download del sito web: www.cielocremisi.com), si verifica il risultato corrispondente al VE ottenuto dal Master ed al Livello di Potere 9 (LP9 in tabella, vi ricordiamo che gli intervalli di Valori Effettivi sono in alto, i Livelli di Potere sono sul lato sinistro). Il numero così ottenuto rappresenterà il quantitativo di Punti Creazione Antagonista (PCA) a disposizione del Master di Gioco.

Nota: sempre tramite esperienza di gioco, potreste rendervi conto, in campagne molto lunghe, che i PG potrebbero essere diventati troppo forti per le creature generate tramite questo metodo. A quel punto, potrete utilizzare un Livello di Potere superiore al 9 per calcolare i Punti Creazione Antagonista iniziali! Usate cautela ed, eventualmente, passate ad LP10, poi ad LP11, etc. Affrontare antagonisti troppo deboli non è stimolante per i Giocatori, ma non lo è nemmeno il ritrovarsi di fronte nemici invincibili.

Scheda semplificata

Quella che potete vedere in questo paragrafo è la Scheda semplificata che rappresenta il massimo livello di complessità da noi consigliato per i PNG, sia Antagonisti che Alleati ai PG. Ovviamente, siete liberi di creare Schede identiche a quelle dei PG anche per i PNG ma, come abbiamo già detto, è qualcosa di fortemente sconsigliato.

Per il PNG Antagonista o Alleato non si terrà mai conto delle specifiche delle armi, come i Triangoli Struttura! Il regolamento sarà molto più semplice e pratico.

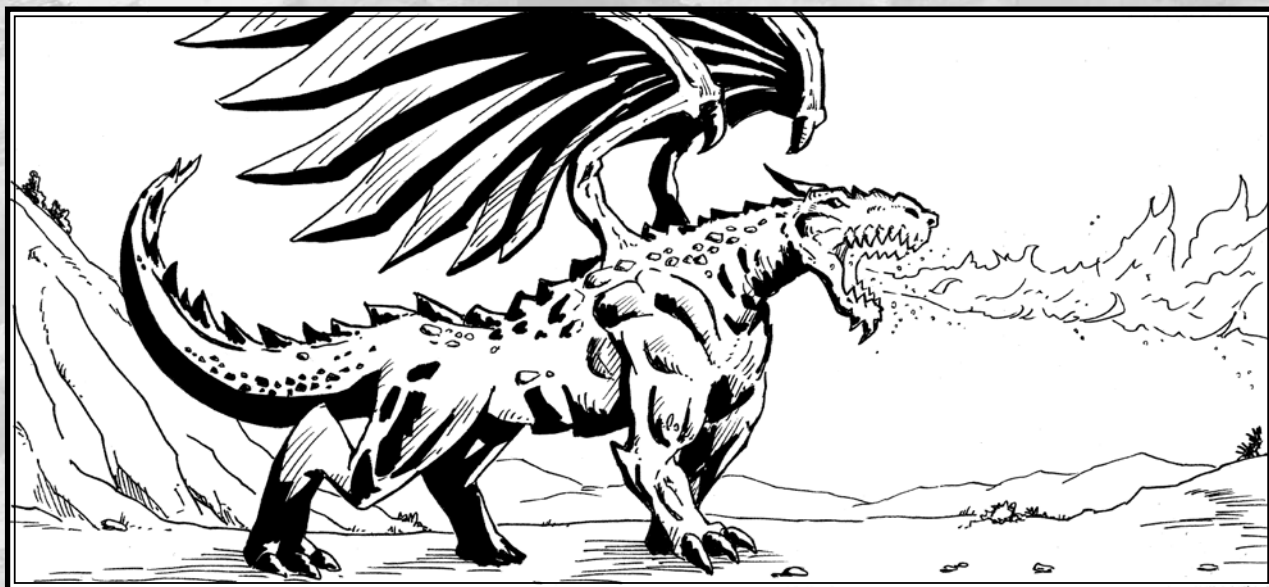
Potete vedere che ci sono 5 Caratteristiche:

- 1) **Attacco**
- 2) **Difesa**
- 3) **Forza**
- 4) **Rapidità**
- 5) **Resistenza**

In gioco, queste Caratteristiche verranno utilizzate per determinare ogni azione comune del PNG!

- **Attacco, azione:** un qualunque genere di Attacco, anche un attacco che preveda il lancio di qualcosa o l'attivazione di un potere speciale, va calcolato considerando come Valore Base: 1) + 4). Per semplicità, potete considerare questo Valore Effettivo come valido per qualunque altro Test in cui il PNG sia la parte attiva (e non quella che subisce l'azione). Se il PNG cercherà di prendere in giro qualcuno, di investigare o seguire tracce, ad esempio, eseguirà il Test di attacco;

- **Difesa:** per qualunque genere di Difesa, il Valore Base nei Test sarà: 2) + 4). Vale anche per le difese da poteri speciali, ma anche per le situazioni in cui il PNG svolga la parte passiva in un'azione! Se qualcuno cerca di prendere in giro il PNG, ad esempio, egli ese-



guirà un Test di Difesa per accorgersi della malafede del suo interlocutore;

- **Danno:** una volta colpito il bersaglio, il PNG infliggerà un Danno pari a $1) + 3) TD$;
- **Assorbimento:** il PNG avrà a disposizione un Assorbimento Fisico pari a $5)$;
- **Punti Azione:** come per i comuni PG, i PA sono pari a $4) \times 10$;
- **Costituzione:** si tratta del massimo quantitativo di Danni che il PNG potrà subire prima di restare incosciente o morire. Vedremo ulteriori dettagli sulla Costituzione più avanti.

Potete comunque optare per una soluzione mista, aggiungendo alla Scheda semplificata del PNG anche uno o più Valori Base extra per azioni specifiche, come quelle inerenti le interazioni sociali! Tutto dipende da quanto volete approfondire la caratterizzazione dei PNG. L'importante è che, a scontro concluso, la Scheda semplificata, posta a faccia in giù al centro del tavolo o vicino al Master di Gioco (che potrebbe volerla consultare di tanto in tanto), venga mostrata ai Giocatori!

Chiaramente, se il PNG dovesse essere un alleato dei PG, non ci sarebbe bisogno di nascondere il contenuto della Scheda. Per quanto riguarda i PNG sconfitti in combattimento in questo modo, i Giocatori avranno il diritto di tenere per loro la corrispondente Scheda semplificata come fosse un trofeo! Questo non avrà alcun valore regolistico, ma darà molta soddisfazione al Gruppo di Gioco.

Livelli

Per la distribuzione dei Livelli, si consiglia di lanciare $5d8$ come base casuale: il risultato di ogni dado da 8 sarà uno dei Livelli iniziali da assegnare alla Scheda dell'Antagonista. Questi Livelli andranno sottratti ai Punti Creazione Antagonista a disposizione. A questo punto, il Master distribuirà gli altri PCA (uno per ogni Livello) nella Scheda del PNG, avendo l'accortezza che il suo Valore Base di Attacco non superi di più di 3

punti quello del più potente PG in gioco. I Livelli possono superare tranquillamente il decimo, a prescindere dal tipo di Antagonista: l'importante sarà solo il Valore Base finale. Il VB del Test difensivo, invece, può essere alto a piacere.

Il passaggio successivo consiste nel distribuire alcuni PCA nei Livelli dell'Antagonista. Ogni Punto corrisponderà ad un Livello. Si parte dalla Caratteristica numero 1, le si assegna un PCA e si va avanti fino alla numero 5. Si ripete questo passaggio fino a che il Valore Base di Attacco raggiungerà il punteggio stabilito. A quel punto, la distribuzione dei punti verrà interrotta e, probabilmente, avanzeranno dei Punti Creazione Antagonista.

Non è mai possibile usare più PCA di quanti non se ne abbiano a disposizione, per cui, può anche capitare che la somma del risultato dei dadi, usati per distribuire Livelli in modo casuale, sia sufficiente ad esaurire o superare tali punti. Il MdG, in questo caso, ha il dovere di modificare e/o limitare i Livelli risultati dal lancio dei dadi: fate anche attenzione che il lancio casuale non generi Livelli di per sé sufficienti a superare il VB consigliato!

Caratteristiche particolari

In seguito a questa distribuzione sarà possibile spendere altri Punti Creazione Antagonista eventualmente rimasti per l'acquisto di armi naturali (coda a frusta, ali taglienti, artigli, etc.), poteri speciali, magici o altro, da assegnare all'Antagonista. I costi per l'acquisto di queste caratteristiche particolari variano da Ambientazione ad Ambientazione perché dipendono dal tipo di avversari propri di quello specifico periodo spazio-temporale, anche se più avanti ne vedremo alcuni generici!

Il Master di Gioco ha il diritto di acquistare le Caratteristiche particolari prima o dopo la distribuzione dei Punti Creazione Antagonista nelle Caratteristiche del PNG, anche se si consiglia di farlo dopo, così che il Va-



lore Base di Attacco dell'Antagonista sia sicuramente competitivo (altrimenti, avendo acquistato troppe Caratteristiche particolari, si rischierebbe di distribuire pochi Livelli tra le sue Caratteristiche semplici).

Costituzione

Per quanto riguarda la Costituzione dell'Antagonista, se si tratterà di un essere umano o alieno comune, chiaramente, i suoi Triangoli di Danno saranno quelli tipicamente posseduti dalle Nature in questione. Per tutte le altre creature, invece, la costituzione si calcola in un modo differente a seconda dell'Ambientazione trattata. In ogni caso, tutti i Punti Creazione Antagonista avanzati dai precedenti passaggi andranno a trasformarsi in Triangoli di Danno da aggiungere alla Costituzione del PNG, anche se questa dovesse superare i suoi limiti di Natura. Chiaramente, se avrete optato per la creazione del PNG tramite il metodo UVE, non avrete alcun Punto Creazione Antagonista a disposizione e, quindi, la Costituzione del PNG sarà semplicemente quella tipica della sua Natura.

Danno / Assorbimento

Nel caso usiate il metodo UVE, potete considerare un numero di TD standard inferto o assorbito dall'Antagonista ad ogni attacco, magari variabile a seconda del VE da lui ottenuto nel Test di attacco o difesa. Di fatti, normalmente, nel calcolo del Danno di Destino Oscuro si somma sempre il VE.

Le Schede semplificate degli Antagonisti, invece, vi permettono di calcolare un Danno più accurato, pari ad Attacco + Forza (due delle caratteristiche presenti nella Scheda semplificata). Il medesimo discorso vale anche per l'Assorbimento, pari a Resistenza. A questi valori va poi sommato il VE ottenuto dall'Antagonista, se positivo. Per quanto riguarda le armi o le protezioni utilizzate dall'antagonista, fate riferimento a quelle presenti nel manuale di Destino Oscuro - Regolamento Base.

Armi naturali e poteri speciali

Anche le armi naturali potranno essere considerate allo stesso modo delle armi comuni: una coda diventerà una frusta, gli artigli equivarranno a pugnali, le ali taglienti potranno essere considerate spadoni a due mani e così via.

I poteri speciali o magici dei vari Antagonisti possono essere paragonabili ai Bagliori dell'anima di Cielo Cremisi o ad ogni altro tipo di potere speciale esistente nel mondo di Destino Oscuro (Stregoneria, Tecniche da Risvegliato, Magia Cromatica, etc.). Si consiglia di diminuire il relativo Livello di Potere di uno o due LP rispetto a quello illustrato nei manuali, così da non rendere la mortalità troppo elevata. In ogni Ambientazione, comunque, verrà specificato il tipo di poteri speciali di cui potranno essere dotati gli Antagonisti. Per quanto riguarda i costi in Punti Creazione Antago-

nista, eccone alcuni di indicativi, così che possiate utilizzarli per generare Antagonisti generici, anche senza una delle nostre Ambientazioni specifiche:

- **Arma naturale:** 2 PCA;
- **Protezione:** gli Antagonisti potrebbero indossare una delle protezioni contenute nel manuale di Destino Oscuro, oppure potrebbero avere protezioni naturali (carapace o simili) o di altra natura che, comunque, andrebbero approssimate a quelle del manuale: si parte dalla più leggera che è gratuita (protezione per torso e collo, antiproiettile). La seconda protezione in tabella costerà 1 Punto Creazione Antagonista, la seconda 2 e così via fino alla protezione completa d'assalto che costerà 4 PCA;
- **Poteri speciali / magie:** 15 PCA. Se non possedete uno dei nostri manuali di Ambientazione contenenti una serie di magie o poteri speciali, il set base dei Trionfi dei Bagliori di Cielo Cremisi (www.cielocremisi.com) potrebbe fare al caso vostro!

Tecniche

Anche gli Antagonisti potrebbero utilizzare delle Tecniche marziali particolari. Ovviamente, potete considerare qualunque arte marziale disponibile per Destino Oscuro anche se dovrete fare attenzione a quando usare quelle specifiche per le varie Ambientazioni.

In termini di gioco, per voi, cosa cambierà? Non molto, potrete utilizzare comunque il metodo UVE oppure quello più complesso che si avvale della Scheda semplificata per gli Antagonisti! Le Tecniche marziali, di fatto, non fanno altro che alterare l'effetto di un attacco o di una difesa, fornendo Bonus, applicando Malus, scatenando effetti di vario genere, etc.! La meccanica di attacco o difesa di per sé, insomma, non cambia. Utilizzare le arti marziali in gioco anche per i PNG è molto divertente per il Master, specialmente se il combattimento è contro un Personaggio marzialista a propria volta!

Lo stesso discorso vale anche per le Tecniche Avanzate o Estreme dei Risvegliati. Potete sempre gestire questo genere di Tecniche anche con un normalissimo PNG iper semplificato, se vi va di farlo.

Antagonista: Creazione Guidata

In questo paragrafo creeremo insieme un Antagonista principale per le vostre Avventure a Destino Oscuro! Immaginiamo, tanto per cominciare, di giocare ad una ambientazione generica, di tipo medievale / fantasy. Proveremo a creare un grosso Drago corazzato, un mostro ricoperto da una pelle dura come pietra, in grado di sputare lava incandescente! Insomma, un bel bestione da andare a stanare in compagnia di qualche avventuriero tra le montagne rocciose! Visto che nel manuale di Destino Oscuro non è specificata la tipica costituzione di questo genere di creature, immaginiamo che sia un po' superiore a quella di un umano, diciamo 100 Triangoli di Danno.

Stabilita un'idea di base, possiamo concentrarci sulla creazione vera e propria. Come da regolamento, controlliamo quale sia il Valore Base più elevato in attacco tra il gruppo di Personaggi Giocanti! Non importa che si stia parlando di un valore relativo all'attacco fisico, ESP, magico o di altro tipo. Supponiamo che il PG più forte del gruppo abbia un VB pari a 15 in Attacco Diretto! Il limite per il Valore Base del nostro Antagonista in attacco, dunque, sarà pari a 15+3, cioè 18.

Il Master di Gioco lancia 2d8 per vedere quanti PCA avrà a disposizione per il Drago. Il risultato è pari a 14, con il quale, entrando nella Tabella ESP, in corrispondenza di LP9, troviamo il numero di Punti Creazione Antagonista che avremo a disposizione: 70.

Passiamo ora ai Livelli da assegnare al nostro Drago! Lanciamo 5d8 e distribuiamo i risultati in questo modo:

- 1) Attacco: 4
- 2) Difesa: 3
- 3) Forza: 5
- 4) Rapidità: 7
- 5) Resistenza: 6

Sono 25 Livelli casuali, in totale. Per cui, i nostri PCA diventano $70 - 25 = 45$. A questo punto, distribuiremo i restanti Punti Creazione Antagonista tra le Caratteristiche del Drago! Dobbiamo tenere a mente il nostro limite di 18 per il Valore Base di attacco del mostro. Attualmente, tale VB sarebbe pari a $1+4 = 11$. Iniziamo a distribuire i Punti dalla Caratteristica numero 1 alla 5 facendo una serie di passaggi, fino al raggiungimento del Valore Base di 18. Ecco uno schema del funzionamento della nostra distribuzione di punti:

- 1) Attacco: $4 + 1 + 1 + 1 + 1 = 8$
- 2) Difesa: $3 + 1 + 1 + 1 = 6$
- 3) Forza: $5 + 1 + 1 + 1 = 8$
- 4) Rapidità: $7 + 1 + 1 + 1 = 10$
- 5) Resistenza: $6 + 1 + 1 + 1 = 9$

Abbiamo dovuto fare 4 passaggi, ma nell'ultimo ci siamo fermati con l'assegnazione di nuovi Livelli in corrispondenza della Caratteristica Attacco (che è l'unica ad aver ricevuto 4 PCA, le altre ne hanno ricevuti solo 3)! Questo perché il Valore Base di attacco del nostro Drago è già pari a $1+4 = 18$. In totale, abbiamo speso 16 PCA dei 35 a nostra disposizione per l'assegnazione dei Livelli nelle Caratteristiche (ne avanzano solo 29)!

Passiamo alla fase successiva, ovvero, l'acquisto di eventuali extra per il nostro Antagonista. Trattandosi di un bel Drago corazzato, vorremo un paio di ali taglienti, una pelle dura come roccia che faccia da armatura, zanne ed artigli, nonché il potere di sputare fiamme / lava. Vi ricordiamo che dobbiamo paragonare tutto ciò ad altrettante armi, protezioni e poteri del mondo di Destino Oscuro (e presenti nel manuale di Regolamento Base o in altri manuali di Ambientazione). Ecco la lista della spesa!

- **Armi naturali:** Artigli = Spada corta, Zanne = Spada lunga, grandi Ali Taglienti = Spadone a due mani. Volendo potremmo aggiungere anche delle corna da usare in combattimento, ma decidiamo di accontentarci. Sono 2 PCA per ogni arma naturale, per un totale di 6;

- **Protezione:** con riferimento alle protezioni del manuale di Destino Oscuro, consideriamo la protezione completa d'assalto che costerà 4 PCA;

- **Potere speciale:** spiriamoci ai Bagliori dell'anima di Cielo Cremisi ed utilizziamo il Soffio del Drago (sembra fatto proprio per questo!), sono altri 15 PCA. Come da regolamento, depotenzieremo questo bagliore di 2 Livelli di Potere rispetto a quanto indicato dal manuale di Cielo Cremisi (o anche dai Trionfi dei Bagliori).

In totale abbiamo speso altri 25 PCA per caratterizzare il nostro Drago! Ci restano 4 PCA che vanno semplicemente a sommarsi alla Costituzione della creatura che, da 100 Triangoli di Danno, sale a 119.

Destino Oscuro

Antagonista	Caratteristiche	Test	Salute
Nome: <u>G'SOT#</u> Natura: <u>DRAGO DI LAVA</u>	① Attacco 8 0000000000	Attacco, azione: 1) + 4)	
	② Difesa 6 0000000000	Difesa: 2) + 4).	
	③ Forza 8 0000000000	Danno: 1) + 3) + VE TD;	
	④ Rapidità 10 0000000000	Assorbimento: 5);	
	⑤ Resistenza 9 0000000000	Punti Azione: 4) x10; Costituzione: <u>119</u>	
Armi e Protezioni		Poteri speciali / magici / Tecniche	
Arma / Protezione	DEX PA Aex M/PA	Descrizione	PA
Artigli	F0/2 +5 10 5 /	Soffio del Drago, Danno LP8, LP1 prolungato	15
Zanne	F0+F0/2 +4 15 8 /		
Ali	F0x2 +5 18 10 /		
Corazza	/ 3 2d8-1 /		

