



Capitolo 11

Personaggi Non Giocanti

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. Naturalmente, ci sono anche i **Personaggi non Giocanti (PNG)** alleati dei Personaggi Giocanti! Caratterizzare tutti questi PNG in modo dettagliato non avrebbe senso poiché si perderebbe troppo tempo per crearli e gestirli in gioco. Destino Oscuro utilizza un metodo di gestione semplificata dei PNG.

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 Base

I PNG di Destino Oscuro possiedono un singolo valore da utilizzare in tutti i Test di gioco: per gli Antagonisti, il Master di Gioco stabilisce questo **Unico Valore Base (UVB)** a proprio piacimento, valutando la potenza degli Antagonisti rispetto a quella dei PG. In questa pagina potete vedere una tabella di riferimento per stabilire l'UVB degli Antagonisti: i valori riportati sono indicativi, dopo qualche partita potrete decidere l'UVB degli Antagonisti senza dover leggere la tabella!

Forza degli Antagonisti ed UVB	
Tipo di Antagonista	UVB
Debole	8
Comune	10
Mediamente forte	12
Forte	14
Straordinario	16
Fortissimo	18

A seconda delle sue preferenze e di quanto vuole che l'azione sia casuale, il Master ha il diritto, **in ogni Turno di gioco**, di considerare il **Valore Effettivo** del suo PNG come **Fisso**, cioè pari al suo UVB -8, oppure **Variabile**, lanciando i dadi e calcolando il VE normalmente come UVB -2d8. Questa scelta del Master va comunicata **prima che i Giocatori effettuino i loro Test** (scelta al buio) e verrà percepita in modo molto differente!

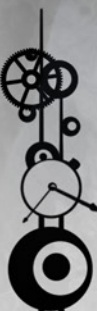
Nel primo caso, i Giocatori dovranno superare una sorta di **Difficoltà fissa**, per poter colpire i propri avversari ed il Master non lancerà quasi mai i dadi. Nell'altro caso, invece, l'approccio sarà **più casuale** ed anche il MdG giocherà come gli altri Giocatori!

Questo Valore di riferimento verrà usato dal Master per ogni genere di Attacco, Difesa o altro tipo di Test, anche se si potranno applicare alcuni **Modificatori opzionali**. Tenete bene a mente il principio alla base della gestione degli Antagonisti secondari: **semplicità e velocità di gioco**. Attenzione, dunque, a non dettagliarli troppo, se non lo si reputa necessario. Il più delle volte, **l'UVB è più che sufficiente** per caratterizzare un Antagonista secondario, assieme alla sua **Costituzione**.

Nel caso dei PNG alleati ai Personaggi Giocanti, l'Unico Valore Base è definito in modo specifico dalle varie Ambientazioni, sia per quanto riguarda i poteri speciali che per quanto riguarda le Peculiarità in grado di fornire alleati ai PG. Quando si evocano creature, o le si plasma tramite un

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

Friedrich Nietzsche, “Crepuscolo degli idoli”, 1888



potere speciale, l'Unico Valore Base si ottiene tramite la somma di **Caratteristica + Abilità** usata per evocare / plasmare del PG. In Cielo Cremisi, ad esempio, i Bagliori dell'anima plasmano creature con UVB pari a Spiritualità + Bagliore Plasmanete utilizzato dal PG.

UVB proporzionale

Nel caso di PNG Antagonisti, per definire un Unico Valore Base, il Master di Gioco può decidere di basarsi sul **Valore Base del Test di Attacco (Caratteristica + Abilità)** più alto in assoluto tra quelli dei Personaggi partecipanti all'Avventura, a meno dei Bonus eventualmente forniti da poteri speciali o spesa di Triangoli, etc.

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.

Questo genere di metodo per stabilire un UVB è consigliato nel caso si vogliano **simulare incontri casuali** tra Personaggi Giocanti ed Antagonisti vari. In questo modo si avrà la sicurezza che i Personaggi affronteranno **nemici al loro livello**, nè troppo forti nè troppo deboli. Si tratta dunque di un metodo **sconsigliato** nelle situazioni in cui il Master ha già specificato che, recandosi **in una certa zona**, i Personaggi incontreranno sicuramente **nemici molto potenti o molto deboli**! Ad esempio, non conviene usare l'UVB Proporzionale se è risaputo che nella "Foresta delle Lacrime" si annidano mostri di inaudita potenza. In quel caso il Master stabilirà l'UVB **in modo indipendente** dai valori posseduti dai PG.

Nonostante, in apparenza, la regola di scegliere sempre il VB più elevato tra quelli dei PG del gruppo possa apparire addirittura svantaggiosa per i Personaggi Giocanti, nel caso degli Antagonisti, bisogna sempre ricordare che i PG hanno potenzialità davvero rilevanti, se paragonate a quelle di un semplice Antagonista, po-

tendo accedere a **Bonus di svariati tipi** derivanti, ad esempio, dall'utilizzo dei Triangoli di Volontà / Spiritualità / Nero Spettro, 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.

Punti Creazione Antagonista

Ora che il PNG possiede il suo **Unico Valore Base**, avrà anche bisogno di una certa caratterizzazione che lo renda unico. **I Punti Creazione Antagonista (PCA)** servono allo scopo e verranno spesi **dal MdG o dai Giocatori** per creare i PNG! Questi PCA si calcolano tramite l'utilizzo della **Tabella dei Livelli di Potere** (disponibile anche nell'area download del sito web: www.cielocremisi.com).

Ogni genere di PNG possiede un **Livello di Potere (LP)** di riferimento: in Cielo Cremisi ci sono svariati Bagliori Plasmaneti, in grado di generare PNG alleati dei Personaggi Giocanti. Ognuno di questi Bagliori presenta un proprio Livello di Potere.

Per i suoi Antagonisti, invece, il **Master di Gioco** utilizza un **LP variabile**, a seconda della **Difficoltà di gioco** scelta dal GdG, come vedremo nel prossimo paragrafo. Per calcolare i PCA dei propri PNG alleati, i Giocatori seguono le regole specificate nelle varie Ambientazioni di Destino Oscuro.

Il Master, invece, ha **due possibilità distinte**. Può semplicemente affidarsi alla **Tabella delle Dimensioni** (di cui ci occuperemo più avanti) e considerare il Valore Effettivo corrispondente alla **Misura** o alla potenza dell'Antagonista che vuole creare, oppure può generare **PNG più casuali**. In questo caso, **lancia 2d8 e somma il loro risultato**, poi utilizza questa somma come se fosse un **Valore Effettivo** con cui entrare nella Tabella dei Livelli di Potere. Incrociando la riga del Livello di Potere scelto dal GdG (in base alla Diffi-

Tabella Livelli di Potere

Valore Effettivo Ottenuto

Categorie	Valore Effettivo Ottenuto									
	-13, -10	-9, -7	-6, -4	-3, -1	0, 2	3, 5	6, 8	9, 11	12, 14	15, 17
LP1				1	1	1	2	2	3	3
LP2		1	1	1	2	2	3	3	4	6
LP3	1	1	2	2	3	3	4	6	8	10
LP4	1	2	3	3	4	6	8	10	14	18
LP5	4	5	6	7	9	11	13	15	20	25
LP6	5	7	9	11	13	15	20	25	30	35
LP7	6	9	12	15	19	24	30	35	40	45
LP8	8	12	16	20	25	30	35	40	50	60
LP9	11	16	21	26	34	42	50	60	70	80
LP10	15	24	33	42	51	60	70	80	90	100
LP11	20	30	40	50	60	70	80	90	105	120
LP12	30	40	50	60	70	80	95	110	125	140

coltà di gioco) con la colonna corrispondente al VE da lui ottenuto, il Master ottiene un certo numero di PCA. Più avanti vedremo come sia possibile spendere questi punti per creare il proprio PNG.

Difficoltà di gioco

La **Difficoltà di gioco** stabilisce quanto saranno forti gli Antagonisti messi in campo dal Master di Gioco durante un'Avventura! Per iniziare a giocare a Destino Oscuro, consigliamo sempre di partire dalla **Difficoltà Facile**, altrimenti rischierete di avere un'alta mortalità di PG. Le variabili a disposizione sono:

- l'UVB degli Antagonisti;
- il Livello di Potere usato per calcolare i Punti Creazione Antagonista;
- il Livello di Potere dei poteri speciali degli Antagonisti.

Infatti, abbiamo visto **come calcolare l'UVB**, ma la Difficoltà di gioco può permettere al Master di **potenziare** tale valore di qualche punto (**da +1 a +3**), rispetto al Valore Base di riferimento!

I poteri speciali degli Antagonisti si utilizzano, come vedrete, prendendo come esempio quelli presenti anche per i PG nelle varie Ambientazioni, ma il loro Livello di Potere **può essere ridotto** rispetto a quello indicato nel manuale!

Naturalmente, ricordate che tale Difficoltà viene **scelta dal Gruppo di Gioco (e non dal MdG)** prima di iniziare una nuova Avventura. Ecco alcuni consigli su come gestire la Difficoltà:

- **Molto Facile:** UVB inalterato, LP8 PCA, l'LP dei Poteri speciali degli Antagonisti è ridotto di 2 livelli di potere rispetto al normale;
- **Facile:** UVB inalterato, LP9 PCA, l'LP dei Poteri speciali degli Antagonisti è ridotto di 2 livelli di potere rispetto al normale;
- **Medio:** UVB +2, LP9 PCA, l'LP dei Poteri speciali degli Antagonisti è ridotto di 2 livelli di potere rispetto al normale;
- **Difficile:** UVB +3, LP10 PCA, l'LP dei Poteri speciali degli Antagonisti è ridotto di 1 livello di potere rispetto al normale;
- **Molto Difficile:** UVB +3, LP11 PCA, l'LP dei Poteri speciali degli Antagonisti inalterato rispetto al normale;

Il nostro consiglio è di sperimentare durante le vostre Avventure, partendo da una Difficoltà di gioco Facile o Molto Facile per Giocatori alle primissime armi. Man mano che le partite andranno avanti, il Gruppo di Gioco potrà decidere quale Difficoltà adottare per le proprie sessioni, di volta in volta, utilizzando anche un mix dei vari fattori.

Nota: le modifiche ai Livelli di Potere **non si applicano** ai PNG alleati dei Personaggi Giocanti ma solo agli Antagonisti.

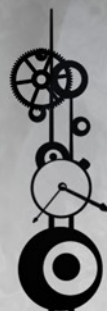
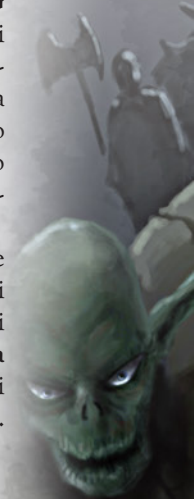
Elementi

Tutte le creature magiche della cosmologia di Destino Oscuro possiedono **proprietà elementali**. Ovviamente, questo non vale per le comuni creature del **Piano Materiale** (quindi i PG ed i PNG umani o alieni non sono affetti da simili proprietà). Demoni, Fate e qualunque altro genere di creatura magica, tutti possiedono almeno un elemento che li caratterizza.

Gli elementi che vedete raffigurati nell'esagramma si chiamano, partendo dall'alto e muovendoci in senso orario: Fulmine, Acqua, Fuoco, Terra, Cielo, Tenebra.

Quando un Giocatore o il MdG creano un **PNG creatura magica**, devono dotarlo di alcuni di questi elementi a scelta, tenendo conto delle loro caratteristiche, forze e debolezze. Ogni elemento possiede una **superiorità elementale** su quello ad esso successivo ruotando **in senso orario** nell'esagramma ma, allo stesso tempo, è contrapposto all'elemento rappresentato nella punta ad esso opposta!

Queste contrapposizioni si riferiscono sempre esclusivamente agli **attacchi speciali**, come i Bagliori dell'anima o le magie di vario genere, non agli attacchi fisici: ogni elemento possiede **3 Domini di influenza** che possono essere vincenti o perdenti contro i Domini dell'elemento contrapposto, in una gerarchia circolare.





Fulmine

Inteso come elettricità ma anche come potenza impulsiva, luce improvvisa ed accecante! Il Fulmine ha sempre la meglio sulle tenebre, le lacera con facilità. Il suo elemento opposto è la Terra: gli attacchi fulminanti vengono facilmente assorbiti dalla roccia.

Dominio

Elettricità, Magnetismo, Velocità: Elettricità batte Vita, che batte Staticità, che batte Velocità, che batte Magnetismo, che batte Minerale, che batte Elettricità, etc...



Tenebra

Le creature demoniache possiedono tutte almeno questo elemento, oltre ad eventuali altri. La tenebra non è un elemento necessariamente negativo, anche se è vero che quasi tutte le creature malvagie ed oscure ne sono caratterizzate. Le tenebre sono mancanza di energia e possono spegnere facilmente le fiamme. Il suo elemento contrapposto è il Cielo: nessun attacco di tenebra riesce a scalfire la pura energia luminosa.

Dominio

Oscurità, Negazione di Energia, Oblio dei Sensi: Oscurità batte Vento, che batte Negazione di Energia, che batte Energia, che batte Oblio dei Sensi, che batte Luce, che batte Oscurità, etc...



Fuoco

Fiamma ardente, caos, entropia bruciante e priva di razionalità: spesso equivalente a mera distruzione, il fuoco può anche rivelarsi un'energia molto positiva. Le fiamme bruciano la natura, generata dalla Terra e dissolvono la roccia, fondendola. L'elemento contrapposto al fuoco è l'acqua, che spegne ogni fiamma: inutile tentare di attaccare l'acqua col fuoco.

Dominio

Fiamma, Lava, Distruzione: Fiamma batte Ghiaccio, che batte Distruzione, che batte Cambiamento, che batte Lava, che batte Acqua, che batte Fiamma, etc...



Terra

Stabile e fertile, la terra è l'elemento che caratterizza tutte le Fate e rappresenta la vita, racchiudendo in sé i regni animale, vegetale e minerale. La terra può seppellire anche la luce più intensa che mai potrebbe attraversarla. Elemento contrapposto alla Terra è il fulmine, poiché qualunque creatura animale o vegetale non osa in alcun caso confrontarsi con la possente e letale elettricità.

Dominio

Vita, Minerale, Staticità: Vita batte Staticità, che batte Velocità, che batte Magnetismo, che batte Minerale, che batte Elettricità, che batte Vita, etc...



Cielo

Aria, vento ed energia pura, ma anche forza divina inesauribile e sacra! Tutti gli esseri formati di puro Spirito Primario e gli spiriti dell'aria e del vento sono caratterizzati almeno da questo elemento. La luce trapassa facilmente l'acqua, propagandosi attraverso di essa. L'elemento contrapposto è ovviamente la Tenebra, poiché essa periodicamente inonda il cielo, ignorando totalmente il potere del vento che non può certo scacciarla.

Dominio

Luce, Vento, Energia: Vento batte Negazione di Energia, che batte Energia, che batte Oblio dei Sensi, che batte Luce, che batte Oscurità, che batte Vento, etc...



Acqua

Elemento della mutevolezza, del fluido scorrere del tempo e della vita, nonché negazione totale del caos, al punto da manifestarsi anche sotto forma di ghiaccio, che rallenta persino l'energia atomica. L'acqua dissipa completamente l'energia elettrica, annichilendo il potere impulsivo del Fulmine. Il suo elemento contrapposto è il fuoco, poiché di fronte ad esso ed alla sua energia, il ghiaccio non può che finire per sciogliersi inesorabilmente.

Dominio

Acqua, Ghiaccio, Cambiamento: Ghiaccio batte Distruzione, che batte Cambiamento, che batte Lava, che batte Acqua, che batte Fiamma, che batte Ghiaccio, etc...

Quando scegliete i poteri speciali per i vostri PNG (alleati o Antagonisti), potete sempre scegliere un Bagliore dell'anima, Malia o altro potere descritto in un'Ambientazione di Destino Oscuro e **modificarlo** mantenendone intatti gli effetti ma cambiandone l'**elemento base**, il nome e l'aspetto coreografico. Ad esempio, la Barriera Gigasonica di Cielo Cremisi può



Per quanto riguarda gli **Antagonisti**, può essere molto divertente scoprire con che razza di avversario si abbia avuto a che fare, dopo lo scontro: la Scheda



dell'Antagonista, infatti, **va sempre rivelata ai PG** che lo hanno sconfitto. Ovviamente, se l'Antagonista non sarà stato sconfitto, la Scheda non verrà mostrata perché tornerà utile, con tutta probabilità, in una seconda occasione!

Non dimenticate che ci sono anche diverse **Peculiarità** in grado di fornire PNG alleati! I Giocatori hanno sempre il dovere di mostrare la **Scheda dei PNG loro alleati** al Master di Gioco, ma non è obbligatorio che la mostrino agli altri Giocatori. Ogni Giocatore, comunque, **gestisce da solo** le Schede dei PNG legati direttamente a lui. Il MdG gestisce, invece, le Schede dei PNG (amici o Antagonisti al gruppo) quando li introduce egli stesso. Qui di seguito vedremo un elenco di tutte le voci caratterizzanti la Scheda di un PNG.

Dimensione

La **Tabella delle Dimensioni**, come potete vedere nella prossima pagina, collega una certa **Misura** ad un valore di **Costituzione (Triangoli di Danno)**, un **Danno ed un Assorbimento Extra (DEx ed AEx)** ed un certo **Valore Effettivo**.

DEx ed AEx che vedrete in tabella sono da considerarsi **in aggiunta** a qualunque Danno normalmente inferto o assorbito dal PNG in questione (anche il Danno dei poteri speciali). La **Misura** può riferirsi indistintamente all'altezza o alla lunghezza del PNG: è la dimensione prevalente.

Tabella delle Dimensioni				
MISURA	TD	DEx	AEx	VE
0,5/1,5 m	20	-2	-2	-13, -7
fino a 2,5 m	60	0	0	-6, -1
fino a 6 m	80	+2	+2	0, +5
fino a 12 m	100	+4	+4	+6, +11
fino a 20 m	150	+6	+6	+12, +14
fino a 30 m	250	+10	+10	+15, +17

Per creare un PNG, i Giocatori si basano sempre sul **Valore Effettivo** che ottengono e poi si muovono a ritroso nella tabella per trovare **DEx, AEx e Costituzione**: la Misura può essere scelta dal Giocatore, invece. Ad esempio, si può creare un piccolo uccello di fuoco con 100 TD di Costituzione e DEx ed AEx pari a +4. Questa scelta verrà eseguita dal Giocatore in fase di creazione, ovviamente.

Il Master di Gioco, come avevamo accennato, ha **qualche opzione in più**. Vediamole tutte:

- Può gestire nemici **in modo casuale** perché, magari, i PG si stanno addentrando in una zona non ben definita dall'Avventura, oppure stanno semplicemente andando a caccia di avversari (situazioni casuali, insomma), può **lanciare 2d8**, sommarli e considerare il risultato come il suo **Valore Effettivo**, così da entrare in tabella delle Dimensioni ed **ottenere a ritroso** gli altri valori del PNG. Anche in questo caso, la **Misura sarà a scelta** del Master e svincolata del resto.

- Se preferisce **basarsi sulla Misura** degli Antagonisti (utile in un'Ambientazione piena di Mostri di varia forma come il **Buio di Etherna**), il resto dei valori verranno fuori dalla tabella in automatico e **senza tirare dadi**!

- Ultima possibilità, spesso usata per caratterizzare i PNG e gli Antagonisti principali delle Avventure, è quella di **considerare un DEx ed AEx** in particolare senza tirare i dadi. "Questo è il boss di fine Avventura e deve essere molto tosto, diciamo che avrà DEx ed AEx pari a +6!" Anche in questa situazione, la **Misura del PNG sarà scelta dal Master liberamente**.

Ricordate che la scelta del Master sulle tre opzioni appena viste si ripercuoterà anche sul **calcolo dei PCA**! Se volete creare un Antagonista pieno di poteri speciali, insomma, non potete che basarvi sulla terza opzione, perché dovrete scegliere una riga della tabella che vi assicuri molti PCA.

In tabella dei Livelli di Potere si usa sempre il **VE più alto tra quelli indicati**. Dunque, se leggete +6,+11, dovete entrare in tabella con +11.

Creazione di un PNG

Il processo di creazione di un PNG è molto rapido e si basa sulla **spesa dei Punti Creazione Antagonista**. Prima di tutto, **si stabilisce l'UVB**, come descritto in precedenza. Per quanto riguarda i Bagliori Plasmanti, fate riferimento alle regole descritte nella riedizione 2013 di **Cielo Cremisi** (che potete scaricare dalla pagina di contenuti extra del capitolo Bagliori dell'anima del manuale cartaceo di **qualunque edizione**).

In secondo luogo, si calcolano i **Punti Creazione Antagonista** e si stabilisce la **Misura del PNG**. I Giocatori fanno questo eseguendo il Test di attivazione del potere speciale o Bagliore Plasmante in questione: il Valore Effettivo trovato fornisce sia il numero di PCA (tramite la tabella dei Livelli di Potere) che la Costituzione ed AEx e DEx del PNG plasmato (tramite la tabella delle Dimensioni).

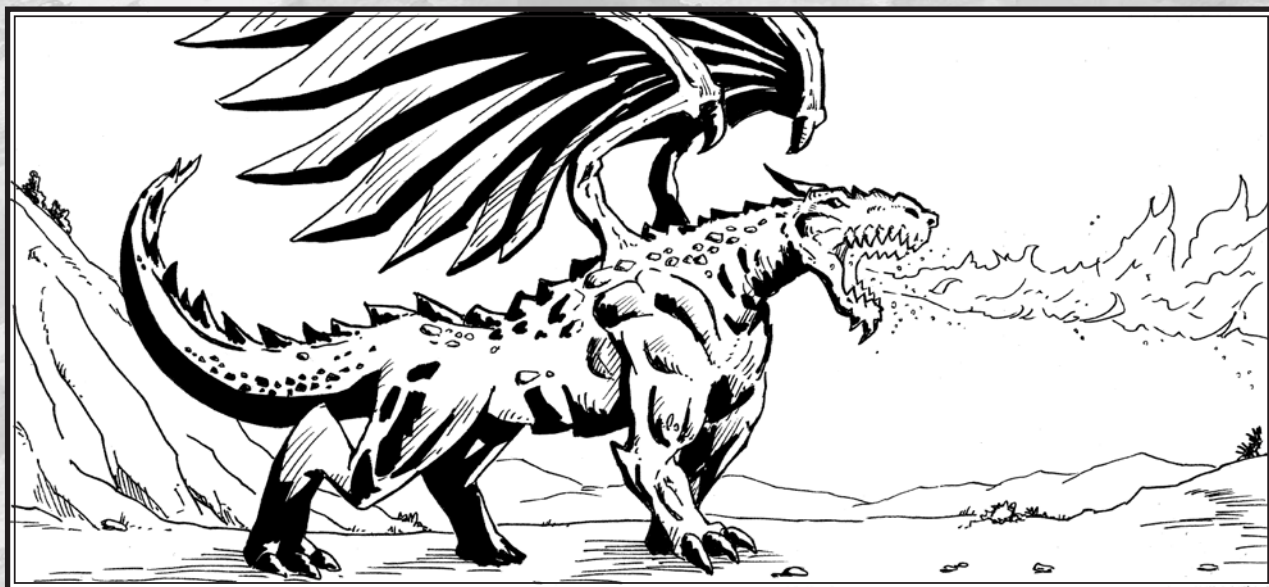
Se si sta creando una creatura magica, sarà possibile anche decidere quali siano i suoi **Elementi caratteristici**: nella Scheda del PNG, basterà disegnare una croce a matita sugli elementi interessati. Fate bene attenzione alle forze e debolezze elementali!

Spesa dei PCA

La **spesa dei Punti Creazione Antagonista** avviene secondo certi criteri:

- **Arma**: 2 PCA. Le armi possono essere impugnate dal PNG, nel qual caso si seguono regole classiche per quanto concerne i PA, oppure può trattarsi di **Armi Naturali**. In questo caso, il PNG le utilizza spendendo i **10 PA dell'azione standard**, senza considerare i PA ulteriori dell'arma;

- **Protezione**: i PNG potrebbero indossare una delle protezioni contenute nel capitolo **Equipaggiamento** di questo manuale, oppure potrebbero avere



protezioni naturali (carapace o simili) o di altra natura che, comunque, andrebbero approssimate a quelle presentate in questo manuale. Si parte dalla più leggera (protezione per torso e collo, antiproiettile) che costa 1PCA e si va a salire verso la più potente (protezione completa d'assalto) che costerà 5 PCA. Come per le armi, le protezioni naturali (pelle resistente, carapace, etc.) **non sottraggono ulteriori PA** alle azioni, quelle indossate invece sì;

- **Poteri speciali / magie / Bagliori:** 15 PCA per i poteri a Livello, 5 PCA per quelli automatici. Potete dotare il vostro PNG di qualunque potere speciale presente nei nostri manuali di Ambientazione, purché non sia un **Bagliore Plasmante**. Ad esempio, potete usare i Bagliori dell'anima di Cielo Cremisi. Ricordate sempre di dotare il vostro PNG solo di poteri coerenti con gli elementi che lo caratterizzano (niente Soffio del Drago per una creatura magica dell'acqua)! Al limite, potete alterare la natura dei poteri come descritto nel paragrafo **Elementi dei Poteri** di questo stesso capitolo;

- **Abilità speciale:** 2PCA. Potete dotare il vostro PG di un'abilità speciale, come la capacità di volare o di scavare tunnel nel terreno molto rapidamente. Charamente, non potrà trattarsi di un **potere offensivo**, altrimenti si starebbe parlando di un Potere speciale;

- **Costituzione:** 1PCA per ogni TD. Potete spendere quanti PCA volete per migliorare la **Costituzione** del PNG, ma vale anche il processo inverso: diminuendo la sua costituzione di 1TD, otterrete 1PCA da spendere altrove;

- **Modificatori Abilità:** partono tutti dal livello zero e possono essere migliorati fino a +4, spendendo PCA come fossero Ellissi di esperienza (vedi capitolo Esperienza). Portare un Modificatore Abilità da zero a +1 costa 10 PCA, da +1 a +2 costa 20 PCA, etc. I **Modificatori Abilità** possono essere configurati solo per PNG che **non debbano esclusivamente combattere**, durante l'Avventura! I PNG alleati dei PG, ad esempio, oppure PNG con una certa funzione sociale e non solo di combattimento. Non potete, ad esempio,

aumentare enormemente di Livello la voce Combattive per un PNG che dovrà solo combattere contro i PG;

- **Multidestrezza:** se il PNG possiede **multipli arti**, è possibile dotarlo di Multidestrezza spendendo 20 PCA! Le regole sono le stesse della Peculiarità Innata, solo che la si applica ad un PNG.

Spesa Punti Creazione Antagonista		
Nome	PCA	Note
Arma	2	Naturale costa 0 PA in più
Protezione	x	Da 1 a 5
Potere	15/5	Attivo / Auto
Abilità speciale	2	Volare, scavare, etc.
Costituzione	1	1TD = 1PCA
Multidestrezza	20	Come Peculiarità

Ogni PNG può possedere **un numero qualsiasi** di armi e poteri speciali ed **una sola protezione**, purché i PCA per acquistare il tutto siano sufficienti! 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.

Per quanto riguarda i **poteri speciali**, 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.acchiapasogni.org/shop) potrebbe fare al caso vostro!

Per i Master: ricordate sempre di applicare le modifiche stabilite dalla **Difficoltà di gioco** ai Livelli di Potere! I Bagliori dell'anima, ad esempio, sono pensati per l'utilizzo da parte dei PG. Il loro potere va spesso diminuito quando li si usa contro di loro, se non si vuole rischiare una mortalità altissima in gioco.



Modificatori Caratteristica

Non tutti i PNG sono uguali, anzi, ci sono quelli più portati per l'attacco, per la difesa, o per l'uso dei poteri speciali. Questa tendenza naturale del PNG viene stabilita tramite i **Modificatori Caratteristica**, che possono avere un valore **variabile da -4 a +4**.

- **Azione:** entra in gioco ogni volta che il PNG esegue un'azione in cui lui è attivo, come un Attacco, o anche il tentativo di convincere qualcuno. Importante anche per calcolare i Punti Azione;
- **Reazione:** si utilizza tutte le volte che il PNG svolge un ruolo passivo, si difende in qualche modo. Vale tanto per la difesa in combattimento che nelle relazioni sociali;
- **Forza:** questo Modificatore si somma al Danno Fisico Standard, ma si usa anche quando il PNG compie un'azione che metta alla prova la sua Forza, come nel sollevamento pesi;
- **Resistenza:** si somma all'Assorbimento Fisico Standard ma è un Modificatore che va considerato anche nei Test che mettono alla prova la Resistenza del PNG, come quando ci si difende dall'effetto dei Bagliori dell'anima o di altri poteri speciali;
- **Abilità:** si somma in tutti i Test di attivazione dei poteri speciali, Bagliori dell'anima, Abilità varie, etc.

In fase di creazione di un Antagonista, dovete **bilanciare questi Modificatori** facendo sì che, sommandoli tra loro, **il risultato finale sia pari a zero**. Ad esempio, è possibile eseguire una configurazione del genere:

Azione: +2, Reazione: 0, Forza: -4, Resistenza: -1, Potere: +3

Ma si può anche decidere di lasciare tutti questi Modificatori a zero e **non considerarli affatto**. Si tratta, comunque, di una caratterizzazione interessante e che vi consigliamo di fare. Come per i **Modificatori Abilità**, potete inoltre **spendere PCA come fossero Ellissi** di Esperienza per migliorare questi valori (fino ad un massimo di +4).

Modificatori Abilità

Come sapete, esistono varie **Categorie di Abilità**: Fisiche, Pratiche, Sociali, Mentali, Combattive, rappresentate tramite un'abbreviazione nell'apposito spazio della Scheda del PNG. Questi valori, solitamente, non si configurano per i PNG preposti al solo combattimento, mentre possono essere bilanciati come i Modificatori Caratteristica per i PNG alleati o di una certa rilevanza per l'Avventura.

In questo modo, ogni volta che il PNG eseguirà un'azione relativa ad una certa categoria di Abilità, l'eventuale Modificatore ad essa relativo si sommerà al suo UVB per il Test.

Esperienza del PNG

Come avrete notato, **di fianco ai Modificatori Caratteristica**, nella Scheda dei PNG, è presente il classico diagramma di **Esperienza** di Destino Oscuro. Ogni volta che compie un'azione ed utilizza un Modificatore Caratteristica, il PNG ottiene in corrispondenza di esso una **nuova Ellisse**!

Il meccanismo è sempre quello visto nel capitolo Esperienza, solo che questi Modificatori possono variare esclusivamente **da -4 a +4**, per cui, l'abaco contiene solo **3 Quadrati anziché 10**.

Fate attenzione al fatto che la spesa di Ellissi si considera normalmente **anche per i numeri negativi**, per cui, migliorare un Modificatore che si trova a -3 per portarlo a -2 costerà 3 Quadrati (30 Ellissi), portarlo da -2 a -1 costerà 2 Quadrati, da -1 a 0 costerà 1 Quadrato, così come anche da 0 a +1, e così via.

Il PNG può anche conservare Punti Bonus come un PG comune (annotandoli alla voce PB): tali PB potranno essere spesi per l'acquisto di nuovi poteri speciali o per **migliorare i Modificatori Abilità o i Modificatori Caratteristica**, considerando i costi visti nel capitolo Esperienza.

PNG e Combattimento

Ora che abbiamo creato un PNG, vediamo come vadano gestiti in gioco i **Danni** da lui inferti, i **Punti Azione** ed altri fattori importanti.

DFS ed AFS

Per il PNG, **Danno Fisico Standard ed Assorbimento Fisico Standard** sono sempre pari alla **metà dell'UVB** (arrotondando per eccesso), cui si sommano, rispettivamente, il **DEx** e l'**AEx** indicati nella Scheda (stabiliti dalla tabella delle Dimensioni) e quelli forniti da eventuali Armi Naturali o impugnate dal PNG.

Armi Bianche

Tutte le armi bianche di Destino Oscuro infliggono Danni relativi alle **Caratteristiche del PG**, ma i PNG non le possiedono! Per questo motivo, si utilizza sempre l'UVB intero al posto di Forza o Rapidità. Prendiamo ad esempio la Spada Bastarda: essa infliggerà UVB +2 TD invece che FO +2.

Danno dei poteri

A seconda dell'Ambientazione in questione, i **poteri speciali** infliggeranno un proprio Danno calcolato come prescritto dal relativo manuale. Con riferimento a **Cielo Cremisi**, ad esempio, un potere di Attacco o Difesa infligge sempre un certo Danno dipendente dal **Livello di Potere** considerato e dal **Valore Effettivo** ottenuto.

Quando si annotano i **Triangoli di Danno** inferti dal potere speciale nella Scheda del PNG (in corrispondenza della **colonna TD**), non è necessario specificare la dicitura LP: è **sufficiente indicare un numero**. Ad

esempio, 9 sta per LP9: se si tratta di un **Danno Prolungato**, aggiungete una "p" di fianco al numero (2p significa LP2 Prolungato).

A seconda che il potere sia difensivo oppure offensivo, questo Livello di Potere si potrà riferire ai TD assorbiti o inflitti. Quando dovete annotare i TD di un potere che dispone sia di un **Danno Diretto che di uno Prolungato**, potete inserire i due numeri **separati da una barra diagonale**: 5/3p significa che il potere infligge o assorbe LP5 TD Diretti e 3 Prolungati. Ricordate che i poteri speciali sono soggetti alle **regole degli elementi** (se decidete di utilizzarle)!

Punti Azione

I PA del PNG sono pari alla **metà della somma UVB+Azione**, arrotondando per eccesso, moltiplicata per 10. Con UVB pari a 12 ed Azione pari a +1, ad esempio, il PNG avrà a disposizione 70 PA.

Tecniche

Anche i PNG potrebbero utilizzare delle **Tecniche di Combattimento** 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, 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.! I Test non cambiano. Utilizzare le arti marziali in gioco anche per i PNG è molto divertente per il Master, specialmente se il combattimento si svolge contro un Personaggio marzialista!

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

PNG: Creazione Guidata

In questo paragrafo creeremo insieme un PNG Antagonista per le vostre Avventure a Destino Oscuro! Immaginiamo, tanto per cominciare, di giocare ad un'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 bestione da andare a stanare in compagnia di qualche avventuriero tra le montagne rocciose!

Iniziamo subito a mettere una croce a matita sugli **Elementi** che caratterizzano la creatura: ovviamente, si tratta di **Terra e Fuoco**.

Per stabilire i parametri di base del Drago, ci basiamo sulla **Misura** (per il MdG questa è una libera scelta), per cui ipotizziamo un drago lungo ben **14 metri** e, dalla **tabella delle Dimensioni**, la **Costituzione** iniziale è pari a **150 Triangoli di Danno**. La Misura del drago ci dice anche che i suoi **DEx ed AEx saranno pari a +6**.

Stabilita un'idea di base, possiamo concentrarci

sulla creazione vera e propria. Vogliamo creare un Drago che sia gestibile dai PG, **tarato sulle loro capacità**, insomma. 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**! Vogliamo che la **Difficoltà dell'Avventura sia Media**, per cui l'**UVB del Drago sarà pari a 17**.

In corrispondenza della **Misura** scelta, in tabella delle Dimensioni vediamo un **Valore Effettivo pari a +12,+14**. Come sapete, useremo il numero più alto e con la **tabella dei Livelli di Potere** calcoliamo, in corrispondenza di **LP9, 70 PCA**.

Iniziamo ad occuparci dei poteri speciali ed armi del Drago, poi passeremo al resto.

- **Armi naturali**: Artigli = Spada corta, Zanne = Spada lunga. Sono tutte Armi Naturali, il costo è di **2 PCA** ciascuna, per un **totale di 4**;
- **Abilità Speciale**: il Drago vola, ovviamente, per cui spendiamo altri **2 PCA**;
- **Protezione**: con riferimento alle protezioni presentate in questo manuale, consideriamo le scaglie paragonabili alla **protezione completa d'assalto** che costerà **5 PCA**;
- **Poteri speciali**: ispiriamoci 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**).

Passiamo ai **Modificatori Abilità**. Non si tratta di un semplice PNG contro cui combattere, i Draghi sono intelligenti ed i PG potranno interagirci anche nel corso dell'Avventura. Vogliamo che il nostro Drago sia particolarmente portato per il combattimento, ma i Draghi sono anche **intelligentissimi** e molto abili nei confronti sociali. Ecco il bilanciamento:

Fis.: -2, Prat: -3, Soc.: +2, Ment.: +1, Comb.: +2

Per quanto riguarda i **Modificatori Caratteristica**, scegliamo questa configurazione:

Azione: +1, Reazione: -3, Forza: +2, Resistenza: +1, Abilità: -1

Visto che abbiamo finito di fare la spesa, passiamo al calcolo finale. Siamo partiti da **220 PCA** e ne abbiamo **spesi 26**. La **Costituzione** del Drago è dunque pari a **220 - 26 = 194 TD**.

Il tocco finale consiste nell'annotare i **Punti Azione**! La somma **UVB+Azione** è pari a **18** che, diviso per due, da 9, per cui scriviamo **90 nella casella PA**. Ecco qua, il Drago è fatto!



Destino Oscuro



Nome	Drago del Vulcano	Fis	...-2	Azione	...+1	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>		
Natura	Drago	Prat	...-3	Reazione	...-3	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>		
PA	90	PB	...	Soc	...+2	Forza	...+2	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
DEx	+6	AEx	+6	Ment	...+1	Resistenza	...+1	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
Salute	194	Comb	...+2	Abilità	...-1			<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

Noteri / Abilità / Tecniche

Descrizione	PA	TD	G/Z	Mod
Soffio del Drago	15	8/1p	10	

Arma / Protezione	PA	DEx	Aex	M/PAr
Artigli	/	UVB/2 +5	5	/
Zanne	/	UVB+ UVB/2 +4	8	/
Ali (Classe di Volo A)				
Scaglie impemetrabili	/	/	2d8+1	/

Destino Oscuro



Nome *Drome guardiano* Fis */* Azione *+2* 0000000000
 Natura *droids +0, -2* Prat */* Reazione *-1* 0000000000
 PA *50* PB */* Soc */* Forza *+1* 0000000000
 DEx *+0* AEx *+0* Ment */* Resistenza *0* 0000000000
 Salute *50* Comb */* Abilità *-2* 0000000000

Poteri / Abilità / Tecniche

Descrizione	PA	TD	G/Z	Mod
Generatore di plasma	5	8	50/si	
Riflesso di mercurio	5			M4
Linguaggio macchina				
Visione del virtuale				

Arma / Protezione	PA	DEx	Aex	M/PAr
Protezione d'assalto			1d8+3	

Destino Oscuro



Nome *Agana* Fis */* Azione *-2* 0000000000
 Natura *Ninka -13, -7* Prat */* Reazione *+2* 0000000000
 PA *30* PB */* Soc */* Forza *-1* 0000000000
 DEx *-2* AEx *-2* Ment */* Resistenza *-1* 0000000000
 Salute *21* Comb */* Abilità *+2* 0000000000

Poteri / Abilità / Tecniche

Descrizione	PA	TD	G/Z	Mod
Lame d'acqua (Vento tagliente)	5	5	100/no	M2

Arma / Protezione	PA	DEx	Aex	M/PAr
-------------------	----	-----	-----	-------

Destino Oscuro



Nome *Servan* Fis */* Azione *+2* 0000000000
 Natura *metakarma +3+5* Prat */* Reazione *-2* 0000000000
 PA *60* PB */* Soc */* Forza *-2* 0000000000
 DEx *0* AEx *0* Ment */* Resistenza *0* 0000000000
 Salute *55* Comb */* Abilità *+2* 0000000000

Poteri / Abilità / Tecniche

Descrizione	PA	TD	G/Z	Mod
Insonnare il sentimento	10		100/si	
Sguardo del comando	10		50/si	
Serracassarise emetive	15	9	10/no	
Assumere sombianza (parmetta di cambiare aspetto e giacimento)				

Arma / Protezione	PA	DEx	Aex	M/PAr
-------------------	----	-----	-----	-------

Destino Oscuro



Nome *Leacorno* Fis */* Azione *0* 0000000000
 Natura *Unicorno -3, -1* Prat */* Reazione *-1* 0000000000
 PA *50* PB */* Soc */* Forza *0* 0000000000
 DEx *0* AEx *0* Ment */* Resistenza *-3* 0000000000
 Salute *50* Comb */* Abilità *-2* 0000000000

Poteri / Abilità / Tecniche

Descrizione	PA	TD	G/Z	Mod
Vento tagliente	5	3	100/no	M2
Guarigione miracolosa	20	10	5/no	
Comunione estale (Fusione con la natura)				

Arma / Protezione	PA	DEx	Aex	M/PAr
Corno cerimoniale		UVE-2	6	
Manto immacolato			1d8	

Destino Oscuro



Nome Striga Fis 1 Azione -1
 Natura Vampiro +3, +5 Prat 1 Reazione -1
 PA 70 PB 1 Soc 1 Forza -0
 DEx +2 AEx +2 Ment 1 Resistenza -1
 Salute 75 Comb 1 Abilità -1

Poteri / Abilità / Tecniche

Descrizione	PA	TD	G/Z	Mod
Forma di tenebra	5	12g	1	M1
Due Arti supplementari				
Multidestrezza				
Velace, classe di volo A				
Vampirismo (legai 2 T.D. di Danno, intatto, guadagna 1 T.D.)				

Arma / Protezione	PA	DEx	Aex	M/PAr
4 Artigli		5	2	
Becco vampirico		7	2	
Piumaggio metallico			1d8+3	

Destino Oscuro



Nome Epistiga Fis 1 Azione -1
 Natura Acetalo +6, +8 Prat 1 Reazione -1
 PA 70 PB 1 Soc 1 Forza -1
 DEx +2 AEx +4 Ment 1 Resistenza -1
 Salute 21 Comb 1 Abilità -4

Poteri / Abilità / Tecniche

Descrizione	PA	TD	G/Z	Mod
Impulso gravitazionale	15	4	50/mo	
Moto sismico	10		50/mo	
Epidermide vulcanica	15	2g		
Percezione tellurica				

Arma / Protezione	PA	DEx	Aex	M/PAr

Destino Oscuro



Nome Serpante Reale Fis 1 Azione -2
 Natura Rettile +9, +11 Prat 1 Reazione -2
 PA 80 PB 1 Soc 1 Forza -2
 DEx +4 AEx +4 Ment 1 Resistenza -2
 Salute 100 Comb 1 Abilità -2

Poteri / Abilità / Tecniche

Descrizione	PA	TD	G/Z	Mod
Barriera d'ozono	15/10		10/si	
Sguardo pietrificante (Sguardo congelante)	15	6/3g	100/mo	
Vuoto d'aria	15		100/si	
Abi. classe di volo B				
Velace				

Arma / Protezione	PA	DEx	Aex	M/PAr
Artigli		UVE+2	6	
Morso velenoso		UVE/2+5	5	
Stitoforo				
Sanglia scelerata			2d8+1	

Destino Oscuro



Nome Borda Fis 1 Azione -1
 Natura Strega +9, +11 Prat 1 Reazione -1
 PA 80 PB 1 Soc 1 Forza -3
 DEx +2 AEx +4 Ment 1 Resistenza -3
 Salute 80 Comb 1 Abilità -4

Poteri / Abilità / Tecniche

Descrizione	PA	TD	G/Z	Mod
Lamento mortale (Bordata somica)	15	7/2g	50/si	
Forma di nebbia	5	12g		
Catene di sangue (Catene degli abissi)	10		50/si	M2
Ritardatore	20			
Ustione	10			
Ipnotizzazione	5			

Arma / Protezione	PA	DEx	Aex	M/PAr

Destino Oscuro



Nome *Incubo* Fis *+1* Azione *-2*
 Natura *Demoni +12, -14* Prat *+1* Reazione *+1*
 PA *90* PB *.....* Soc *+1* Forza *-2*
 DEX *+6* AEX *+6* Ment *+1* Resistenza *-2*
 Salute *100* Comb *+1* Abilità *+1*

Poteri / Abilità / Tecniche

Descrizione	PA	TD	G/Z	Mod
Galar della notte	20	1K/si
Diminuzioni abissali	10
Nirvana marina	10	100/si
Velocità distruttiva	15	2/3q	10/si
Ali classe di volo A
Infestazione onirica (cavea Viaggio Notturno)
Arma / Protezione	PA	DEX	Aex	M/PAR
Artigli	5	2
Armatura abissale	1d8+3
.....
.....
.....

Destino Oscuro



Nome *Albero del veleno* Fis */* Azione *-2*
 Natura *Vegetale +12, +14* Prat */* Reazione *-2*
 PA *70* PB *.....* Soc */* Forza *+3*
 DEX *+6* AEX *+6* Ment */* Resistenza *+3*
 Salute *150* Comb *+2* Abilità *-2*

Poteri / Abilità / Tecniche

Descrizione	PA	TD	G/Z	Mod
Demo del movimento	25	50/si
Percezione radar
Arti infiniti (può attaccare a distanza con Attacchi Diretti)
Multidestrezza
Spora a bratti velenosi
Sviluppo istantanea	10	50/si
Arma / Protezione	PA	DEX	Aex	M/PAR
Liana spinata	UVE-1	1
Avvinghiare
Rami	UVE+2+5	10
Corfeccia secolare	2d8-1
Salsa disperante	1d4

Destino Oscuro



Nome *Tampana elementale* Fis *.....* Azione *-2*
 Natura *Elementale +15, -17* Prat */* Reazione *0*
 PA *110* PB *.....* Soc */* Forza *-4*
 DEX *+10* AEX *+10* Ment */* Resistenza *-4*
 Salute *235* Comb */* Abilità *+4*

Poteri / Abilità / Tecniche

Descrizione	PA	TD	G/Z	Mod
Barriera inviolabile	10	4	10/si
fulmine tellurico	20	7	1K/si
Preghiera dell'invocazione	20	10h/si
Rischio del vento	10	1K/si
Sospira del brando	25	7/3q	50/no
Tornado	30	8	50/1h/si
Arma / Protezione	PA	DEX	Aex	M/PAR
Nube incorporea	2d8-1
.....
.....
.....
.....

Destino Oscuro



Nome *Angelo custode* Fis *-2* Azione *-2*
 Natura *Spirito +15, +17* Prat *-2* Reazione *+1*
 PA *100* PB *.....* Soc *+3* Forza *-1*
 DEX *+10* AEX *-10* Ment *-2* Resistenza *-3*
 Salute *50* Comb *+3* Abilità *+1*

Poteri / Abilità / Tecniche

Descrizione	PA	TD	G/Z	Mod
Attacco spirituale	16	6	50/no
Fusione spirituale	15
Onda divina	15	8	10h/no
Rigenerazione	2q
Sguardo profondo
Protezione del proscritto
Arma / Protezione	PA	DEX	Aex	M/PAR
Spada a 2 mani	15	UVE+UVE/2+4	8
Vesti difensive	2d8-1
Ali classe di volo B
Scudo del proscritto	1d8-2
Santo segno