

Arcan Myth A4 versione 0.1

Queste sono le regole veloci per iniziare a giocare ad Arcan Myth, creando personaggi base. Arcan Myth è un gioco di ruolo senza classi né livelli, ma basato sulle abilità.

Caratteristiche di base

Il sistema parte da dei valori fondamentali del personaggio chiamati Caratteristiche di Base, che sono cinque: Intelligenza (INT), Destrezza (DEX), Costituzione (COS), Empatia (EMP) e Tecnica (TEC). Intelligenza e destrezza hanno un significato intuitivo, la Costituzione indica la robustezza fisica del personaggio, l'empatia indica la sua capacità innata di mettersi in relazione con le persone e di comprenderne i comportamenti mentre la Tecnica indica l'abilità manuale del personaggio. In generale le caratteristiche di base di un personaggio vanno da 10 a 16.

Le caratteristiche di base, tranne Tecnica, generano un bonus che va da 0 (zero) a +3 e non può mai essere negativo. Il bonus si calcola sottraendo 10 al valore della caratteristica, dividendo per due e arrotondando per eccesso. Quindi a 11 e 12 si avrà +1, a 13 e 14 +2 e a 15 e 16 +3.

Punteggi derivati

Dalle caratteristiche di base si ricavano i seguenti punteggi derivati:

- **Punti ferita.** Si ottengono moltiplicando la COS per 5. Per esempio un personaggio con costituzione 13 avrà 65 punti ferita.
- **Bonus al danno.** Coincide con il bonus di costituzione.
- **Movimento.** E' pari a 9 più il bonus di destrezza.
- **Salto in lungo.** E' pari alla metà del Movimento e indica i metri che può saltare il personaggio in corsa senza effettuare prove di abilità. Questo valore va diviso per 3 se il personaggio salta da fermo.
- **Salto in alto.** E' pari al fattore movimento diviso 12 e indica l'elevazione da fermo del personaggio.

Abilità

Ogni caratteristica di base ha delle abilità collegate: il valore di queste va da 0 (zero) a un massimo di 12. Questo numero, chiamato valore puro, indica la bravura del personaggio in quella data materia o capacità, ma non è detto che il rapporto tra il valore e 12 (che è il massimo) ne raffiguri la reale efficacia. Si vedrà ad esempio che se un personaggio ha 6 in un'abilità la sua possibilità di riuscire in quella abilità sia mediamente superiore al 50%.

Durante la partita, per le prove di abilità si utilizza invece il valore composto, cioè la somma del valore dell'abilità con quello della caratteristica di base ad essa associata. Per esempio se un personaggio ha 14 in destrezza e 6 in acrobazia, avrà un valore composto di 20; questo valore sarà quello utilizzato per eseguire i test durante la partita.

Tiri Salvezza (TS)

Sono 4, uno per ogni caratteristica di base e funzionano esattamente come la abilità con un valore che va da 1 a 12 (per i TS non esiste lo zero). All'inizio ogni personaggio ha i tiri salvezza a 1.

Abilità Speciali

Si tratta di un gruppo di abilità che forniscono al personaggio capacità particolari, al di sopra della media. Ogni personaggio può sceglierne massimo due e può mettere massimo un punto nelle abilità scelte. Le abilità speciali sono:

Sesto Senso. Permette al personaggio di eseguire più di un attacco per round riducendo i malus connessi a questa scelta.

Solidità. Un personaggio con questa abilità rafforza il proprio fisico acquisendo 3 punti ferita per ogni punto in questa abilità; inoltre a 6 il personaggio riceve un +1 aggiuntivo al bonus al danno che diventa +2 a 12.

Magia. Il personaggio sceglie una via magica tra Dominazione, Incantamento, Manipolazione e Negromanzia. Grazie a questa abilità potrà lanciare incantesimi espandendo il proprio mana.

Fede. Il personaggio diventa un fervente fedele della divinità scelta e acquisirà poteri espandendo il proprio spirito.

Attacco Accurato. Il personaggio somma al danno inferto con le armi da lancio la metà del valore che ha in questa abilità. Inoltre somma il totale del valore ai danni inferti con attacchi nascosti.

Freddezza. Il personaggio riesce a eseguire un maggior numero di schivate per ogni round, riducendo il malus all'inizio e ottenendo dei bonus più avanti.

Calcolo di Mana e Spirito

Ogni personaggio ha, di base, 10 punti mana e 10 punti spirito. Se però egli possiede un'abilità speciale di magia o di fede calcola il loro valore come segue:

$$\text{Mana} = \text{Magia} \times (10 + \text{Bonus INT});$$

$$\text{Spirito} = \text{Fede} \times (10 + \text{Bonus EMP});$$

Per esempio un personaggio con magia a 5 e intelligenza 14 (Bonus +2) avrà un Mana pari a 60.

Risoluzione delle azioni

Spesso durante l'avventura il personaggio è chiamato a superare delle prove in determinate abilità. Questo succede quando usa un'abilità di sua iniziativa o quando il master stabilisce che le circostanze lo richiedano. Se ciò avviene si tira un dado da 12 e lo si comma al valore composto dell'abilità; più alto è il risultato, maggiori sono le possibilità di riuscita.

Caratteristica di base + Abilità + 1d12

Questa formula vale anche per i tiri salvezza. In generale una prova facile richiede un risultato di almeno di 20, una normale di 24, una difficile di 28 e così via fino al 40. In altri frangenti si dovrà invece ricorrere a prove contrapposte fra due personaggi o entità: in quel caso la spunta chi ha il valore più elevato; in caso di pareggio prevale chi difende, in caso di combattimento, o chi ha eseguito la prima prova.

Combattimento

Per quanto riguarda il combattimento si utilizza lo stesso sistema di risoluzione delle azioni ma applicata alle armi. Per colpire un bersaglio si esegue questo test:

Destrezza + Abilità Arma + 1d12

Chi difende contrapporrà un tiro di difesa che può essere di parata, utilizzando quindi l'abilità dell'arma (Quindi stessa formula: DEX + Abilità Arma + 1d12) oppure di schivata, utilizzando l'abilità schivare, che funziona esattamente come le altre abilità:

Destrezza + Schivare + 1d12

Il colpo va a segno se il valore ottenuto da chi attacca è superiore al valore ottenuto da chi difende. Quando si colpisce, si tirano i dadi relativi al danno dell'arma, sommando a questi metà del valore nell'abilità di forza e metà del valore che si ha nell'abilità dell'arma, entrambi calcolati per eccesso.

Esempio. Blader ha 14 in destrezza, 7 nell'abilità di Ascia da Battaglia e 6 in quella di forza. Sferza un colpo ad un suo avversario e lo colpisce al busto: il danno che gli infliggerà sarà $2d8 + 1$ (Ascia da Battaglia) sommato a 4 (Abilità in ascia da battaglia diviso 2 e arrotondato per eccesso) e a 3 (Abilità di Forza diviso 2). Quindi se con i dadi ottenesse un 4 e un 6 infliggerebbe un totale di 17 danni.

Il calcolo delle ferite che vengono inflitte tiene conto però delle protezioni dell'avversario (armatura) e della sua resistenza naturale (bonus al danno):

Ferite = Danni Subiti - Punti Armatura - Bonus Danno

Esempio (continua dal precedente): Lowar, l'avversario di Blader, ha 15 in costituzione (bonus al danno di +3) e indossa una corazza di piastre di Bronzo (punti armatura 9) che lo protegge al busto. Dai danni che subisce da Blader (17) dovrà sottrarre i suoi punti armatura (9) e il suo bonus al danno (3) ottenendo così un valore di 5 ($17 - 9 - 3 = 5$): subirà quindi 5 punti ferita che dovrà scalare dal suo ammontare.

Quando le ferite scendono al di sotto della metà dei propri punti ferita il personaggio deve effettuare un tiro salvezza in costituzione di difficoltà 26; se ha successo, può continuare a combattere, altrimenti si accascia al suolo svenuto e se non viene soccorso dovrà ripetere lo stesso tiro salvezza ogni due round che, se fallito, ne decreterà la morte. Ah, non esiste resurrezione.

Doppio attacco

Un personaggio può eseguire un doppio attacco, dichiarandolo all'inizio del round. In questo caso avrà un malus di -2 sul primo attacco e di -4 sul secondo. Tuttavia utilizzando l'abilità di sesto senso può ridurre o annullare questi malus. Con Sesto Senso a 1 avrà [-2, -3] con sesto senso a 2 [-1, -3], con sesto senso a 3 [-1, -2]

Ambidestrisimo

Un personaggio può impugnare due armi a una mano ed eseguire un attacco in più per round. Quando attacca con l'altra mano deve farlo utilizzando l'abilità con valore inferiore tra ambidestrisimo e l'abilità dell'arma. Se fa più attacchi per round utilizzando il doppio attacco, l'attacco in più portato con ambidestrisimo avrà lo stesso malus dell'ultimo attacco portato col doppio attacco.

Incantesimi

Ogni incantesimo ha alcuni dati essenziali. Il raggio d'azione [RA] indica fino a quale distanza è possibile lanciarlo, se non è indicato o è zero significa che il mago deve toccare il bersaglio. La durata [DU] indica ovviamente quanto dura l'incantesimo. L'area d'effetto [AE] determina il tipo di bersaglio (singolo, tipologia o vari tipi di area). Il tempo di lancio [TL] indica invece quanto tempo occorre a lanciare l'incantesimo. Il tiro salvezza [TS] indica il tiro salvezza che deve effettuare la vittima dell'incantesimo e l'eventuale effetto collaterale. Infine il mana [MA] indica quanto un mago deve spendere per poter lanciare quell'incantesimo.

Di seguito sono elencati 3 incantesimi con i quali far iniziare un eventuale mago.

Armatura. DU: 1d6 + 1 round. AE: il mago. MA: 6. Il mago aumenta di +2 il proprio bonus al danno.

Freccia di fuoco. RA: 30 metri. AE: 1 creatura. MA: 8. Il mago scaglia una freccia di fuoco su una creatura qualsiasi colpendola automaticamente e infliggendo 1d4+1 danni.

Trappola di Ghiaccio. RA: 9 metri, DU: speciale, AE: 1 creatura, TL: 2 round, TS: Destrezza (22), MA: 7. Il mago piazza una trappola nel raggio d'azione e poi questa rimane in attesa. Chi dovesse calpestarla farebbe scattare un getto d'aria gelida che gli provocherebbe 2d6 danni. Se la vittima azzecca il tiro salvezza dimezza i danni.

Preghiere

Le preghiere consentono a un personaggio sacerdote di accedere a determinati poteri. Ogni potere si attiva in un raggio d'azione di 6 metri e ha un costo fisso di punti spirito [SP] per ogni round. Vengono elencati di seguito 3 preghiere della religione di Zutra descritta nell'ambientazione Endymia.

Luce [1 SP]. Rimanendo concentrato il sacerdote sprigiona una luce sopra di sé che illumina per 9 metri di raggio. Può spostare la fonte di luce in tutto il raggio d'azione.

Aura positiva [2 SP]. Nel raggio d'azione tutti i non-morti e le creature di altri piani come demoni ed elementali subiscono un -1 in tutte le azioni di combattimento e nei tiri salvezza.

Benedizione [1 SP]. Il sacerdote si concentra su una creatura e la protegge per quel round, dandole un bonus di +1 su tutti i tiri per la difesa e su tutti i tiri salvezza.

Compilare una scheda base partendo da zero

Bene, prendete una scheda non compilata, se non ce l'avete, scaricatela dal sito e stampatela.

1. **Scegliete un nome** per il vostro personaggio, la sua **razza** sarà, per questo semplice esempio **Umano - Hedan** e non avrà doti o mancanze

di sorta. Scegliete anche il nome di battaglia.

2. **Impostate le caratteristiche.** Ogni caratteristica ha valore 10 e avete 13 punti totali da assegnare: per ogni caratteristica potete assegnare un massimo di 6 punti.

3. **Calcolate i bonus delle caratteristiche.** Per ogni caratteristica, tranne TEC, calcolate il bonus sottraendo 10, dividendo per due e arrotondando per eccesso.

4. I **tiri salvezza** vanno messi tutti a uno e nelle caselle dei totali dovete segnare il tiro salvezza sommato al valore (non al bonus) della corrispondente caratteristica.

5. **Calcolate il Bonus al danno, movimento, salto in lungo e salto in alto** e segnateli nelle apposite caselle accanto ai tiri salvezza.

6. **Calcolate i punti ferita (COSx5)** e segnateli sull'apposita tabella.

7. **Scegliete una o due abilità speciali.** Avranno entrambe un solo punto.

8. **Impostate le abilità.** Avete 90 punti da distribuire nelle abilità, ma considerate che le abilità che costano doppio servono due punti per averne uno, in quelle che costano triplo ne servono 3 e così via. Ci sono anche delle limitazioni nei punti che potete mettere in una sola abilità: massimo un 12, massimo un 11, massimo due 10 e massimo tre 9. Dagli otto punti in giù non ci sono limiti, tuttavia ricordate che anche in questo caso vale la limitazione delle abilità doppie e triple, quindi se assegnate 6 punti in un'abilità che cosa doppio è come se ne aveste usati 12. Ricordate di mettere dei punti in un'arma.

Arma	Prec +	Taglia	Gittata	Danno Base
Arco Corto (X3)	0	M	30 60 90	2d6+1
Ascia da battaglia (X4)	[-7, 0]	G		2d8+1
Balestra leggera (X3)	+1	M	40 80 120	2d8
Daga (X2)	[0, +1]	P	3 6 9	2d4
Martello da guerra (X4)	[-7, 0]	G	3 6 9	4d4
Mazza da fante (X3)	[-3, 0]	M		3d4
Morning star (X3)	[-3, 0]	M		1d10+1
Pugnale (X2)	[0,+1]	P	3 6 9	1d6+1
Sciabola (X3)	[-1,0]	M		2d4+2
Spada Corta (X2)	[-2,+1]	P		2d4
Spada Lunga (X3)	[-3,0]	M		2d6
Spadone a 2 mani (X4)	[-7,0]	G		2d10

9. **Scegliete un'arma**, preferibilmente quella in cui avete messo dei punti, e inseritela nella tabella armi, compilando tutti i dati. Il valore d'attacco corrisponderà al valore che avete nell'abilità. Nella colonna bonus abilità mettete il valore che avete nell'abilità dell'arma divo per due (arrotondate per eccesso). Nella colonna bonus forza mettete il valore che avete nell'abilità di forza diviso per due (arrotondate per eccesso). Il danno totale è il complessivo del danno base più i due bonus appena descritti. Lasciate in bianco i dati non presenti.

10. **Compilate sul retro della scheda** i riquadri **Profilo e Personalità**, usando un po' di fantasia. Nel riquadro **Equipaggiamento** scrivete ciò che indossate. Il resto, soprattutto se si tratta della prima avventura può essere lasciato in bianco.

La vostra prima scheda di Arcan Myth è pronta!

Caratterizzazione

Pensate ora al vostro personaggio e rispondete alle domande più comuni. Che interessi ha? Qual è il suo colore preferito? Ascolta musica? Balla? E' scontroso, lunatico o socievole? Usa intercalari? Preferisce stare al centro dell'attenzione o in background? Insomma dovete cercare di "conoscerlo" meglio.

Oltre queste regole

Questa piccola guida è pensata per essere un'introduzione ad Arcan Myth: se vi piace e volete approfondire, ricordate che potete scaricare il manuale completo dal sito www.archons.it.