



# ARRC

QUICKSTART

EDIZIONE ITALIANA



ARC è un gioco di ruolo da tavolo fantasy con

*poche regole e tanta tensione,*

ideato per raccontare **STORIE INCALZANTI**

e scandito da un conto alla rovescia verso

**L'APOCALISSE**

Questo quickstart contiene tutte le informazioni necessarie per cominciare a giocare ad **ARC**.

**Include** estratti che vi aiuteranno a impostare una Sventura, creare i vostri Eroi e padroneggiare le Regole di base, oltre a esempi di gioco e a qualche creatura bizzarra.

**Non include** né tutte le opzioni di creazione degli Eroi, né la lista di Incantesimi e Tecniche con le rispettive regole, né un sacco di esempi e consigli aggiuntivi, né un'appendice piena di creature affascinanti... Né tante illustrazioni indimenticabili.

## Avventure in tempo reale in un mondo condiviso.

Costruite un mondo insieme, riempitelo di segreti e di Presagi.

Poi partite all'avventura nei panni degli Eroi che lo salveranno.

Ma fate attenzione: il tempo è una risorsa preziosa e l'Orologio dell'Apocalisse non smette mai di avanzare, fino all'ultimo rintocco.

Non c'è tempo per riflettere: ogni Istante perduto vi avvicina alla Sventura.

Riuscirete a salvare il mondo prima che sia troppo tardi?

**momatoes**

è una game e graphic designer filippina che si esibisce nel numero di giocoleria più ambizioso del mondo: lavorare, ideare giochi e dare forma a bizzarre illustrazioni fantasy, tutto in contemporanea. Soltanto due cose le permettono di tenere duro: il sogno di ispirare le persone a raccontare storie uniche dal loro punto di vista e una quantità insana di bibite dietetiche.

**ARC ARRIVA IN ITALIA:**

**un'edizione NessunDove.**

Visitate il sito [nessundove.it/arc](http://nessundove.it/arc) per trovare notizie, anteprime e materiali di gioco.



# PERCHÉ GIOCARRE AD ARC?

*ARC è perfetto per:*

- Esplorare un mondo pieno di **STORIE MEMORABILI, DA TOGLIERE IL FIATO.** Vi attende una sfida. Saprete fermare la distruzione incombente?
- **COSTRUIRE UNA STORIA** tutti insieme. Combattetevi fianco a fianco come Eroi di un'avventura fantastica e potrete cambiare il corso del destino.
- **DIVERTIRSI**, anche se non avete mai giocato di ruolo prima d'ora. Capita di essere nervosi quando si prova qualcosa di nuovo. Il gioco vi guiderà passo passo per mandarvi nell'avventura: non temete le regole e pensate soltanto a scongiurare la Sventura.

ARC è pensato per facilitare il compito a chi conduce una partita per la prima volta. La Sventura e i Presagi aiutano a creare tensione, dando un ritmo alla storia. Le regole sono semplici, così da potersi concentrare su quello che succede nella narrazione. L'ultimo capitolo del manuale completo è pieno di consigli per creare un'esperienza positiva per tutti i giocatori.

*Giocate ad*  
**ARC**  
*SE SIETE*  
**PRONTI**  
*a sconfiggere*  
**l'Apocalisse**



## COSA SERVE PER GIOCARE CON IL QUICKSTART?

### PERSONE

- un giocatore che faccia da **Guida**, per condurre la partita.
- da 2 a 6 altri giocatori per interpretare gli Eroi.

### STRUMENTI

- schede dell'Eroe per annotare tutto su ogni protagonista.
- scheda dell'Apocalisse per aiutare la Guida a gestire la partita.

**Disponibili sul sito [nessundove.it/arc](http://nessundove.it/arc)**

- un cronometro, analogico o digitale.
- qualche dado a sei facce\*. Si può giocare anche con un dado soltanto, ma è meglio averne due o tre.

\*nella sigla **X**d6, X è il numero di dadi da tirare: 1d6, 2d6...

### E INFINE

- un po' di tempo libero, rispetto per gli altri giocatori e tanta voglia di salvare il mondo.

## CHI È LA GUIDA?

La Guida descrive lo sfondo delle scene, interpreta i personaggi che avranno a che fare con gli Eroi e inventa sfide e problemi da risolvere.

La Guida ha anche l'ultima parola sulle regole e coordina la conversazione al tavolo, oltre a gettare le basi della storia da esplorare. Ma in realtà questi sono compiti per tutto il tavolo!

**La Guida è il ruolo perfetto per chi ama piantare i semi di una storia e vederli crescere insieme agli altri, con l'obiettivo condiviso di creare qualcosa di unico.**

## COME SI GIOCA AD ARC?

ARC è perfetto per archi narrativi ad alta tensione, scanditi da una minaccia onnipresente: l'**Orologio dell'Apocalisse** avanza inarrestabile, pronto a portare morte e distruzione.

### 1. PREPARAZIONE

Guida e giocatori decidono insieme che tipo di storia vogliono raccontare.

*Cavalieri robot? Bardi che salvano il mondo? Babaylan contro bakunawa?*

### 2. CREAZIONE DEGLI EROI E DELLA SVENTURA

I giocatori creano un Eroe ciascuno compilando le rispettive schede.

La Guida riparte dagli Eroi per creare una **Sventura** e tre **Presagi** che solo loro possono affrontare. Quindi annota tutto nella propria scheda e prepara l'**Orologio dell'Apocalisse**. La partita può cominciare.

### 3. SESSIONE DI GIOCO

La Guida imposta la scena e gli Eroi reagiscono. Le azioni difficili e rischiose richiedono di affrontare una **Prova di Abilità**, tirando i dadi.

A volte la situazione si complica e prolunga, diventando un **Conflitto**.

*A intervalli regolari, l'Orologio dell'Apocalisse avanza. Se raggiunge la mezzanotte, **si scatena la Sventura**: gli Eroi dovranno decidere il fato del loro mondo sconvolto.*

**GUIDA:** Arrivate a uno stagno di carpe... No, un lago di carpe: è davvero enorme. Sdraiata in acqua c'è una gigantessa dall'aria annoiata. Intorno

**EROE:** In **FERMEZZA** ho 2. Il mio **APPROCCIO** è **CONCITATO**: cerco di farmi vedere, saltellando e sbracciandomi. Ho 1 in **CONCITATO**, quindi la **SD** è 3. E tiro... 2!

**GUIDA:** Il tiro da 1d6 è più basso della **SD**, quindi riesci ad attirare l'attenzione della gigantessa! Si erge in tutta la sua altezza. È enorme, la sua ombra vi copre tutti e la sua testa oscura il sole. Ruggisce: «Chi osa disturbare i miei sogni?». Cosa fate adesso?

**GUIDA:** È passata un'altra ora, quindi l'**OROLOGIO DELL'APOCALISSE** avanza di uno. Restano solo due **ISTANTI**, ancora due ore, prima che si scateni la **SVENTURA...**

# Preparazione

## per la Guida

### 1. CREA UNA SVENTURA

Un evento terribile da annotare sulla scheda dell'Apocalisse. Solo gli Eroi possono prevenirlo e lotteranno con tutte le proprie forze per riuscirci.

*Esempi:*

Un terremoto che distruggerà il mondo, causato dalla morte imminente di una dea. L'arrivo profetizzato di mostri divoratori di carne, nati dalle ombre.

### 2. CREA TRE PRESAGI

Tre "fronti" narrativi nella battaglia contro la Sventura. Ne accelerano la venuta e vanno annotati sulla scheda dell'Apocalisse.

*Esempi:*

Una crepa sempre più profonda in un portale dimenticato.  
Una strana malattia nei villaggi di frontiera.  
Un tomo arcano scomparso dall'accademia.

“

*Il meteorite era sempre più vicino. Il genere umano non poteva far altro che piangere e guardare la Sventura abbattersi sul mondo.*

*C'erano stati segni, strani Presagi, persino una Profetessa... Tutti ignorati da un popolo disperato, cieco di fronte alla verità.*

#### Il ruolo dei Presagi

Più Presagi sono attivi, prima si scatenerà la Sventura. Gli Eroi possono risolvere un Presagio rimuovendone la causa o contrastandone l'impatto.

Per esempio, il Presagio "Una setta segreta accumula oro e gemme per un oscuro rituale" può essere risolto sconfiggendo tutti i membri della setta, rubando il tesoro, sabotando il rito, facendoli arrestare o mettendo a ferro e fuoco il loro tempio.

### 3. CREA L'OROLOGIO DELL'APOCALISSE

Nella scheda dell'Apocalisse è composto da una serie di 12 cerchi detti **Istanti**. Quanti usarne e ogni quanto annerirli dipende dalla durata della storia.

Si imposta l'Orologio annerendo gli eventuali Istanti in eccesso.

Se servono più di 12 Istanti, si annerisce mezzo cerchio per volta.

*Partita da 1 sessione*

3 Istanti per ora di gioco.  
Avanza ogni 30 minuti.

*2-3 sessioni*

1.5 Istanti per ora di gioco.  
Avanza ogni ora.

*4+ sessioni*

1.5 Istanti per sessione di gioco.  
Avanza ogni sessione.

Ogni volta che l'Orologio dell'Apocalisse avanza, un Istante è perduto. Inoltre la Guida tira d6 pari ai Presagi ancora irrisolti: l'Orologio avanza di un Istante in più per ogni **5 o 6**.



Un esempio di **OROLOGIO** per una singola sessione da 3 ore. Due Istanti sono perduti: ne restano solo sette.

# Creazione degli Eroi PARTE 1

I **Giocatori** contribuiscono alla storia ed esplorano il mondo condiviso tramite i propri **Eroi**.

Un Eroe può essere qualsiasi cosa, basta che sia coerente con l'ambientazione scelta.

Le sue capacità si esprimono in diversi modi. Il processo di creazione degli Eroi vi aiuterà a definire un personaggio capace e interessante.

Questo Quickstart contiene tutti i passi necessari a creare un Eroe, ma il manuale contiene più opzioni e idee per generare Eroi casuali!

## Passo 1: Approcci

Gli **APPROCCI** rappresentano la propensione dell'Eroe a risolvere i problemi e usare le sue Abilità in un certo modo. Tende a cercare sempre soluzioni **creative**? È **cauto** e attento ai dettagli? O forse finisce per affrontare tutte le sfide di petto, con azioni impetuose e **concitate**?

**Per determinare gli Approcci:**  
Assegnate +0, +1 e +2 a **Creativo, Cauto e Concitato** nell'ordine che preferite.

+0 significa incapace, +1 nella media, +2 dotato, +3 esperto (si potrà ottenere tramite i **punti esperienza**).

## Passo 2: Sangue e Animo

Il **SANGUE** è la capacità dell'Eroe di resistere ai danni **fisici**. Se il Sangue viene ridotto a zero, i danni successivi andranno a intaccare gli Approcci.

L'**ANIMO** è la capacità dell'Eroe di resistere a danni **emotivi o sociali**. Come per il Sangue, se l'Animo viene ridotto a zero, i danni successivi andranno a intaccare gli Approcci.

**Per determinare i modificatori di Sangue & Animo:**

Dividete 6 punti a scelta tra **Sangue e Animo** (minimo 0); per esempio 4 e 2 o 0 e 6. Poi tirate due volte 2d6 + modificatore per i valori iniziali di **Sangue & Animo**.

Gli Eroi possono farsi male, ma un po' di sano riposo li aiuterà a recuperare Sangue e Animo. Quando gli Eroi si svegliano da un Riposo Lungo, una pausa di almeno 5 minuti reali e fino a 10 ore narrative, i giocatori hanno l'opzione di tirare di nuovo i punteggi di Sangue & Animo per il resto della giornata: sempre 2d6 più il **modificatore** dell'Eroe.

## Passo 3: Gradi di Abilità

Gli Eroi usano le proprie **ABILITÀ** per risolvere una vasta gamma di problemi, che si tratti di sterminare ratti in una cantina o superare un drago in una gara d'indovinelli.

Intellettuali	Fisiche	Speciali
Sapienza	Acrobazia	Concentrazione
Tradizioni	Coordinazione	Spirito
Percezione	Prestanza	
Tattica	Armi	
Sociali	Pratiche	
Carisma	Ingegneria	
Fermezza	Sopravvivenza	
Inganno	Arti	
Intuito	Mestieri	

**Per determinare i Gradi di Abilità:**

Assegnate +2 a due **Abilità** e +1 ad altre tre **Abilità**.

Come per gli Approcci, +0 significa incapace, +1 nella media, +2 dotato, +3 esperto.

# Creazione degli Eroi PARTE 1: ESEMPI

Passo 3:

## Gradi di Abilità

### Intellettuali

#### Esempi d'uso

Formulare una teoria scientifica con **SAPIENZA**.

Decifrare il vecchio canto dell'anziano del villaggio con **TRADIZIONI**.

Sul sito web

[nessundove.it/arc](http://nessundove.it/arc)

trovate la scheda

dell'Eroe con altri

brevi esempi.

Passare in rassegna la scena di un delitto alla ricerca di indizi con **PERCEZIONE**.

Trovare la posizione migliore in uno scontro caotico con **TATTICA**.

### Sociali

Convincere la strega a unirsi alla causa con **CARISMA**.

Intimidire la regina di fronte alla sua corte con **FERMEZZA**.

Convincere il nemico che la vecchia spada è un'arma leggendaria con **INGANNO**.

Accorgersi che il nobile datu ha detto una menzogna con **INTUITO**.

### Fisiche

Correre su una precaria passerella sospesa con **ACROBAZIA**.

Muoversi in fretta e senza far rumore per nascondersi con **COORDINAZIONE**.

Dare una botta in testa a una cheiroballistra per disabilitarla con **PRESTANZA**.

Maneggiare un pesante martello da guerra con **ARMI**.

### Pratiche

Creare una trappola a partire da materiali di recupero con **INGEGNERIA**.

Trovare cibo e acqua nella foresta con **SOPRAVVIVENZA**.

Comporre una poesia d'amore commovente con **ARTI**.

Lavorare il cuoio e il metallo per creare un'armatura leggendaria con **MESTIERI**.

### Speciali

Non lasciarsi distrarre dalle provocazioni di un rivale con **CONCENTRAZIONE**.

Percepire il residuo di un incantesimo con **SPIRITO**.

# Creazione degli Eroi PARTE 2

## Passo 4: Inventario

L'inventario non contiene solo tutti gli oggetti che potrebbero tornare utili a un Eroe in carriera, ma anche tutte le sue risorse e gli assi nella manica. Oltre a potenti Incantesimi e Tecniche straordinarie. Tenda e acciarino permettono di sopravvivere a una notte tra le montagne, una buona parlantina aiuta a rimettere al suo posto un nobile invidioso, una palla di fuoco torna utile in più di un'occasione.

“ «Un pollo?» chiese incredulo il ladro. «Cosa me ne dovrei fare di un pollo?». «Diciamo che potrebbe tornarti utile per sistemare un certo barone con la fobia degli uccelli» rispose la sconosciuta.

Per determinare l'Inventario, scegliete qui sotto. Potete avere più copie di un oggetto, tranne di quelli con l'asterisco\*.

Scegliete due da **questa** lista.

- Razioni per 3 giorni di viaggio
- Lanterna e piede di porco
- 15 metri di corda e un tappeto arrotolato
- Voce tonante  
[+1 DANNO SANGUE]
- Ottima educazione\*  
[+1 DANNO ANIMO]
- Alito di vita [INCANTESIMO]  
L'Eroe o una creatura a portata di vista recupera 4 Sangue e 4 Animo.
- Seme del dubbio [TECNICA]  
L'Eroe usa fascino e pura volontà per piantare nel bersaglio il seme di un ricordo, falso ma vivido.

Poi scegliete altri due da **questa** lista.

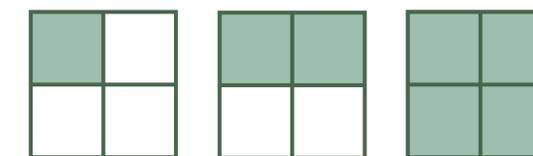
- Pesante corona dall'aura opprimente
- Specchio e abiti eleganti
- Grimaldelli, manette e travestimenti
- Toga e pugnale  
[+1 DANNO SANGUE e +1 DIFESA SANGUE]
- Fiducia in sé e crescita personale\*  
[+1 DANNO ANIMO e +1 DIFESA ANIMO]
- Escapismo [INCANTESIMO]  
L'Eroe diventa del tutto invisibile per 10 minuti reali o 3 turni in un conflitto. Non emette odori né suoni.
- Pelle di pietra [TECNICA]  
L'Eroe riduce tutti i danni subiti di 1 per 15 minuti reali o 5 turni in un conflitto.

Per concludere, scegliete solo uno da **questa** lista.

- Alambicchi alchemici e singola dose di una sostanza rarissima
- Occhiali per la visione notturna
- Spada d'acciaio  
[+2 DANNO SANGUE]
- Eloquenza devastante\*  
[+2 DANNO ANIMO]
- Mani instancabili [INCANTESIMO]  
Quattro braccia spuntano attorno al viso dell'Eroe per 10 minuti reali o 3 turni in un conflitto. L'Eroe può affrontare 2 Prove di Abilità per turno in un conflitto. Fuori dal conflitto, l'Eroe ha +1 SD nelle Abilità che traggono vantaggio da mani in più, ma -1 SD nelle Abilità Sociali.
- Rimonta [TECNICA]  
Tutte le Prove di Abilità dell'Eroe creano Opportunità per 10 minuti reali o 3 turni in un conflitto.

## Passo 5: Legami

Il Legame tra due Eroi è rappresentato da tre caselle (livelli **maggiori**) suddivise in quattro quadranti (livelli **minori**). Ogni volta che il Legame si rafforza, si aggiungono livelli minori. Ma più livelli maggiori si possiedono già, più è difficile rafforzare ancora il Legame.



+1 quando l'Eroe corre un rischio per l'alleato. Valido solo per la prima casella.

+ 2 quando l'Eroe subisce danni per l'alleato. Valido per le prime due caselle.

+ 4 quando l'Eroe affronta la morte per l'alleato. Valido per tutte e tre le caselle.

Per determinare i Legami:

Assegnate 6 livelli minori di Legame a un alleato e 3 livelli minori a un altro.

# Regole Base

## A. Prove di Abilità

Quando l'Eroe intraprende un'azione rischiosa ed è interessante scoprire se riesce o fallisce nell'intento, la Guida richiede una **PROVA DI ABILITÀ**. L'Eroe sceglie un'ABILITÀ e un **APPROCCIO** a seconda di cosa vuole ottenere.

Spesso la stessa sfida si può affrontare in modi diversi. Per esempio, per aggirare di nascosto un troll si può mettere insieme un diversivo

meccanico con Creativo + Ingegneria, sgusciargli alle spalle in silenzio con Cautro + Coordinazione, o ricordarsi al volo che i troll ci vedono malissimo con Concitato + Tradizioni.

Bisogna sempre calare la combinazione di **ABILITÀ** e **APPROCCIO** nel contesto della storia.

Per esempio, «Studio le incisioni sull'altare alla ricerca di figure nascoste» funziona, «Uso Percezione con Cautro» no.

	Creativo	Cautro	Concitato	
Qualche esempio di Approcci diversi alle varie Abilità.	<b>Abilità Intellettuali</b>	Innovare, dedurre, rielaborare	Valutare, indagare, analizzare	Ricordare, risolvere, memorizzare
	<b>Abilità Sociali</b>	Affascinare, incitare, ispirare	Convincere, spiegare, istruire	Intimidire, imporsi, costringere
	<b>Abilità Fisiche</b>	Impressionare, esagerare, sorprendere	Controllarsi, obbedire, proteggersi	Caricare, resistere, sopraffare
	<b>Abilità Pratiche</b>	Inventare, adattare, sperimentare	Riparare, affinare, esaminare	Affrettare, forzare, sopportare
	<b>Abilità Speciali</b>	Esplorare, plasmare, espandere	Capire, studiare, armonizzarsi	Travolgere, dominare, sacrificarsi

La SOMMA dei GRADI DI ABILITÀ più l'APPROCCIO scelto determina la **SOGLIA DI DIFFICOLTÀ (SD)**.

Calcolata la SD, l'Eroe tira **1D6** per scoprire il risultato. Un tiro **inferiore** alla SD equivale a un **successo**.

Ma ci sono altri fattori che possono rendere la Prova più facile o difficile.

## DIFFICOLTÀ

Prima del tiro, la Guida può modificare la SD sulla base della difficoltà della prova.

FACILE +1 alla SD

*L'Eroe è ben preparato e ha gli attrezzi giusti, il bersaglio è vulnerabile o le circostanze sono favorevoli.*

DIFFICILE +0

*La grande maggioranza delle prove! C'è un elemento di rischio, qualcosa da perdere o possibili ripercussioni.*

MOLTO DIFFICILE -1

*L'Eroe è molto impreparato o non ha gli attrezzi giusti, il bersaglio è ben difeso o l'azione è rischiosa e l'ambiente ostile.*

SCORAGGIANTE -2

*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.*

IMPOSSIBILE -3

*Provare non costa nulla, no?*

## RICORRERE AI LEGAMI

A patto di avere Gradi in un'Abilità utile, prima del tiro un alleato può **aiutare**: così facendo aumenta la SD di un numero pari ai propri livelli maggiori di Legame nei confronti dell'Eroe.

In alternativa, qualsiasi alleato può sacrificare un livello minore di Legame per far ripetere un tiro.

# Regole Base

## A. Prove di Abilità (continua)

Se il risultato del **1D6** è **pari** alla SD della Prova di Abilità, l'Eroe sceglie:

**Successo** con una **COMPLICAZIONE**

che peggiora la situazione dell'Eroe e dei suoi alleati. Può suggerirla la l'Eroe o la Guida. Per esempio:

- Ritardi e contrattempi:** L'Eroe ci mette troppo e le guardie lo raggiungono.
- Perdita temporanea o permanente di risorse:** La spada resta incastrata nell'armatura del nemico.
- Discordia e fraintendimenti:** L'Eroe si rende ridicolo agli occhi di qualcuno.
- Eccessi e danni collaterali:** L'esplosione finisce per coinvolgere un innocente.
- ???? SEGRETO**, da rivelare più avanti.

**Fallimento** con un'**OPPORTUNITÀ**

che migliora la situazione dell'Eroe e dei suoi alleati. Può suggerirla l'Eroe o la Guida. Per esempio:

- Rischio ridotto:** La tensione nell'aria si allenta e negoziare è più semplice.
- Rischio dirottato:** Adesso tutti gli occhi sono puntati su qualcun altro.
- Fiducia e rispetto:** Il coraggio dell'Eroe colpisce la regina degli Elfi.
- Nuove informazioni:** L'Eroe ricorda all'improvviso il punto debole dei vampiri Manananggal.
- ???? SEGRETO**, da rivelare più avanti.

Se il risultato è **superiore** alla SD, l'Eroe è andato troppo oltre e l'azione si risolve in un fallimento. A seconda della posta in gioco, la Guida può anche aggiungere nuove complicazioni.

### MIGLIORARE IL RISULTATO

Non tutto è perduto. L'Eroe può sacrificare **3 SANGUE** oppure **3 ANIMO** per migliorare il risultato di una Prova di Abilità non riuscita.

- Un pareggio diventa un successo puro.
- Un fallimento può diventare un successo con **COMPLICAZIONI** o un fallimento con **OPPORTUNITÀ**.
- Non si può migliorare un successo puro.

## B. Conflitto

A volte non basta una singola Prova di Abilità e le azioni prolungate degli Eroi si intrecciano, dando vita a un **CONFLITTO**. Può trattarsi di una rissa in taverna, di uno scontro all'ultimo sangue o di una gara di vanterie tra cortigiani.

Tutti possono fare la differenza in un Conflitto. Per questo, l'ordine delle azioni è fondamentale e suddiviso in **turni** da regole specifiche. In ARC, l'ordine dei turni è determinato dalle **intenzioni** dei personaggi che partecipano al Conflitto.

### Nota

Le regole dei Conflitti usano un'unità speciale per le distanze. Un'**altezza** equivale all'altezza media di una persona, circa 1,6 metri.

# Regole Base

## B. Conflitto (continua)

### AZIONI POSSIBILI

Durante il proprio turno, un Eroe può compiere **1** azione dalla lista seguente e **MUOVERSI** liberamente, senza fuggire, fino a **2 ALTEZZE** di distanza (se non è ferito).

#### 1. DIFENDERE

Ciascun attacco rivolto all'Eroe o agli alleati entro 2 altezze riceve -1 alla SD.

#### 2. ATTACCARE

L'Eroe affronta una Prova di Abilità. Un successo con **ARMI** o **PRESTANZA** danneggia il **SANGUE** del nemico, mentre **FERMEZZA** o **INTUITO** danneggiano l'**ANIMO**. Si può tentare un attacco anche con altre Abilità adatte alla situazione. La SD viene ridotta dagli **OGGETTI DIFESA** del bersaglio e da eventuali **MODIFICATORI DI DIFFICOLTÀ**. Un attacco riuscito infligge **DANNI** a **SANGUE** o **ANIMO** pari alla SD più gli **OGGETTI DANNO** usati dall'Eroe.

#### 3. AIUTARE E CREARE VANTAGGI

Aumenta la SD delle Prove di Abilità. **Regole nel manuale completo.**

#### 4. USARE INCANTESIMI O TECNICHE

L'Eroe esegue un Incantesimo o una Tecnica in suo possesso. Ogni volta che subisce un attacco prima del proprio turno, deve tirare per mantenere la concentrazione. La SD del primo tiro è pari a 6 e si riduce di 1 per ogni attacco successivo. In caso di fallimento (o di fallimento con opportunità), l'Incantesimo o Tecnica non si attiva, ma non viene cancellato dall'inventario.

#### 5. SPOSTARSI LONTANO

Se l'Eroe non viene preso di mira, può muoversi fino a **5 ALTEZZE IN PIÙ**. In caso contrario, deve prima superare una Prova di Abilità (per esempio, di Acrobazia o Coordinazione). In alternativa può decidere di non affrontare la Prova di Abilità, ma tutti nelle 2 altezze circostanti possono tirare per attaccarlo mentre si sposta.

#### 6. ALTRE AZIONI

Per esempio, persuadere un nemico alla resa, condurre un rituale magico nel mezzo del conflitto o mettersi da parte a guardare. La Guida può richiedere una Prova di Abilità.

### CATEGORIE DI INIZIATIVA (ORDINE DEI TURNI)

I personaggi agiscono in sequenza a seconda delle loro **intenzioni**, suddivise in **CATEGORIE DI INIZIATIVA**. Prima di ogni giro di azioni, scegliete in quale Categoria agirà ogni Eroe e l'ordine dei turni interno a ciascuna Categoria. Una volta deciso insieme, la Guida o un giocatore deputato chiamerà i turni dalla prima all'ultima Categoria.

—Prima: Difendere.

—Seconda: Creare un Vantaggio, Aiutare o altro.

—Terza: Attaccare.

—Quarta: Usare un Incantesimo o Tecnica.

—Ultima: Spostarsi lontano (oltre 2 altezze).

Più di un personaggio può agire nella stessa Categoria di Iniziativa, ma i turni degli Eroi avvengono per primi, seguiti dagli altri personaggi alleati e infine da quelli ostili. Se più di un Eroe agisce nella stessa Categoria, i giocatori possono concordare in che ordine agire. Potete cambiare idea sull'azione del vostro Eroe in qualsiasi momento, ma una volta che per una Categoria sono stati tirati i dadi e descritti gli esiti non è più possibile compiere azioni di quel tipo fino al prossimo giro.

Se gli Eroi vengono colti di sorpresa (per esempio quando sono vittima di un'imboscata), i nemici agiscono per primi solo nel primo giro del Conflitto.

# Regole Base

## C. Vita, Morte e Siesta

### EROI CADUTI: QUANDO SANGUE O ANIMO SCENDONO A ZERO

Quando il Sangue o l'Animo di un Eroe viene ridotto a zero o meno, l'Eroe può continuare a combattere, ma i prossimi danni del tipo azzerato lo colpiranno dritto negli Approcci. I danni di un solo attacco possono colpire più Approcci insieme. Quando tutti gli Approcci scendono a zero, l'Eroe **CADE**.

### QUANDO UN EROE CADE, IL SUO GIOCATORE DEVE SCEGLIERE: VITA O MORTE.

Se sceglie la **VITA**, l'Eroe è inerme e privo di conoscenza, ma riprenderà i sensi dopo 5 minuti reali. Recupera tutti gli Approcci e un punto Sangue o Animo. Il giocatore deve anche tirare 1d6 per scoprire quali orribili conseguenze porterà con sé.

- |   |  |
|---|--|
| <p><b>1 o 2</b> L'Eroe ha una ferita aperta che non smette mai di sanguinare, pur senza fargli male.</p> <p><b>3 o 4</b> L'Eroe non sa più battere le ciglia e deve tenere gli occhi sempre bagnati.</p> <p><b>5 o 6</b> L'Eroe parla con i morti. Non è detto che ai morti faccia piacere.</p> | <p><b>Conseguenze aggiuntive nel manuale completo.</b></p> |
|---|--|

Se sceglie la **MORTE** tutti gli altri Eroi ottengono Punti esperienza pari a 3 volte i livelli minori di Legame verso l'Eroe caduto.

L'Orologio dell'Apocalisse avanza di un Istante e il giocatore crea un nuovo Eroe.

### RECUPERARE SANGUE & ANIMO

Gli Eroi possono recuperare Sangue & Animo riposando in un luogo sicuro, lontano dai nemici.

Un **RIPOSO BREVE** (durata 2 minuti reali e 1 ora narrativa) permette di recuperare 1d6 Sangue e 1d6 Animo.

Un **RIPOSO LUNGO** (5 minuti reali e ore narrative pari a 10 meno il modificatore più basso tra Sangue e Animo) permette di tirare di nuovo i valori massimi di Sangue & Animo: 2d6 + modificatori. **Entrambi** i punteggi vanno cambiati.

In alternativa, l'Eroe può recuperare 7 punti, da distribuire tra Sangue & Animo.

Sangue & Animo non possono mai superare il valore massimo tirato durante l'ultimo riposo lungo.

## D. Crescita degli Eroi

### I **PUNTI ESPERIENZA (PE)**

rappresentano la crescita progressiva degli Eroi.

Ogni volta che **L'OROLOGIO DELLAPOCALISSE** avanza, la **GUIDA** deve assegnare **3 PE a testa** in partite da 1-3 sessioni o **12 PE a testa** in partite più lunghe. I giocatori possono spendere i **PE** in qualsiasi momento per:

—Aumentare un Approccio di 1 spendendo **3 VOLTE** il valore d'arrivo.

—Acquisire 1 Grado di Abilità spendendo **2 VOLTE** il valore di arrivo.

—Aumentare il modificatore di Sangue o Animo di 1 spendendo **PE PARI** al valore di arrivo.

# Incantesimi & Tecniche

Dentro o fuori da un Conflitto, gli Eroi che possiedono Incantesimi & Tecniche possono usarli per influenzare la situazione. Incantesimi & Tecniche si ottengono durante la creazione degli Eroi, ma è possibile inventarne di nuovi e ottenerne più utilizzi.

## RECUPERARE INCANTESIMI & TECNICHE

Usare Incantesimi e Tecniche ne consuma un prezioso utilizzo. Ma niente è perduto per sempre.

In questo quickstart, i giocatori recuperano 1 utilizzo di un Incantesimo o Tecnica ogni 5 ore narrative di riposo.

***Il manuale completo contiene più di 30 Incantesimi & Tecniche: questo quickstart offre solo un piccolo assaggio delle molte possibilità.***

*Esistono anche regole aggiuntive per potenziare Incantesimi & Tecniche, oltre a un sistema di recupero unico e originale, legato a strani Rituali. Troverete anche le istruzioni per imparare Incantesimi & Tecniche aggiuntivi o crearne di nuovi.*

“  
■ «Ho scrutato il passato e ho scoperto i peccati dei nostri avi. Ma di certo tu non avrai nulla da temere, giusto?»

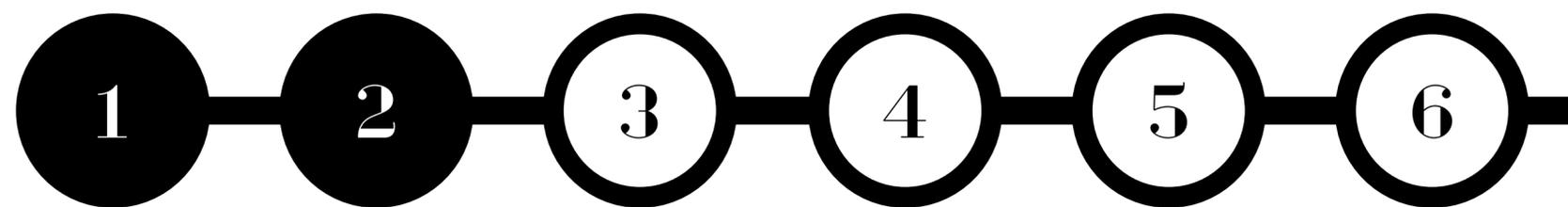


*Intanto  
continua la  
corsa incessante  
dell'Orologio  
dell'Apocalisse.*

Ogni volta che l'Orologio dell'Apocalisse avanza (che sia ogni mezz'ora, ogni ora oppure ogni sessione) un altro Istante è perduto e va annerito sulla scheda dell'Apocalisse.

Inoltre la Guida tira d6 per ogni Presagio ancora irrisolto: gli Eroi perdono un Istante in più per ogni 5 o 6 ottenuto.

Quando tutti gli Istanti sono perduti e si scatena la Sventura, non è detto che sia anche la fine del gioco. Il manuale completo contiene opzioni interessanti per continuare a giocare: riavvolgere le lancette o risorgere dalle ceneri del mondo distrutto.



# Strumenti per la Guida

## A. Condurre una partita di ARC

Il ruolo della Guida deve sempre essere flessibile e modellarsi intorno alle preferenze dei giocatori, tenendo conto del tipo di storia che volete raccontare tutti insieme. In ogni caso, ecco qualche semplice consiglio da applicare prima, durante e dopo la partita.

### PRIMA DELLA PARTITA

1. Ripassa bene il funzionamento della Sventura e dei Presagi, oltre al loro ruolo nella storia.
2. Pensa alle motivazioni delle fazioni e dei personaggi che si muovono intorno agli Eroi.

### DURANTE LA PARTITA

1. Imposta una scena: descrivi i dettagli necessari altri giocatori, in modo che possano decidere come far agire i loro Eroi. Spiega dove si trovano e chi è con loro, poi aggiungi qualcosa di **evocativo**: luci, suoni, atmosfere, odore di polvere e puzzo di muffa.

2. Reagisci alle azioni (o esitazioni) degli Eroi: anima il mondo e sottolinea sempre le ripercussioni.

Ricordati di fare un sacco di domande e spingi gli altri ad articolare di più le risposte se ti sembrano troppo vaghe.

Cosa fate? Come volete indagare?  
Cosa state cercando di ottenere?

3. Assesta la storia di conseguenza: come cambia la trama dopo ogni scena? La tensione sale? Sono cambiate le motivazioni di una fazione o di un personaggio?

4. Rispondi a queste domande per le Prove di Abilità:

–Serve una Prova di Abilità?

Chiama una Prova di Abilità solo quando c'è una **POSTA IN GIOCO** (decifrare le rune aprirà il portale!) e un **RISULTATO INTERESSANTE** anche in caso di fallimento (l'Eroe rischia di farsi scoprire dallo stregone!).

–L'Approccio e l'Abilità scelti dal giocatore hanno senso? In caso contrario, non esitare a dirlo.

–C'è da applicare un Modificatore di Difficoltà?

–In caso di pareggio, qual è la Complicazione o l'Opportunità portata dal risultato? Puoi suggerire tu o accettare la proposta dell'altro giocatore.

5. Quando entra in gioco un oggetto strano o insolito, chiediti che effetto ha sul mondo e sulla trama.

6. Adatta il gioco a misura del vostro gruppo!

# Strumenti per la Guida

## DURANTE LA PARTITA (CONTINUA)

6. Tieni d'occhio le lancette: non dimenticarti di far avanzare l'Orologio dell'Apocalisse. Quando un Istante è perduto, tira anche 1d6 per Presagio irrisolto.
7. Ultimo ma non ultimo: non preoccuparti di condurre la partita perfetta.

*La partita perfetta non esiste: l'obiettivo migliore è creare una partita accogliente in cui nessuno abbia paura di sbagliare.*

*Questo è solo un assaggio. Troverai tanti consigli nel manuale completo, ma puoi contare anche sugli altri appassionati di giochi di ruolo e sulle comunità online*

## DOPO LA PARTITA

Congratulazioni!  
Ringrazia tutti i giocatori, te stesso incluso, per la partita.

Anche se ti sembra di non essere stato perfetto, non preoccuparti: hai comunque imparato qualcosa per la prossima volta.

Aver raccontato una storia tutti insieme è di per sé un grande risultato. Si è concluso il vostro arc... Insomma, è una cosa meravigliosa.

*Grazie per aver giocato ad ARC.*



# Strumenti per la Guida

## B. Assegnare statistiche a nemici e altri personaggi

Per creare un personaggio o un nemico, puoi usare questa tabella e assegnargli un punteggio in base a quanto pensi sia forte. Si tratta solo di numeri: hai totale libertà su scopi, personalità e modi di fare.

Un personaggio o un nemico può essere debole in certi aspetti e forte in altri. Per esempio, un astuto cortigiano potrebbe avere 2 Gradi Inganno e +2 Danni Animo, ma un misero 5 Sangue. Puoi assegnare anche Incantesimi e Tecniche: **troverai tutte le regole nel manuale completo.**

In genere, un gruppo di quattro Eroi in erba può sconfiggere fino a 4 nemici deboli o 2 nemici mediocri nel giro di 3-4 turni, ma sarà in difficoltà contro avversari più forti.

Un nemico potente o mostruoso è un degno avversario per Eroi che hanno già speso diversi PE: 18-21 PE per le creature potenti, 30-36 per le creature mostruose.

È anche possibile che nemici di forza diversa decidano di combattere insieme.

	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

# Esempio di Scena

**TALATA, GUIDA:** Mentre vagate per la montagna sentite un rumore tonante: BOOM, BOOM, BOOM, si fa sempre più vicino. Gli alberi e la pioggia ostacolano la vista, quindi non siete sicuri di cosa stia succedendo. Cosa fate?

**i** La **GUIDA** imposta la scena e racconta i dettagli essenziali, descrivendo cosa vedono, sentono e percepiscono gli Eroi.

**SIPNAYAN, GIOCATORE:** C'è un masso o qualcosa del genere dove il mio Eroe Gyalzen può arrampicarsi per capire da dove arriva il rumore?

**TALATA:** Sì, ma è una roccia appuntita e resa scivolosa dalla pioggia, quindi scalarla è pericoloso. È piuttosto alta, circa 2 altezze. Se vuoi arrivare in cima in fretta, devo chiederti una **PROVA DI ABILITÀ**, magari con **PRESTANZA**.

**i** La **GUIDA** può chiedere una **PROVA DI ABILITÀ** a un giocatore quando il suo Eroe compie un'azione rischiosa dalle conseguenze interessanti.

**SIPNAYAN:** Perfetto, **PRESTANZA** sia. Gyalzen si tira su di peso e ce la mette tutta per arrivare il prima possibile, quindi l'**APPROCCIO** è **CONCITATO**.

**i** Gyalzen ha **1 GRADO** in **PRESTANZA**. Anche il suo **APPROCCIO CONCITATO** è pari a 1. La **SD** totale è 2. Non ha ottime possibilità...

**KANTA, GIOCATRICE:** Oh, aspetta, Ankha corre ad aiutarlo. Ha 2 livelli maggiori di **LEGAME** con Gyalzen. Posso intervenire?

**TALATA:** Certo. Che **ABILITÀ** usa Ankha per rendersi utile?

**KANTA:** Ha **1 GRADO** in **PERCEZIONE**. Indica a Gyalzen tutti gli appigli!

**i** Un alleato può **AIUTARE** chi affronta la prova aggiungendo alla **SD** i livelli maggiori di **LEGAME**, ma solo se ha **GRADI** in un'**ABILITÀ** adatta.

**i** Ora la **SD** dell'arrampicata è 2 più i 2 livelli maggiori, per un totale di 4. Sipnayan tira il d6. Il risultato è... 6! Eccede la **SD**, pari a 4: la **PROVA DI ABILITÀ** è un fallimento. Gyalzen non riesce a scalare il masso.

**TALATA:** Il rumore tonante diventa sempre più forte... La roccia è scivolosa sotto le dita. Senti la pelle che si bagna e si graffia sulla pietra fredda.

**KANTA:** Posso aiutarlo ancora se sacrifico un livello minore di **LEGAME**?

**TALATA:** Sì, ma al momento hai 8 livelli minori di **LEGAME** verso Gyalzen. Se ne sacrifichi 1 scendono a 7, che vuol dire 1 solo livello maggiore di **LEGAME**. Il bonus alla **SD** che gli hai dato per questo tiro sarà **+1**, non **+2**.

**KANTA:** Va bene. Allora, vedendo Gyalzen che inizia a scivolare, Ankha corre alla roccia per spingerlo su e gli grida di riprovare.

**i** Un Eroe può sacrificare livelli minori di **LEGAME** per far ripetere il tiro.

**i** Sipnayan ripete il tiro, ma ora la **SD** è pari a 2 + 1, per un totale di 3. Anche il risultato sul d6 è 3: un pareggio!

**TALATA:** Sipnayan, puoi scegliere tra **SUCCESSO CON COMPLICAZIONE** e **FALLIMENTO CON OPPORTUNITÀ**. Oppure puoi sacrificare **3 SANGUE** o **3 ANIMO** per trasformarlo in un **SUCCESSO** puro. Cosa scegli?

**SIPNAYAN:** Uhm... Direi che voglio un **SUCCESSO CON COMPLICAZIONE**.

**TALATA:** Hai una **COMPLICAZIONE** in mente o vuoi che ne proponga una io?

**i** In caso di pareggio, è il giocatore a scegliere: **SUCCESSO** o **FALLIMENTO** con un effetto collaterale corrispondente, oppure un sacrificio di **3 SANGUE** o **3 ANIMO** per ottenere un **SUCCESSO** puro.

**SIPNAYAN:** Ci sto pensando... Magari arrampicandosi Gyalzen lascia cadere lo zaino di sotto, quindi non potrà usarlo finché resta sul masso. E... Non sarà contento, perché è pieno di cose fragili. Forse l'impatto le distrugge?

**TALATA:** Buona idea. Quindi, Gyalzen, con l'aiuto di Ankha riesci ad arrivare in cima al masso nonostante la pioggia che continua a tempestarti. Mentre ti issi sulla cima lo zaino comincia a scivolarti dalle spalle, ma hai le mani occupate e non riesci ad afferrarlo. Cade a terra con un tonfo pesante e senti il suono di qualcosa che si rompe. Anche da lì è dura guardare lontano, ma sei nella posizione perfetta per vedere cosa succede: un Golia grosso circa 3 altezze viene dritto verso di voi!

# Esempi di Creatura

## NOBLIN

**ORIGINI** Grotte e tane sotterranee.

**ASPETTO & TRATTI** Molto timido. Alimentato da curiosità e ingegno.

**RELAZIONI** Abbastanza amico dei suoi novantanove cugini. Pensa che tutti gli altri siano un po' strani.

**RUOLO & SCOPI** Organizza spedizioni per esplorare il mondo esterno e controlla che le opere d'ingegneria non cadano a pezzi. Sogna di diventare il Più Affilato Di Tutti i Noblin.

**TATTICA** Preferisce la fuga, ma si rassegna a combattere se il suo habitat o i suoi cugini sono in pericolo.



**SANGUE** 5 / **ANIMO** 5

**CREATIVO** 1 / **CAUTO** 1 /

**CONCITATO** 0

**INGEGNERIA** 3 / **PERCEZIONE** 2 /

**SOPRAVVIVENZA** 2

### INVENTARIO

Lancia appuntita [+1 Danno Sangue]  
Cianfrusaglie varie

## Demone mendicante

**ORIGINI** Forse un reame dell'inferno, ma dice di essere un pellegrino giramondo.

**ASPETTO & TRATTI** Porta un'enorme maschera rossa fatta di materiale simile all'avorio. Parla in un baritono vellutato.

**RELAZIONI** Elemosina passaggi per viaggiare di terra in terra con i suoi tesori. Cerca di venderli a tutti, ma non accetta denaro: la sua moneta sono emozioni, idee e ricordi.

**RUOLO & SCOPI** Mercante, custode di gingilli, subdolo portatore di caos.

**TATTICA** Assume guardie del corpo o implora protezione.

**SANGUE** 7 / **ANIMO** 9

**CREATIVO** 2 / **CAUTO** 2 /

**CONCITATO** 0

**INGANNO** 2 / **CARISMA** 1

### INVENTARIO

5 oggetti casuali dalle liste della Creazione degli Eroi.

## Elfo annoiato

**ORIGINI** Una lunghissima vita di solitudine insopportabile.

**ASPETTO & TRATTI** Bello come tutti gli Elfi, sagace e brillante, infinitamente annoiato. Venera i piaceri carnali e trascendenti del cannibalismo.

**RELAZIONI** Cordiale con i suoi simili, ma chi si oppone alla tradizione diventa la portata principale del banchetto. Come passatempo tormenta e manipola le comunità vicine alla sua casa.

**RUOLO & SCOPI** Sconfiggere la noia mortale di una vita quasi eterna.

**TATTICA** Si allea con i suoi simili per ingannare o ricattare gruppi di prede.

**SANGUE** 17 / **ANIMO** 17

**CREATIVO** 2 / **CAUTO** 2 /

**CONCITATO** 0

**CARISMA** 2 / **INGANNO** 2 /

**MESTIERI** 2 / **TRADIZIONI** 1 /

**FERMEZZA** 1

### INVENTARIO

3 brandelli di carne dalla sua ultima vittima [Recupera 3 Sangue consumandone 1 in un'azione]