

ARC



QUAL È IL NOME DELL'EROE CHE SALVERÀ IL MONDO?

Giocatore _____

Ritratto

Sangue

2d6

+

MOD

=

MAX

ATTUALE

Animo

2d6

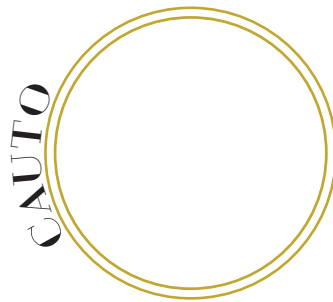
+

MOD

=

MAX

ATTUALE



Cosa rende questo Eroe diverso dagli altri?

Girano tre voci sul suo conto.
In cosa consistono e chi le crede vere?

Qual è la lezione più difficile
che ha imparato sulla propria pelle?

Abilità

INTELLETTUALI

Creativo: innovare, dedurre, rielaborare
Cauto: valutare, indagare, analizzare
Concitato: ricordare, risolvere, memorizzare

Sapienza ○○○○ Percezione ○○○○
Tradizioni ○○○○ Tattica ○○○○

SOCIALI

Creativo: affascinare, incitare, ispirare
Cauto: convincere, spiegare, istruire
Concitato: intimidire, imporsi, costringere

Carisma ○○○○ Inganno ○○○○
Fermezza ○○○○ Intuito ○○○○

FISICHE

Creativo: impressionare, esagerare, sorprendere
Cauto: controllarsi, obbedire, proteggersi
Concitato: caricare, resistere, sopraffare

Acrobazia ○○○○ Prestanza ○○○○
Coordinazione ○○○○ Armi ○○○○

PRATICHE

Creativo: inventare, adattare, sperimentare
Cauto: riparare, affinare, esaminare
Concitato: affrettare, forzare, sopportare

Ingegneria ○○○○ Arti ○○○○
Sopravvivenza ○○○○ Mestieri ○○○○

SPECIALI

Creativo: esplorare, plasmare, espandere
Cauto: capire, studiare, armonizzarsi
Concitato: travolgere, dominare, sacrificarsi

Concentrazione ○○○○ Spirito ○○○○

Legami

_____	□□□□
_____	□□□□
_____	□□□□
_____	□□□□
_____	□□□□

Inventario

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

PE

_____	_____
-------	-------

Totali Disponibili

GIOCARE AD ARC

A intervalli regolari, l'**OROLOGIO DELL'APOCALISSE** avanza, annunciando l'avvicinarsi della fine. Gli Eroi devono affrontare la minaccia in un tempo prestabilito o patirne le terribili conseguenze.

Le Prove di Abilità determinano l'esito di azioni rischiose dalle conseguenze interessanti.

Per sapere se hai successo tira 1d6 e confrontalo con la **SOGLIA DI DIFFICOLTÀ (SD)**, calcolata sommando:

Abilità + Approccio

Più eventuali:

Modificatore di Difficoltà dato dalla Guida
Legami maggiori dell'Eroe che ti aiuta

I tiri inferiori alla **SD** sono successi, i superiori fallimenti. In caso di pareggio, scegli: **SUCCESSO E COMPLICAZIONE** oppure **FALLIMENTO E OPPORTUNITÀ**.

Se tiri **1** per un'**ABILITÀ** in cui hai **GRADI**, tira ancora 1d6. Se anche questo è **1** ottieni il risultato perfetto: **SUCCESSO E OPPORTUNITÀ**.

Sacrifica **3 SANGUE** o **3 ANIMO** per migliorare un pareggio o un fallimento.

Puoi Aiutare nelle Prove degli altri.

A patto di avere **GRADI** in un'**ABILITÀ** utile, prima del tiro di un altro Eroe puoi aumentare la sua **SD** di un numero pari ai tuoi **LIVELLI MAGGIORI** di **LEGAME** con lui. In alternativa, puoi sacrificare un **LIVELLO MINORE** per farlo tirare ancora.

Un Conflitto è uno scontro prolungato dove l'ordine delle azioni fa la differenza. È determinato da cosa intendono fare i personaggi (Categoria di Iniziativa).

- 1 Difendere.
- 2 Creare un **VANTAGGIO**, Aiutare o altro.
- 3 Attaccare.
- 4 Usare **INCANTESIMI** o **TECNICHE**.
- 5 Spostarsi lontano (> 2 altezze).

Accumulare **VANTAGGI** aiuta a migliorare la **SD** delle **PROVE DI ABILITÀ** altrui. Negli attacchi, il **DANNO** è pari alla **SD** più **OGGETTI DANNO**.

La **SD** è ridotta dagli **OGGETTI DIFESA** del tuo avversario più eventuali **MODIFICATORI DI DIFFICOLTÀ**.

Un Eroe può spostarsi liberamente di **2 ALTEZZE** durante il proprio turno.

Se Sangue o Animo sono ridotti a zero, l'Eroe è ancora vivo, ma ogni colpo successivo infliggerà danni direttamente ai suoi Approcci.

Più di un **APPROCCIO** alla volta può essere danneggiato.

Se tutti gli **APPROCCI** scendono a **0**, l'Eroe è caduto.

Scegli: morirà oppure sopravvivrà con ripercussioni devastanti, decise dal caso.

Puoi recuperare Sangue e Animo.

Gli Eroi possono fare una pausa per recuperare **SANGUE & ANIMO** con:

- RIPOSI BREVI** (2 minuti reali e 1 ora narrativa) per guarire **1d6 SANGUE** e **1d6 ANIMO**, oppure
- RIPOSI LUNGH**I (5 minuti reali e fino a 10 ore narrative) per tirare di nuovo **2d6 + modificatore SANGUE & ANIMO** o dividere 7 punti tra i due.

Si può riposare solo al sicuro, lontano dai nemici.

Puoi spendere PE per migliorare Approcci, Sangue, Animo e Abilità.

