Destino Oscuro

Manuale di Regolamento Rapido

Indice

Introduzione 2

Regolamento 12

Esperienza 36

Combattimento 41

Tecniche Marziali 50

Scherma Storica 57

Shaolin Chuan 64

Ninjutsu 68

Il Personaggio 73

Peculiarità Positive 79

Peculiarità Negative 87

Antagonisti 93

Ambientazioni 106

Appendice 119

Introduzione

"Uno spettacolo si può preparare in un mese. Improvvisare, invece, richiede una vita."
Pino Caruso, "Ho dei pensieri che non condivido", 2009

Benvenuti nel manuale di Destino Oscuro - Regolamento Rapido. In questo documento potrete trovare il nucleo del regolamento di gioco, tutto quello di cui avrete bisogno per iniziare a giocare subito, senza regole opzionali, o quasi. Se siete già in possesso del manuale cartaceo di Destino Oscuro, questa guida vi aiuterà a capire come gestire le regole opzionali! Non solo, qui potrete trovare una serie di aggiornamenti al regolamento, correzioni, modifi-

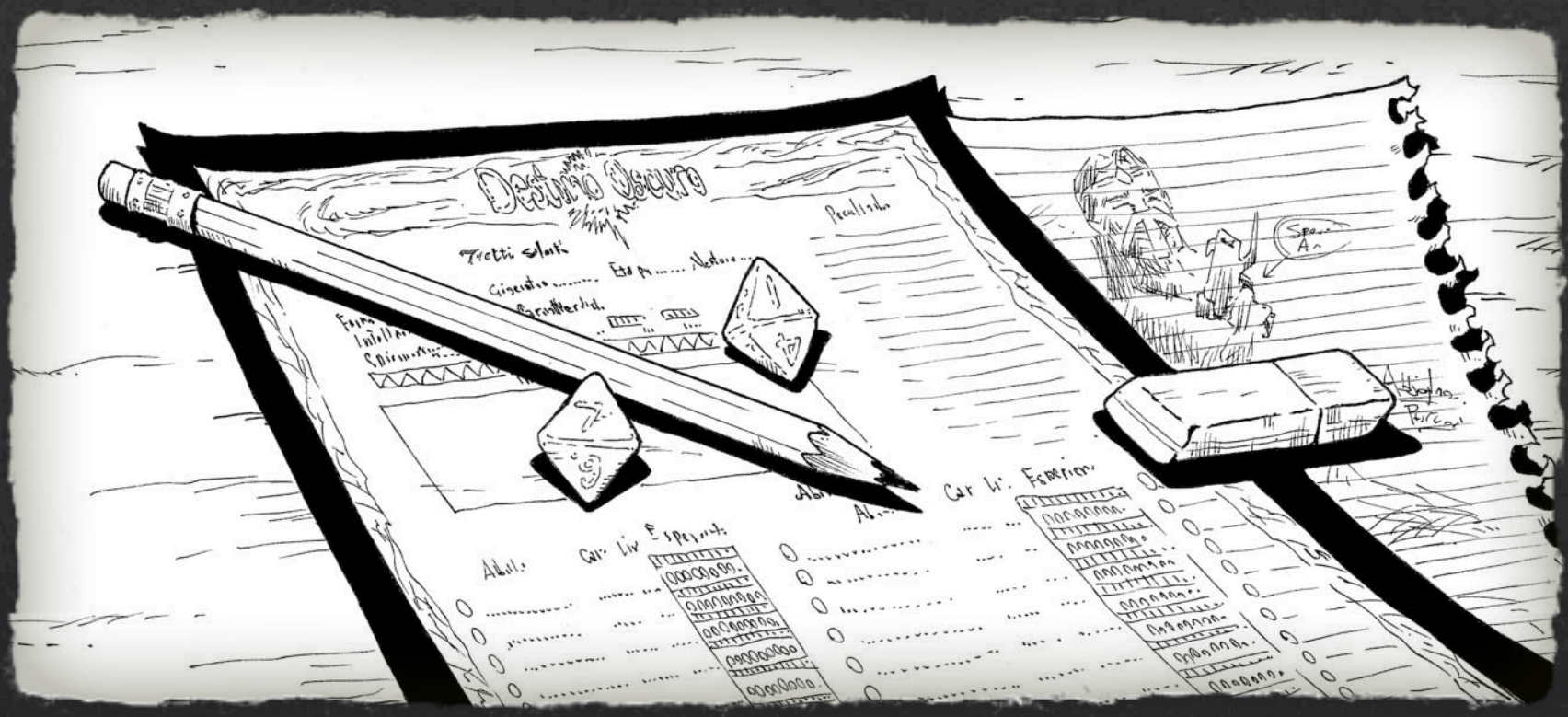
che, semplificazioni e capitoli extra! Il Regolamento Rapido in formato digitale, dunque, verrà aggiornato spesso e vi aiuterà ad iniziare a giocare a Destino Oscuro anche senza alcun manuale aggiuntivo, ma costituirà una costante fonte di aggiornamento per il regolamento completo!

DESTINO OSCURO

Destino Oscuro è un Gioco di Ruolo composto da una serie di Ambientazioni che ruotano attorno alla stessa macro-storia cosmologica: la concezione degli universi e del creato sarà la medesima per ogni libro facente parte della serie di Destino Oscuro (DO), tutti gli eventi saranno collegati, anche a distanza di millenni o dimensioni parallele. Leggendo la storia di un'Ambientazione potrete scoprire misteri e segreti delle altre, ma ogni manuale di Ambientazione potrà essere considerato come un gioco a sé stante, con proprie caratteristiche peculiari e focalizzazione su aspetti diversi dell'esperienza di gioco.

Destino Oscuro, di per sé, è un manuale contenente il meccanismo base del regolamento, serve a descriverne le meccaniche essenziali. Potete vederlo come un motore sul quale andranno montati i differenti ingranaggi che definiranno le vostre partite. Il sistema, nel suo insieme e nelle sue linee guida, premia l'interpretazione del Personaggio (la recitazione delle scene, insomma). Molte meccaniche di gioco saranno attivabili o disattivabili a piacere, a scelta del Gruppo di Gioco (GdG), purché tutti siano d'accordo. Potrete personalizzare il funzionamento di Destino Oscuro rendendolo più orientato ad avventure investigative, oppure focalizzando maggiormente l'attenzione sul combattimento o sulla verosimiglianza di determinate situazioni in gioco. Persino le meccaniche relative all'interpretazione dei Personaggi potranno essere usate o meno, a scelta del Gruppo di Gioco. Tutto, insomma, dipenderà dalle vostre scelte. Dopo aver letto questa guida, la persona organizzatrice della partita spiegherà agli altri Giocatori come funzionino le regole essenziali e tutte quelle che ci orbitano attorno e, solo a quel punto, il Gruppo di Gioco deciderà come personalizzare Destino Oscuro secondo le proprie esigenze!

Nota: useremo molte abbreviazioni ma non preoccupatevi: verranno tutte segnalate tra parentesi, la prima volta che le incontreremo.



MATERIALE DI GIOCO

Per giocare a Destino Oscuro (DO), innanzitutto, è necessario avere una Scheda del Personaggio per ogni Giocatore (potete scaricare gratuitamente le Schede dall'area download del sito web), almeno due dadi ad otto facce (2d8), acquistabili in qualunque fumetteria o negozio di giochi, qualche matita, gomme per cancellare ed un minimo consigliato di 3 giocatori, fino ad un massimo di 6. Uno dei Giocatori sarà il Master di Gioco (MdG) e, tutti i Giocatori, Master compreso, costituiranno il Gruppo di Gioco (GdG). Il MdG sarà una sorta di arbitro, dovrà conoscere per bene il regolamento di Destino Oscuro che si è deciso di applicare al tavolo ed avrà il compito di creare un'Avventura da far vivere ai Personaggi (PG), descrivere i luoghi e le persone ai Giocatori, etc.

GIOCO DI RUOLO

Destino Oscuro è un sistema di regole base utili per farvi vivere avventure di ogni genere in prima persona. Se sapete già cos'è un GDR, potete passare ai prossimi paragrafi, altrimenti è meglio che leggiate questa introduzione. In un Gioco di Ruolo la storia la fate voi, interpretando dei Personaggi che potranno fare delle scelte senza un copione prestabilito.

In Destino Oscuro esiste un Gruppo di Gioco (GdG) composto da alcuni Giocatori ed un arbitro di Gioco, il Master di Gioco (MdG, lo vedremo più avanti), anche lui un Giocatore che, però, avrà dei compiti differenti dagli al-

tri. Ci sono molti tipi di GDR, alcuni sono estremamente incentrati su regole di tipo meccanico e sul lancio dei dadi per stabilire la riuscita o meno di un'azione compiuta dal PG, altri sono quasi esclusivamente narrativi o persino privi di un arbitro di gioco.

Il regolamento di Destino Oscuro è fatto per essere modulare e permettere al GdG di scegliere quali regole opzionali attivare per raggiungere il livello di verosimiglianza desiderato. Quello che dovete sapere fin da subito, tuttavia, è che DO nasce con l'intento di diversificare tutta una serie di situazioni e fare in modo che i Giocatori possano concentrarsi sull'interpretazione del Personaggio, facendo scelte tattiche al momento giusto e governando le situazioni di combattimento in maniera più dettagliata, dal punto di vista del regolamento, rispetto a quelle di investigazione o di vita ordinaria.

In Destino Oscuro, ad esempio, le armi non sono tutte uguali ed anche gli attacchi possono diventare piuttosto dettagliati e verosimili, tenendo sempre a mente la necessità di una corretta interpretazione della Scena. Le regole, comunque, saranno chiare ed uguali per tutti! Ogni Ambientazione potrà aggiungere regole specifiche al nucleo di Destino Oscuro, così da stabilire un tipo di gioco particolare, magari più basato sull'investigazione o sul combattimento. I Giocatori, in ogni caso, saranno spesso chiamati a fare scelte, ragionare sulle regole e gestirne di relative al proprio PG in modo autonomo.

GIOCARE IN UN FILM

Capita spesso, a molti di noi, di criticare le azioni compiute dai protagonisti dei film che vediamo in TV o al Cinema. Frasi come: "Ma cosa fa? Non si accorge davvero di nulla?" oppure, "Scappa stolto, si capisce subito che è una trappola!" vengono in mente molto spesso agli spettatori di ogni genere di film; é il caso, ad esempio, dello sventurato Personaggio femminile di un film horror che, incurante dei vari rumori sospetti, si avvicina ad una porta socchiusa, dall'aspetto sinistro, finendo così dritto nell'agguato di una qualche mostruosa creatura. Tutti si lamentano durante la scena e ripetono che si tratta di una stupidaggine, che non c'era motivo di avvicinarsi a quella dannata porta, sapendo che qualcosa non andava! E voi, come avreste reagito in una situazione simile? Vi sareste armati

per, poi, spalancare l'uscio e prepararvi a qualunque evenienza, oppure, più semplicemente, sareste scappati via a gambe levate, cercando di fare meno rumore possibile?

È questo il vero scopo di un Gioco di Ruolo; le storie le inventerete voi, gli attori sarete sempre voi e, quando racconterete ai vostri amici gli avvenimenti accaduti nel corso di un'Avventura, vi sentirete protagonisti e, per certi versi, avrete la sensazione di averla vissuta sul serio. In pratica, un Gioco di Ruolo è un passatempo come quelli di una volta, quando ci si riuniva attorno ad un accogliente falò, a raccontarsi delle storie inventate, in modo da costruirle tutti insieme, dando vita, così, a qualcosa di unico ed originale.

In una di quelle serate intriganti e divertenti, però, si raccontavano avvenimenti accaduti ad altre persone, magari qualche leggenda metropolitana o qualche diceria, oppure una storia di fantasmi, ma sempre con protagonisti esterni al gruppo, oppure si narravano avvenimenti del passato.

Ognuno di voi dovrà creare un Personaggio immaginario, da lui inventato, caratterizzato nell'aspetto, nel pensiero e nella storia della sua vita. A questo punto, voi dovrete calarvi nei panni del Personaggio e comportarvi proprio come se si trattasse di un individuo realmente esistente! La situazione è molto simile a quella che si trova ad affrontare un attore, a cui viene assegnata una parte, nella quale egli deve calarsi perfettamente, per una buona riuscita del film. La differenza, ora, è che in un GDR la parte ve la create da soli!

I partecipanti si dividono in due gruppi fondamentali: i Giocatori, che dovranno semplicemente vestire i panni dei Personaggi che hanno creato essi stessi, ed un arbitro di gioco, chiamato Master di Gioco. Questo particolare Giocatore ha il compito di dare vita al mondo in cui gli altri Giocatori si muoveranno assieme ai loro PG (Personaggi Giocanti, del tutto differenti da PNG, cioè Personaggi Non Giocanti); è suo dovere gestire ed interpretare tutti i PNG e descrivere ai Giocatori, in maniera chiara e precisa, ogni luogo o persona essi incontrino. L'insieme di Master e Giocatori è detto Gruppo di Gioco (GdG).

Un GDR mira a far sì che ogni Giocatore possa creare un nuovo Personaggio con una propria vita indipendente da quella del Giocatore stesso.

Il coinvolgimento può essere più o meno intenso, a seconda della capacità di immedesimazione posseduta dal Giocatore. Attenzione, però, a non confondere realtà e finzione: non dovete perdervi nel vostro PG; ricordate che si tratta di un gioco, mirato a divertirsi, non di un modo per crearsi una vita alternativa!

Ancora non riuscite a capire bene come funzioni un Gioco di Ruolo? Vi starete chiedendo: "e come faccio a decidere se un'azione va o no a buon fine?", oppure, "ma il Master di Gioco, quindi, ha il potere di decidere il successo o l'insuccesso di una qualsiasi azione da me eseguita, essendo l'arbitro di gioco?" o, ancora, "qual è lo scopo del gioco?" Vediamo subito di rispondere a queste e ad altre domande.

AZIONI E REGOLE

Le azioni che un Personaggio può compiere sono pressoché infinite e non vengono elencate; potete semplicemente dire al Gruppo di Gioco che avete intenzione di eseguirle. Ad esempio, in gioco, potete tranquillamente starvene seduti sul divano a guardare la televisione, oppure alzarvi, aprire il frigo, e mangiare qualcosa, così come

potete decidere di uscire da casa e recarvi in un locale: la scelta è vostra.

Un combattimento, invece, non può essere deciso semplicemente dal caso, dal vostro gusto personale o da una decisione prepotente del MdG; si ritornerebbe ai tempi in cui, da bambini, con una spada giocattolo combattevamo tra noi e, colpendoci a vicenda, pretendevamo di dire chi dei due era stato ferito a morte, passando facilmente dalla discussione al litigio.

Per ovviare a simili problemi, entra in gioco il regolamento. Si tratta di una serie di semplici regole concatenate tra loro, in modo da rendere possibile e piuttosto oggettiva qualunque azione. Tramite un semplice sistema, affidato principalmente al lancio di due dadi ad otto facce, (d'ora in poi 2d8) è possibile controllare il successo o l'insuccesso di un'azione qualsiasi. Questo significa che i combattimenti, ad esempio, vengono risolti in modo univoco, senza lasciare spazio alcuno a contestazioni di sorta: sono i dadi e le regole descritte nel Manuale a decidere, non i singoli Giocatori.

IL MASTER E LE REGOLE

Come in ogni gioco, ci sono Giocatori, ci sono regole e ci sono anche coloro che le fanno rispettare. In un GDR, di norma, questo ruolo viene ricoperto da una singola persona, che sia particolarmente abile nel descrivere paesaggi, ambientazioni, persone e qualunque altra cosa: il Master di Gioco. Costui veste, in pratica, i panni di un narratore, ma anche di un demiurgo: se piove, grandina, nevica o fa bel tempo, ad esempio, lo decide solo il Master di Gioco. Per certi versi, il Master di Gioco è simile al regista in un film, solo che gli attori, i Giocatori, come dicevamo, plasmano il mondo con la propria volontà, invece di avere un copione prestabilito.

La filosofia di gioco alla base di Destino Oscuro prevede la massima trasparenza tra Master e Gruppo di Gioco: sarà il GdG a decidere quanto potere conferire al Master. Ad esempio, in molti GDR il Master esegue i lanci di dado dietro a uno schermo, di nascosto dai Giocatori, in modo da poter manipolare il risultato dei Test a loro favore, nel caso le cose dovessero mettersi male per i Personaggi. Tuttavia, spesso, questo non succede perché molti Master

finiscono per alterare i risultati dei Test o truccare i valori degli Antagonisti in modo da prolungare la durata dei combattimenti, manipolare il proseguimento di un'Avventura secondo i propri gusti personali, etc.

Il MdG di Destino Oscuro ha la possibilità di seguire le regole come tutti gli altri, non improvvisandone di proprie a piacimento e non modificando quelle del manuale, può tirare i dadi allo scoperto ed interpretare i Personaggi non Giocanti (PNG) come fosse un Giocatore. Questo perché il regolamento di DO è studiato per permettere ai Master di giocare tranquillamente senza la necessità di inventarsi le regole al momento, per coprire delle mancanze del gioco! Avrete a disposizione tutti gli strumenti necessari per giocare in modo imparziale, super partes e seguendo tutte le regole essenziali. Quindi, in Destino Oscuro, sarete costretti a comportarvi in questo modo? No, potrete giocare come in un qualunque altro GDR che conoscete già, se lo desiderate, ma sarà il Gruppo di Gioco a prendere questa decisione, prima di iniziare a giocare. Se il gruppo si fida del suo Master al punto da dargli il potere di alterare

i Test e gestire la situazione a proprio piacimento, allora i Test non verranno fatti allo scoperto.

Ma provate a giocare seguendo le regole essenziali, il metodo di gioco tipico di Destino Oscuro: non nascondete i tiri di dado, non cercate di modificare le regole durante la partita, provate a seguire i consigli di questo manuale di gioco ed affidatevi al regolamento per risolvere le situazioni. Vedrete che tutto filerà liscio. Sarete comunque sempre liberi di creare regole personalizzate per il vostro gruppo, purché, però, l'intero Gruppo di Gioco sia d'accordo.

GRUPPO DI GIOCO

Tutti i Giocatori esperti hanno avuto, almeno una volta nella vita, un'esperienza negativa con un MdG molto prepotente o particolarmente parziale. In molti GDR, il Master ha il diritto di giudicare la qualità delle azioni dei Giocatori, assegnando loro i famosi Punti Esperienza alla fine o durante l'Avventura, impedendo loro di compiere azioni ritenute insensate o fornendo arbitrariamente Bonus e Malus. In Destino Oscuro, tutti questi compiti sono spesso delegati al Gruppo di Gioco e non solo al MdG!

L'Esperienza viene ottenuta automaticamente o, al limite, richiede l'approvazione dell'intero GdG, i Modificatori per la corretta o errata interpretazione delle azioni vengono forniti da tutto il GdG, che è anche in diritto di decidere se il MdG possa o meno nascondere il tiro di dadi, etc. La libertà del Master, insomma, è potenzialmente molto più limitata rispetto ad alcuni giochi. Siete comunque liberi di giocare modificando le regole a vostro piacimento, nel manuale di Destino Oscuro troverete tantissimi livelli di personalizzazione ed approfondimento del regolamento! Il tutto è valido, però, solo a patto di decidere le modifiche prima di iniziare una sessione di gioco: solo l'intero GdG può decidere di cambiare le regole in corso di gioco.

CONCLUSIONI

Siamo arrivati, infine, alla conclusione di questo capitolo introduttivo. Speriamo di essere stati sufficientemente chiari; se, tuttavia, le spiegazioni non dovessero essere state soddisfacenti, continuate ugualmente a leggere la guida e tutto vi sembrerà più chiaro, alla fine. Soprattutto, dopo una completa lettura, provate a giocare sul serio e ve-

drete che tutto risulterà più semplice di quello che sembra! Giocare di ruolo è un passatempo, una cosa divertente, un momento bello da passare con gli amici, un modo per scaricare lo stress lavorativo accumulato durante la settimana ed anche una possibilità per fare nuove esperienze altrimenti improponibili. Per quanto riguarda l'età, non esistono veri limiti. Potete giocare di ruolo con i vostri figli, con gli amici, a qualunque età. Un Gioco di Ruolo è sempre, se preso nel modo giusto, un gioco stupendo, una finzione mentale emozionante ed una scuola di vita. Provate a calarvi nei panni di Personaggi completamente differenti da voi, nel mondo reale. Vedrete che, tramite qualche partita ad un GDR, vi sarà più facile anche abbattere le barriere dell'intolleranza e del pregiudizio.

Destino Oscuro, più che un comune Gioco Di Ruolo, è da noi definito come Gioco Di Interpretazione, dal momento che, come scoprirete nei prossimi capitoli, quel che conta maggiormente è riuscire ad interpretare al meglio il proprio Personaggio, condividendone emozioni e pensieri e raggiungendo un ottimo livello di immedesimazione, che riesca a spaziare in tutto il campo dei sentimenti possibili anche nella vita reale. Detto questo, possiamo passare al gioco vero e proprio: buona lettura!

Dedica

Come gruppo vogliamo ringraziare tutti i nostri collaboratori e, cioè, Stefano Moroni, Biagio d'Alessandro, Giovanni Vinci e Ornella Ferilli, le nostre compagne, che sono riuscite a sopportare la nostra assenza durante le infinite giocate e riunioni, nonché durante tutto il tempo che abbiamo dovuto sottrarre loro per sviluppare il gioco, scrivere, disegnare, etc. Grazie Vale, Fra ed Eli. Grazie a tutti e tutte voi, siete, sempre e comunque, le fondamenta della nostra vita reale e creativa.

Grazie a tutti i giocatori che hanno partecipato alle sessioni di Destino Oscuro, una volta chiamato Dark Destiny, nelle tante Ambientazioni in cui si è reincarnato. Ovviamente, è anche grazie a voi se, ora, DO è un Cosmo così vasto ed articolato.

Mi auguro che questo manuale possa raggiungere tantissimi altri giocatori e Master di Gioco, così che ognuno possa interpretare e vedere attraverso i propri occhi le numerosi Ambientazioni di Destino Oscuro.

Un multiverso che continuo a sognare e descrivere, oramai, da anni ed anni. Un grazie anche a tutti voi futuri giocatori.

Il Pinguino.

Copyright

Credits

Destino Oscuro, il suo regolamento e le sue ambientazioni sono stati ideati dai sogni lucidi di: Luca De Marini
Supervisione, correzioni al regolamento, arti marziali in gioco: Luca De Marini e Mattia Cappelli
Illustrazioni: Davide Quaroni
Importantissimi aiuti alla correzione dei testi: Mattia Cappelli, Ornella Ferilli, Giovanni Vinci
Impaginazione, concept design, scheda del PG e copertina: Luca De Marini
Organizzazione creativa, sviluppo coordinato e selezione del materiale a disposizione: Davide Quaroni, Mattia Cappelli e Luca De Marini
Character design: Davide Quaroni, Mattia Cappelli, Luca De Marini

© Acchiappasogni

www.acchiappasogni.org
Destino Oscuro è un Gioco di Ruolo sviluppato e realizzato da Acchiappasogni, il gruppo di sviluppo di Giochi di Ruolo (GDR), illustrazioni, fumetti e tanto altro materiale per sognatori, di Luca De Marini, Davide Quaroni e Mattia Cappelli. Finito di stampare nel mese di Maggio 2012.
© Copyright 2011 Acchiappasogni.org. Tutti i diritti riservati.