

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.

Puoi cambiare la **SOGLIA DI DIFFICOLTÀ (SD)** pari ad Abilità + Approccio dell'Eroe tramite i **MODIFICATORI DI DIFFICOLTÀ**.

+1 alla SD [Facile] L'Eroe è preparato e ha gli attrezzi giusti, il bersaglio è vulnerabile o le circostanze favorevoli.

+0 alla SD [Difficile] Il modificatore più comune, per la maggior parte delle prove.

-1 alla SD [Molto difficile] L'Eroe è molto impreparato o non ha i mezzi giusti, il bersaglio è ben difeso o l'azione è rischiosa e l'ambiente ostile.

-2 alla SD [Scoraggiante] Ancora peggio: l'ambiente si oppone attivamente all'Eroe, il bersaglio è ben preparato a contrastarlo o il tentativo è del tutto inadeguato rispetto alle circostanze.

-3 alla SD [Impossibile] Provare non costa nulla, no?

In caso di tiro pari alla **SD** è l'Eroe a scegliere, ma tu puoi suggerire.

(Successo con) Complicazioni

- Ritardi e contrattempi
- Perdita di risorse
- Discordia e fraintendimenti
- Eccessi e danni collaterali
- ??? Segreto, da rivelare più avanti

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).

Tabella per assegnare statistiche a nemici e altri personaggi

	Debole	Mediocre	Forte	Potente	Mostruoso
Sangue	5	7-10	15-20	27-32	40+
Animo	5	7-10	15-20	27-32	40+
Approcci	+0	+1	+2	+3	+4
Gradi di Abilità	+0	+1	+2	+3	+4
Danno	+0	+1	+2	+3	+4
Difesa	+0	+1	+2	+3	+4

Crescita degli Eroi.

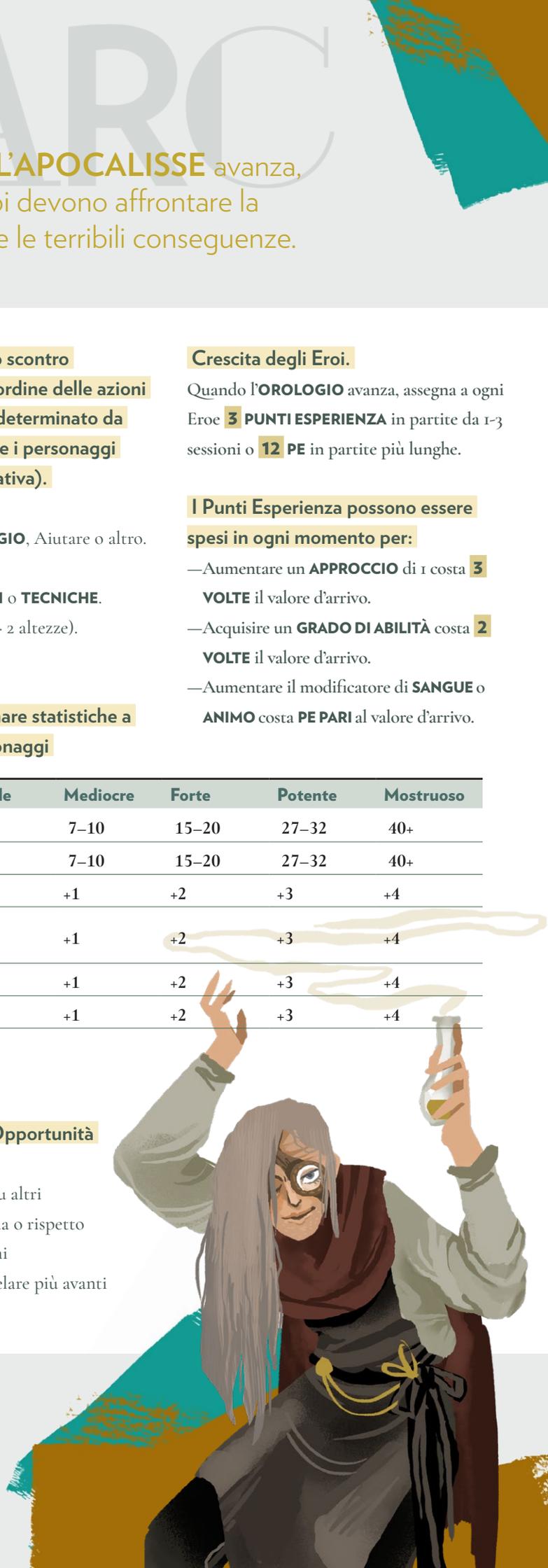
Quando l'**OROLOGIO** avanza, assegna a ogni Eroe **3 PUNTI ESPERIENZA** in partite da 1-3 sessioni o **12 PE** in partite più lunghe.

I Punti Esperienza possono essere spesi in ogni momento per:

- Aumentare un **APPROCCIO** di 1 costa **3 VOLTE** il valore d'arrivo.
- Acquisire un **GRADO DI ABILITÀ** costa **2 VOLTE** il valore d'arrivo.
- Aumentare il modificatore di **SANGUE** o **ANIMO** costa **PE PARI** al valore d'arrivo.

(Fallimento con) Opportunità

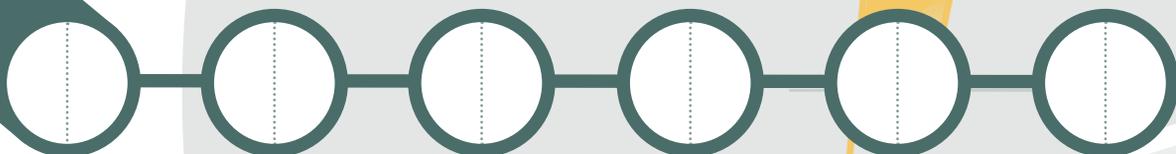
- Rischio ridotto
- Rischio dirottato su altri
- Guadagno di fiducia o rispetto
- Nuove informazioni
- ??? Segreto, da rivelare più avanti



PRESAGIO

ARC

INIZIO



Imposta la durata dell'Orologio annerendo tutti i cerchi eccedenti il numero di istanti della partita.

Se volete giocare campagne più lunghe di **10 ISTANTI**, annerisci solamente mezzo cerchio per ogni **ISTANTE** perduto.

PRESAGIO

LA SVENTURA





PRESAGIO

Ogni volta che l'Orologio dell'Apocalisse avanza, un Istante è perduto.

Inoltre tira 1d6 per ogni **PRESAGIO** ancora irrisolto: si perde un **ISTANTE** in più per ogni **5** o **6** ottenuto.



N° DI SESSIONI	NUMERO DI INSTANTI	L'OROLOGIO AVANZA OGNI...
1	3 ogni ora di gioco	30 minuti
2-3	1.5 ogni ora di gioco	ora
4+	1.5 ogni sessione	sessione

Quando tutti gli Istanti sono perduti, arriva l'Apocalisse.

UN GIOCO DI RUOLO
FORIERO DI SVENTURA

REGOLA ALTERNATIVA: UN DADO PER PRESAGIO

Puoi collocare un dado su ogni angolo della scheda dell'Apocalisse dedicato a un **PRESAGIO** e tirarli uno per volta, in modo da sapere quale **PRESAGIO** in particolare ha peggiorato la situazione e rispecchiarlo nella storia.