



Destino Oscuro

Manuale di Regolamento Base

Destino Oscuro

Presentazione del gioco

Questo documento illustra i contenuti del manuale di Destino Oscuro - Regolamento Base, capitolo per capitolo, fornendo una sorta di presentazione sintetica del prodotto.

Destino Oscuro non è semplicemente un regolamento generico per Giochi di Ruolo ma rappresenta un vasto insieme di universi, magici e materiali, che interagiscono tra loro dall'alba dei tempi, concorrendo ad illustrare un disegno cosmologico finale molto complesso e ricco di colpi di scena. In questo GDR, il vero protagonista è il destino stesso del Cosmo, un destino che i Giocatori potranno seguire o affrontare, cercando di cambiarlo.

Oltre al manuale di Regolamento Base, di fatti, verranno rilasciati una serie di manuali di Ambientazione, che narreranno le storie e gli ambienti di svariati mondi, dimensioni o persino periodi storici. Non sempre gli umani saranno i protagonisti di queste storie! Ogni Ambientazione, inoltre, racconterà dettagli aggiuntivi sulla storia infinita che si nasconde nel Cosmo di Destino Oscuro, aggiungendo nuovi tasselli ad un disegno più grande, impossibile da intravedere se si conosce solo un manuale di Ambientazione.

Capitolo 1

Introduzione

Il primo capitolo fornisce una breve storia di come sia stato creato il prodotto e, soprattutto, di cosa sia precisamente Destino Oscuro e di quale sia la visione cosmologica che ne permea le Ambientazioni. In questo GDR, infatti, anima e corpo di un individuo hanno uguale valore, la presenza dell'energia spirituale è un dato di fatto e la si considera come una caratteristica fondamentale di ogni personaggio!

Viene anche introdotto il concetto di GDR, per i profani, con descrizioni e paragoni al mondo cinematografico, un'introduzione al regolamento e la spiegazione di chi siano e come si debbano comportare in gioco il Master di Gioco (MdG) ed i Giocatori. Una delle caratteristiche fondamentali di questo GDR, poi, è la presenza del concetto di Gruppo di Gioco (GdG), inteso come l'insieme di Master e Giocatori, come elemento determinante e funzionale all'intero regolamento. Il MdG inventa l'Avventura e la propone ai propri Giocatori ma non ha una totale capacità decisionale sulle sorti dei Personaggi, come accade, invece, in molti altri GDR; al contrario, si limita a far rispettare le regole ed a risolvere le dispute, giacché è l'intero GdG a decidere le Difficoltà delle azioni, i Bonus interpretativi, etc. L'Esperienza, inoltre, viene auto gestita dai Giocatori ed il MdG non ha diritto di assegnare arbitrariamente i Punti Esperienza.

L'occorrenza per giocare a Destino Oscuro, in definitiva, si compone di due dadi ad otto facce, le Schede dei Personaggi, un po' di matite e qualche gomma, alcuni altri fogli bianchi per prendere appunti di gioco, un minimo di 3 persone e tanta voglia di divertirsi!

Capitolo 2

Regolamento

Le basi per giocare a Destino Oscuro, o anche ad un altro qualunque GDR, consistono nel conoscere il sistema di gioco ed i meccanismi che lo governano, nonché una serie di definizioni necessarie a comprendere tali regole.

Il regolamento, in sintesi, prevede che, per eseguire con successo un'azione, il Personaggio debba sommare il Livello di una sua Abilità a quello di una sua Caratteristica (Livelli che vanno tutti da 1 a 10), ottenendo così

*Se dovessi sognare,
notte dopo notte,
di trovarti sempre
nello stesso mondo
e di essere sempre la
stessa persona...*

*come potresti rico-
noscere la realtà dal
sogno?*

*Luca De Marini,
Il Pinguino Ac-
chiappasogni.*





un Valore Base (VB). Le Caratteristiche sono valori che migliorano con l'Esperienza in modo molto lento e ne esistono solo 6 relative a fisico, psiche e carisma, più tre Speciali, relative alla salute ed alla forza dell'energia spirituale di un individuo: Spiritualità, Nero Spettro e Volontà. Il Nero Spettro, in pratica, misura il livello di corruzione spirituale di un individuo. Lanciando due dadi ad otto facce, si ottiene un valore che va sottratto al Valore Base precedentemente calcolato. Il risultato di tale sottrazione, che può anche essere negativo, prende il nome di Valore Effettivo (VE).

Per riuscire in una certa azione, basta superare una certa Difficoltà che viene definita tramite una tabella ricca di esempi, con un ventaglio di possibili Valori Effettivi ottenibili da un PG. La Difficoltà per il successo di una certa azione viene decisa dal Master di Gioco oppure dall'intero Gruppo di Gioco (a seconda di come il GdG ha previamente deciso di gestire la partita, se congiuntamente o rimettendola alle decisioni e al buon senso del Master)! In questo ultimo caso, ogni Giocatore propone una certa Difficoltà, così come il Master. Ovviamente, si considera una Difficoltà pari alla media dei valori proposti, a meno che non si decida, come prima accennato, di affidare il compito al MdG, rendendo la gestione della partita più veloce.

I Test si considerano superati automaticamente se il VE ottenuto dalla sottrazione $VB - 8$ (il risultato medio del lancio di $2d8$) è sufficiente a superare la Difficoltà! Tirando i dadi, si possono inoltre ottenere dei valori estremi come i Successi Critici (l'azione avrà successo sempre e comunque) o i Fallimenti Maldestri (l'azione avrà sicuramente insuccesso, a prescindere dal tempo dedicato ad essa, oppure avrà un insuccesso particolarmente disastroso per il Personaggio). Il regolamento prevede anche una serie di indicazioni per evitare di tirare i dadi nella stragrande maggioranza delle situazioni di tranquillità: anche le azioni automatiche vengono descritte e previste con dovizia di particolari! Inutile continuare a reiterare i Test; se un PG conosce una certa Abilità vuol dire che è in grado di eseguirla, per cui, la domanda non è: riuscirà il PG con Abilità Biblioteconomia a trovare un certo libro? Quanto piuttosto: quanto tempo ci metterà il PG con Abilità Biblioteconomia a trovare quel libro?

Il regolamento prevede una moltitudine di possibilità di gioco, descrive i concetti di Avventura, di Campagna e di tempo fuori e dentro il gioco, specifica come utilizzare le Caratteristiche Speciali e come gestire i Modificatori ad esse relativi, così che un Giocatore possa spendere dei punti speciali a sua disposizione per ottenere automaticamente dei Bonus in gioco e rendere meno casuale il risultato delle sue azioni. Tra-



mite la spesa di questi punti, è addirittura possibile evitare la morte, in situazioni estreme. La salute del PG è un altro elemento gestito in modo particolare, rispetto a molti altri GDR: tutti i Personaggi possiedono lo stesso quantitativo di Triangoli di Danno, indicati nella Scheda del Personaggio (60 triangoli). Quello che differenzia un PG da un altro è l'Assorbimento Fisico Standard, che fa sì che un Personaggio possa ricevere un numero di Triangoli di Danno differente rispetto ad un altro, a parità di attacco subito. Una volta subiti abbastanza Danni, un PG entra in un Livello di Salute Grave dal quale sarà difficile guarire (rottura delle ossa, ferite ad organi interni, etc.).

Un altro elemento distintivo sono poi gli Stati di Salute, che forniscono al gioco un ulteriore livello di realismo, regolando malattie, avvelenamenti, effetti di stupefacenti, etc.

Viene anche descritto il modo di gestire in gioco cadute e incidenti stradali. In realtà, in *Destino Oscuro*, esiste tutta una serie di regole che i Giocatori possono decidere di applicare oppure no, così da rendere il gioco molto tecnico e realistico oppure più orientato all'interpretazione pura e snello da giocare.

Capitolo 3

Esperienza

L'esperienza, in *Destino Oscuro*, funziona in modo automatico per ogni Personaggio ed è autogestita! Sulla Scheda del PG, esistono una serie di diagrammi rappresentanti ellissi e quadrati in corrispondenza di ogni Caratteristica ed Abilità: in pratica, si tratta di nient'altro che abachi per aiutare i Giocatori a tenere il conto dell'esperienza accumulata! Ogni volta che un PG utilizza con successo una certa Abilità, ottiene in essa una nuova Ellisse. Quando si ottengono 10 Ellissi, le si cancella e si riempie un Quadrato e così via. Anche

l'apprendimento di nuove Abilità è automatico: basta usare una qualsiasi Abilità che il PG non possiede per un numero sufficiente di volte! Si può imparare dai propri errori, per cui, apprendendo nuove Abilità si ottengono nuove Ellissi ad ogni tentativo, pur senza avere successo.

L'ottenimento di una nuova Ellisse è vincolato alla sensatezza dell'azione compiuta: solo se il Gruppo di Gioco è d'accordo nel sostenere che l'azione compiuta da un PG sia stata eseguita per un motivo realistico (e non per ottenere nuovi punti esperienza), il Personaggio ottiene una nuova Ellisse in quell'Abilità! A fine Avventura, comunque, i PG ottengono un certo numero di Ellissi, commisurato alla difficoltà ed alla durata dell'Avventura, uguale per tutti. Non esiste per niente, dunque, il fattore discrezionale del MdG.

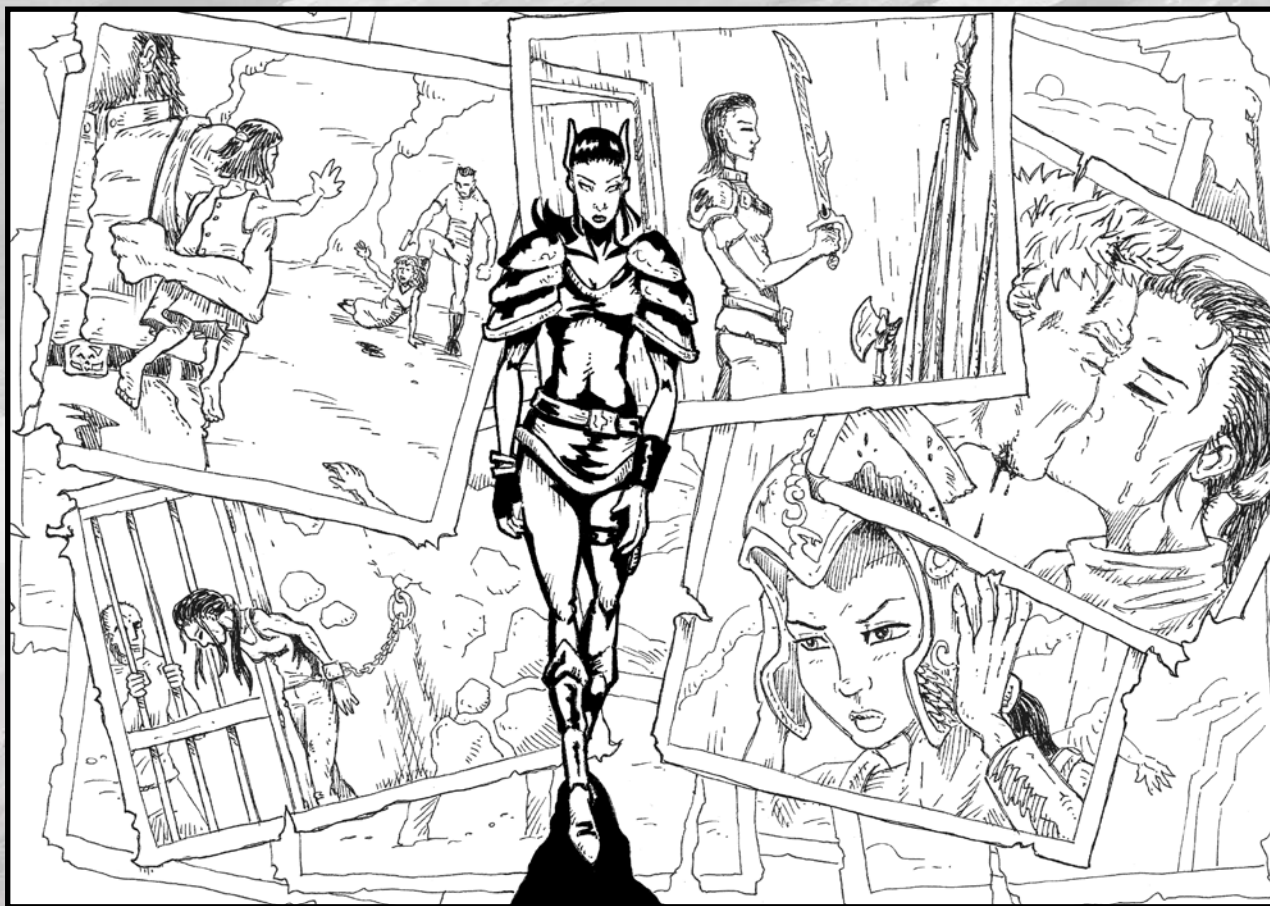
Capitolo 4

Combattimento

Il combattimento, in *Destino Oscuro*, può essere veramente molto realistico oppure più semplificato: gli appassionati di arti marziali, film o videogiochi di lotta, avranno pane per i loro denti. Per prima cosa, tutto si basa sui Punti Azione (PA) dei Personaggi, che dipendono dalla Caratteristica Rapidità. La tattica di combattimento ruota tutta attorno a come i Giocatori decidono di amministrare i PA a disposizione dei propri PG per eseguire attacchi semplici, Diretti (pugni, calci, etc.) o Ravvicinati (prese, proiezioni, leve, etc.) o attacchi speciali, con Tecniche marziali, a mani nude o all'arma bianca.

Anche nel combattimento, non esiste nessun fattore soggettivo per il MdG ma i Giocatori potranno gestire tutto autonomamente, senza che si presenti mai una situazione di indecisione. Una delle caratteristiche del combattimento in *Destino Oscuro* è la grande at-





tenzione per le dinamiche della lotta: è possibile eseguire un grandissimo numero di azioni realistiche o spettacolari (in uno stile un po' più cinematografico, simile ad un videogioco di lotta) e nessun combattimento sarà mai simile ad un altro, così come l'esito non sarà mai scontato e nulla si risolverà con uno scambio di battute tristissime del tipo: "attacco...", "paro...".

In questo capitolo viene anche descritto un combattimento di esempio che dimostra come sia possibile articolare lo scontro in tantissimi modi e declinarlo in situazioni particolari e degne di un film d'azione. Vengono, chiaramente, descritte anche le dinamiche delle sparatorie.

Capitolo 5

Interpretazione

Per una partita ben riuscita, la corretta interpretazione dei Personaggi da parte dei Giocatori è fondamentale. Ma come può il regolamento incidere su questo fattore? Innanzitutto, il GdG potrà fornire una serie di Bonus o Malus alle azioni compiute dai vari Personaggi, a seconda della qualità dell'Interpretazione dei Giocatori. In secondo luogo, tutta una serie di azioni, come quelle investigative, avranno successo automaticamente se ci sarà una buona interpretazione e descrizione dei metodi di ricerca, nei limiti della verosimiglianza.

La Spiritualità ed il suo grado di corruzione, il Nero Spettro, inoltre, forniranno alcune alterazioni caratteriali imposte ai Personaggi, forzando una loro interpre-

tazione particolare verso il bene o verso il male. Questi valori, chiaramente, potranno cambiare pesantemente durante il corso del gioco. Si tiene anche conto delle Peculiarità Psicologiche, che potranno definire pesantemente il carattere del Personaggio e guidare le sue azioni.

Per ultimi, vengono visti gli Stati Psicologici. Simili agli Stati di Salute, essi governano la sanità mentale del Personaggio e la sua condizione psichica a lungo termine o temporanea, relativamente a situazioni e sentimenti estremi, che rischiano di far perdere temporaneamente il controllo al PG portandolo verso la furia, il terrore, ma anche la depressione.

Capitolo 6

Il Personaggio

Come si crea un Personaggio per giocare a Destino Oscuro? Esistono principalmente due metodi di creazione, uno per i Giocatori che hanno già in mente un'idea precisa di che genere di PG creare ed un altro per coloro che iniziano con le idee più confuse. Seguendo ognuna delle due possibili scelte, è comunque possibile ottenere un risultato finale superbo: un Personaggio dettagliatissimo e ricco di storia, sentimenti, motivazioni e tratti caratteriali! Il processo di creazione permette di definire tutti gli aspetti della storia del PG assieme ai suoi dati tecnici, così che nulla venga lasciato al caso e l'interpretazione possa essere molto più semplice.

In Destino Oscuro esistono vari livelli di personalizzazione del PG, il primo dei quali è la scelta della Natura (umano, alieno, etc.). In questo manuale base viene illustrata solo la Natura: Umano ma, nelle varie Ambientazioni, verranno presentate differenti Nature. La scelta della Natura, chiaramente, è definitiva.

Alla fine del capitolo, viene illustrato il processo di creazione di un Personaggio di esempio, provando ad iniziare con un'idea di base molto approssimativa e definendo il tutto man mano che si procede. Allegate, vi sono anche la Scheda del PG di esempio e le Schede vuote (comunque scaricabili gratuitamente dal nostro sito web: www.destino-oscuro.com)

Capitolo 7

Peculiarità

Cuore pulsante della Creazione del PG sono le Peculiarità, suddivise in Positive e Negative. In generale, le Peculiarità possono essere di vario genere. Alcune si possono scegliere solo durante la creazione del PG; sono le Peculiarità Innate e definiscono determinate caratteristiche uniche del nostro Personaggio, immutabili nel tempo. Esistono poi Peculiarità Psicologiche, che si possono acquisire anche in gioco in seguito a traumi, o perdere grazie a trattamenti psicanalitici; Peculiarità di Possesso, che definiscono determinati possedimenti con cui il PG inizierà a giocare da subito, ma anche conoscenze influenti o cattive reputazioni; Peculiarità Ordinarie, etc.

Tra le Peculiarità, quelle Professionali svolgono un importante compito nella definizione di quale sia effettivamente il lavoro svolto dal PG in gioco e di quali siano le sue conoscenze di base: ogni Peculiarità Professionale, di fatti, fornisce al PG un set di Abilità a Livello, uno stipendio, una posizione sociale, etc.

Dal bilanciamento tra Peculiarità Positive e Negative, tramite la spesa ed il guadagno dei Punti Bonus (uguali per ogni Natura all'inizio della fase di creazione), si riesce a definire precisamente quasi qualunque aspetto dell'individuo, persino quelli relativi al suo Background ed al suo carattere!

Capitolo 8

Abilità

In questo capitolo vengono elencate e descritte tutte le Abilità utilizzabili in un'Ambientazione generica di Destino Oscuro. Nelle varie Ambientazioni, di fatti, esisteranno alcune Abilità (ma anche Peculiarità) in più o in meno, rispetto a questo manuale base.

Le Abilità si dividono in differenti categorie: Fisiche, Pratiche, Sociali, Mentali, Speciali, Combattive e Test Semplici che, a differenza delle comuni Abilità, prevedono la somma dei Livelli di due Caratteristiche tra loro per ottenere il Valore Base da usare nei Test e non la somma dei Livelli di un'Abilità e di una Caratteristica. Per ogni Abilità, vengono descritte le Specializzazioni (che permettono al PG di ottenere Bonus nei Test e di non rischiare di ottenere un Fallimento Mal-

destro), il regolamento e molti altri dettagli. I Giocatori, ad ogni modo, sono liberi di aggiungere alla Scheda del Personaggio qualunque Abilità venga loro in mente, anche tra quelle non presenti nel manuale, inventandole al momento assieme al Master di Gioco (anche se le eventualità previste sono davvero tantissime).

Capitolo 9

Tecniche di combattimento

Avevamo accennato al fatto che in Destino Oscuro il combattimento può essere molto realistico ed appagante, soprattutto nei confronti marziali a mani nude ed all'arma bianca. In questo capitolo, vengono elencate una serie di Tecniche di combattimento, caratteristica esclusiva di DO. In pratica, si tratta di particolari Tecniche di arti marziali che forniscono Modificatori ed effetti particolari ai normali Attacchi Diretti e Ravvicinati. Il regolamento, insomma, resta piuttosto snello se si pensa alle incredibili possibilità di combattimento, dal momento che si gestiscono sempre e solo Test nelle Abilità Combattive comunemente usate (Parata, Schivata, Attacco Ravvicinato, Attacco Diretto); quello che cambia da Tecnica a Tecnica è il Costo in Punti Azione, il Danno (o l'Assorbimento) Extra fornito e, naturalmente gli effetti particolari, suddivisi in Simboli ed Effetti.

I Simboli forniscono capacità speciali alle Tecniche, permettendo di gestire in gioco le cadute, le spinte, le Tecniche in grado di scagliare in aria l'avversario e molto altro ancora. Gli Effetti si applicano sulle Tecniche definendone vincoli e descrivendone il funzionamento nel dettaglio.

Vengono presentate le Tecniche da Rissa più una serie di arti marziali, tra cui il Taekwondo, il Muay Thai Boran, il Judo, il Tai Chi Chuan e persino la Scherma Medievale (arte marziale italiana). Alla trasposizione di queste Tecniche in gioco hanno partecipato persone effettivamente praticanti tali arti marziali!

Capitolo 10

Equipaggiamento

Come suggerisce il nome stesso del capitolo, qui si potrà trovare un elenco di armi e protezioni utilizzabili in gioco, ma anche il regolamento necessario per gestirle, soprattutto in termini di Triangoli Struttura (l'equivalente dei Triangoli di Danno per la salute dei PG). Sono previste anche una serie di situazioni molto realistiche di gioco, in cui un Personaggio potrebbe voler utilizzare armi o protezioni improvvisate e non originariamente previste per il combattimento (una padella o una stecca da biliardo per colpire, ma anche un materasso per trovare rifugio da un'esplosione!).

Oltre ad indicazioni specifiche su come gestire in termini di gioco gli oggetti di uso comune, soprattutto dal punto di vista della loro resistenza strutturale, (sfondare una porta?) si può trovare anche il regolamento relativo alle sostanze stupefacenti, alla dipendenza ed effetti forniti da esse.



Caratteristiche di Destino Oscuro

Manuale di Regolamento Base

Titolo: Destino Oscuro - Manuale di Regolamento Base

Data di pubblicazione: 20 / Maggio / 2012

Copertina: Cartonata a colori, rigida, lucida.

Pagine: Manuale in scala di grigi con immagini a tutta pagina di presentazione dei capitoli a colori, 160 pagine su carta patinata lucida 100gr bn di cui 10 a colori.

Formato: 21x29,7 cm

Rilegatura: Brossura fresata

Sito web: www.destino-oscuro.com

Copyright

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.