

# ARENA

Di Dario Delfino

E' un gioco di ruolo da tavolo (gdr).

## Di cosa tratta

*Arena* è un gdr di puro combattimento. *Arena* potrebbe essere considerato il gdr di Tekken, Street Fighter, Mortal Kombat, o un qualsiasi altro picchiaduro. Data la facilità con cui vengono creati personaggi diversi potremmo dire che *Arena* si avvicina soprattutto a Mugen. Ogni giocatore controllerà un personaggio che dovrà scontrarsi fino alla morte con avversari sempre più potenti. Dopo ogni combattimento vinto si guadagna esperienza, che può essere spesa per rendere il proprio personaggio più forte, oppure per accumulare gloria. Il vincitore sarà colui che alla fine avrà più **gloria**.

**Caratteristiche** E' un gioco per 2-4 giocatori, in cui viene premiata la strategia, la fortuna e la narrazione di bei combattimenti.

**Cosa serve per giocare:** Oltre ai giocatori servono un mazzo di carte francesi e alcuni dadi di varie forme: a quattro facce (d4), a sei (d6), a otto(d8), a dieci (d10) e a dodici (d12).

## Setup

Stabilite di comune accordo il **setting** del gioco, il livello di **realismo** e quello di **violenza**. *Il setting predefinito è una sorta di Sport futuristico, in cui combattenti di ogni tipo si affrontano senza esclusione di colpi fino all'ultimo sangue. Questa forma di intrattenimento è ripresa da olocamere e trasmessa in tutto l'impero. Gli avversari dovranno scontrarsi in scenari sempre diversi, e possono essere uomini, alieni, mostri, animali, cyborg... Tutto ciò che sanguina va bene. I combattimenti sono fatti sempre uno contro uno e si concludono con la morte (violenta e spettacolare) di uno dei due. Ma niente paura: la tecnologia è tale che qualunque ferita può essere risanata e quindi la morte dura solo qualche minuto! Tuttavia un combattente sconfitto è un combattente finito: la carriera di ciascun combattente termina con la prima sconfitta.*

Se questo setting non dovesse incontrare il favore dei giocatori basta mettersi d'accordo e stabilirne un altro qualsiasi: potete riprodurre un torneo come quello di Tekken, o di Mortal Kombat, oppure ancora potete immaginare un generico torneo in un mondo fantasy, un'arena dell'antica Roma, o degli scontri tra supereroi, oppure tra robot... quello che volete.

Il livello di realismo predefinito è quello dei manga/anime e dei videogiochi di combattimento, mentre il livello di violenza è alto, ma non stomachevole: il punto focale è la **spettacolarità**. Assicuratevi di avere le idee chiare su questi tre elementi.

Infine stabilite il numero di avversari che ciascun personaggio dovrà affrontare (5, 7, 10, 13).

## Meccaniche di gioco:

### SCHEMA GENERALE

A turno ogni giocatore farà scendere il proprio personaggio nell' "Arena". In realtà, come nei videogiochi di combattimento, il luogo in cui si combatte, lo "stage", sarà sempre diverso. Si descrive lo scenario in cui si svolge la battaglia ed i combattenti che si affronteranno. Uno è il personaggio (*PG*) di un giocatore che ne avrà il controllo pieno ed esclusivo, l'altro è il suo avversario (*PNG*), che sarà **controllato da tutti gli altri giocatori**, un turno ciascuno. Una volta distribuite le carte il giocatore di turno gioca una carta e descrive il suo attacco. Poi si tirano i dadi e se l'attacco supera la difesa l'avversario dovrà scartare una carta. Il combattimento finisce quando un giocatore ha finito le carte. Se a vincere è il *PG*, questi ottiene punti esperienza che possono essere spesi per potenziarsi o per accumulare gloria. Se invece il *PG* viene sconfitto, bisogna annotare il valore di gloria raggiunto e sperare di averne accumulata più degli altri giocatori, perché in ultima analisi il vincitore non è il più "forte", ma chi ottiene più gloria!

## CREARE IL PERSONAGGIO (PG)

Ciascun giocatore deve segnare su un foglio di carta (scheda del personaggio) un NOME per il proprio personaggio ed un'idea di base sulla sua identità (*ad es. è un soldato spaziale, un alieno violento, un mago millenario, ecc*), brevemente descritta alla voce ASPETTO. Alla voce DESIDERIO inserite il motivo per cui il personaggio vuole combattere (solo per il denaro e per la fama? O forse c'è qualcosa di più?). Poi segnate ATTACCO e DIFESA e distribuite fra queste caratteristiche 4 punti a vostro piacere (assegnando un valore minimo di 1). Accanto a questi numeri segnate il numero ed il tipo di dadi corrispondenti, secondo la tabella che trovate qui sotto e sulla scheda del PG.

Segnate poi 10 punti in GLORIA, segnate 1 alla voce CARTE, e lasciate vuoto il campo destinato all'ESPERIENZA.

A questo punto inventate due COLPI SPECIALI, che possono essere abilità, tecniche particolari, o mosse speciali. Attribuite ad un colpo il valore +1 e all'altro il valore +2.

Infine scrivete due ARMI, che possono essere, appunto, armi, oppure poteri, animali, caratteristiche peculiari... armi in senso ampio. Come per i colpi speciali, attribuite ad un' ARMA il valore +1 e all'altra il valore +2.

*Esempio*

*NOME: Khorem*

*ASPETTO: E' alto più di due metri e molto robusto. Ha il corpo di uomo ed il volto di leone. Ha una spada lucente ed un mantello rosso scuro.*

*DESIDERIO: Comprare la libertà della sua amata Ashira*

*ATTACCO: 3 (2d6)*

*COLPI SPECIALI*

*DIFESA: 1 (1d4 1d6)*

*1. Ruggito +2*

*CARTE: 1*

*2. Balzo temerario +1*

*ESPERIENZA:*

*ARMI*

*GLORIA: 10*

*1. Spada +2*

*2. Agilità felina +1*

## **CREARE L'AVVERSARIO (PNG)**

Inoltre ciascun giocatore dovrà creare una scheda che rappresenterà l'avversario del *PG* del giocatore alla sua sinistra. Questa sarà solo un insieme di voci e di numeri. Le voci sono: **ATTACCO**, **DIFESA**, **CARTE** ed **ESPERIENZA**, unitamente a due **COLPI SPECIALI** (uno col bonus +1, l'altro col bonus +2) e due **ARMI** (con gli stessi bonus). Tuttavia **COLPI SPECIALI** e **ARMI** del *PNG* non vanno scritti, è sufficiente segnare il bonus del colpo, che sarà poi inventato e descritto "al volo" durante il combattimento, così come si fa per descrivere l'aspetto del *PNG*.

Questo significa che il *PNG* sarà sempre diverso ad ogni combattimento, ma avrà la stessa scheda che aveva il *PNG* precedente. Scegliete come distribuire i 4 punti tra **ATTACCO** e **DIFESA** (assegnando un valore minimo di 1). Accanto a questi numeri segnate il numero ed il tipo di dadi corrispondenti, secondo la tabella che trovate qui sotto e sulla scheda del *PNG*.

L'esperienza è temporaneamente a zero, e **CARTE** invece ha un valore di 1.

### TABELLA DI EQUIVALENZA DI ATTACCO E DIFESA

- 1= 2d4
- 2= 1d4 1d6
- 3= 2d6
- 4= 1d6 1d8
- 5= 2d8
- 6= 1d8 1d10
- 7= 2d10
- 8= 1d10 1d12
- 9= 2d12

## IL COMBATTIMENTO

### Fase 1: Descrizioni

I combattenti entrano nell'arena. Dove si svolge la battaglia? Com'è lo scenario questa volta? Chi c'è, cosa c'è? Ci sono condizioni particolari? La descrizione spetta al giocatore alla destra del giocatore di turno (Gdt).

Poi il giocatore alla sinistra del Gdt descriverà l'aspetto del *PNG*, cioè dell'avversario che dovrà scontrarsi col *PG*. Potrà anche aggiungere in che modo questi entra nell'arena, se dice qualcosa (*ad esempio una minaccia, un insulto o una presa in giro al PG*) o cosa fa per prepararsi allo scontro (*ad esempio affila la lame del coltello, o prega, o incita il pubblico o mostra un trofeo*).

Infine il giocatore di turno descriverà il proprio *PG* e/o il modo in cui entra nell'Arena, se dice qualcosa, cosa fa, eccetera.

Questa descrizione può fornire ad entrambi un bonus di 1 al loro primo attacco, in base alle regole spiegate in seguito

### Fase2: Distribuzione delle carte

Nella scheda del *PG* e del *PNG* è segnato un numero accanto alla voce CARTE (Inizialmente 1). Quello è il numero di carte con cui si comincia lo scontro. Consegnate le carte al giocatore che controlla il *PG* e a quello che al momento controlla il *PNG* (che in questa fase è il giocatore alla sinistra del Gdt). Posizionate a terra 8 carte, a faccia in su. Cominciando dal Gdt, a turno, il giocatore di turno ed il giocatore alla sua sinistra, prendono una carta da terra e la aggiungono alla propria mano, finché non finiscono le carte a terra. Quindi alla fine di questa fase sia chi controlla il *PG* sia chi controlla il *PNG* avranno quattro carte in più rispetto al valore segnato alla voce CARTE. Nel primo combattimento, quando entrambi i combattenti hanno una sola carta iniziale, alla fine della fase 2 avranno quindi cinque carte ciascuno.

### Fase 3: Il combattimento vero e proprio

Cominciando dal Gdt i giocatori a turno tireranno una carta e descriveranno un attacco al proprio avversario. A seconda del seme della carta giocata ci saranno degli effetti ulteriori.

Cuori: +1 punto ESPERIENZA alla fine del combattimento (solo per il *PG*)

Fiori: è possibile utilizzare il bonus di un COLPO SPECIALE

Quadri è possibile utilizzare il bonus di un'ARMA

Picche: è possibile rendersi immuni al bonus di un COLPO SPECIALE o ARMA dell'avversario (il primo che verrà utilizzato)

Dopo aver giocato la **carta** scelta (che resta ben visibile sul tavolo per tutto il combattimento), si deve **descrivere l'attacco**, ed infine **tirare i dadi** relativi ad esso. L'avversario tirerà invece i dadi relativi alla sua difesa. Confrontate il risultato del dado più alto (ed eventuali bonus). Se il più alto è quello dell'attacco, il colpo va a segno, mentre se è inferiore viene evitato o parato. Se il risultato del dado più alto è uguale per entrambi i giocatori, allora bisogna guardare quello del secondo dado più alto (in certi casi si tireranno più di 2 dadi), se il valore dell'attacco sarà superiore a quello della difesa, l'attacco va a segno, altrimenti viene parato o evitato.

Se l'attacco va a segno, chi subisce il colpo deve descrivere in che modo questo avviene e dovrà SCARTARE una carta.

Se l'attacco invece non va a segno, chi difende descrive in che modo ha evitato o parato il colpo.

Quando un giocatore resta senza carte in mano il suo *PG* (o *PNG*) è stato sconfitto e si procede con le altre fasi del combattimento.

I bonus di COLPI SPECIALI e ARMI possono essere utilizzati solo una volta per combattimento. Nel primo combattimento saranno disponibili due attacchi col bonus +2 e altri due col bonus +1.

Se un giocatore rimane con **una sola carta in mano** non può giocarla per attaccare. Si limiterà a tirare i dadi di attacco.

## DESCRIZIONI POVERE

Se nel descrivere l'attacco un giocatore si limita a dire "ti attacco", o anche "ti do un calcio" o ancora "ti do un pugno in faccia" il colpo... andrà **a vuoto!** Non si dovranno nemmeno tirare i dadi di difesa, perché la descrizione è stata troppo poco accurata, e così il colpo verrà semplicemente schivato senza alcuna difficoltà.

Lo stesso discorso vale per tutte le altre descrizioni. Se il difensore nel descrivere come evita o para il colpo dice soltanto "mi scanso" o "lo paro" senza specificare come, dovrà scartare una carta come se invece fosse stato colpito.

O ancora non si avranno i bonus del colpo speciale se questo non sarà descritto (E dire "uso il colpo del drago nascente" non basta), non si sarà immuni all'attacco speciale avversario se non sarà descritto come questo sia possibile (va bene dire ad esempio di aver capito un punto debole nell'esecuzione della mossa, o di avere uno scudo speciale o avere ottimi riflessi, sufficienti a rendere inutile un poderoso fendente, eccetera). Questa è una regola che coinvolge ogni aspetto del combattimento.

Per evitare una brutta descrizione basta aggiungere qualche dettaglio.



## BELLE DESCRIZIONI

Viceversa, se la descrizione dell'attacco è sufficientemente bella, il dado più alto avrà un **bonus di 1**. Quindi se tirerete un 3 ed un 7, il vostro valore di attacco sarà invece 8 e 3.

Anche quando si accusa il colpo si può fare una bella descrizione. In tal caso è l'attacco seguente ad avere il bonus, anche se la sua descrizione è ordinaria.

Il bonus di 1 va dato obbligatoriamente se la descrizione contiene almeno due di questi elementi: più di un colpo, un riferimento al colpo precedente, un collegamento con lo scenario e ad una delle caratteristiche dei combattenti, la descrizione di un proprio stato d'animo, di un odore o di un rumore o di una sensazione tattile... a meno che nonostante tutto questo l'attacco sia noioso (nel qual caso non c'è bonus ma l'attacco è valido, perché, per quanto noiosa, la descrizione non era certamente "povera").

Se un giocatore dice "Bello!" "Figo!" o esprime in qualsiasi modo la sua inequivocabile approvazione, la descrizione va considerata bella, e bisogna assegnare il relativo bonus (+1, sempre al dado più alto).

Alle volte capita che una descrizione sia **troppo bella** per meritare "solo" il bonus di 1 al dado. In tal caso, il giocatore che ha fatto la descrizione guadagnerà subito un punto gloria, se è il Gdt, altrimenti darà immediatamente 1 punto esperienza al PNG del Gdt.

## LE CARTE SPECIALI

Alcune carte danno dei particolari bonus, in aggiunta a quelli eventualmente già presenti.

L'asso: Per questo attacco il dado col risultato più alto avrà il bonus di 1 (cumulabile col bonus di una bella descrizione ed ogni altro bonus). Quindi se tirerete un 4 ed un 6, il vostro valore di attacco sarà invece 7 e 4. E se la descrizione del colpo è stata anche bella, il valore di attacco sarà 8 e 4.

Il due: Se l'attacco va a segno è il giocatore che ha attaccato a descrivere in che modo l'avversario subisce il colpo. Non c'è nessun bonus, però potete approfittare di questo potere narrativo per infliggere una grave ferita all'avversario, ottenendo un vantaggio psicologico. Approfittatene.

Figure: si tira un dado in più. Il tipo di dado da tirare è quello più piccolo tra quelli che si tirerebbero normalmente. *Ad esempio se l'attacco è 2, giocando una carta qualsiasi si tirerebbero 1d4 e 1d6, giocando una figura (fante, donna e re) si tirerebbero invece 2d4 e 1d6. Oppure se normalmente si dovessero tirare 1d8 e 1d10, con una figura si tirerebbero 2d8 e 1d10, e così via.*

Jolly: è possibile effettuare una supermossa senza dover raddrizzare una carta coperta.

## FASE DI STUDIO

Il combattente non fa nessun attacco, ma nota qualcosa o capisce la migliore strategia che gli dia vantaggio sull'avversario. Si scartano tre carte in scala (*Ad esempio Asso, due e tre; 5, 6, 7; 10, Fante, Donna, ecc.*) Non è possibile fare questa azione due volte di seguito.

## LE COMBO

Ogni videogioco di lotta che si rispetti offre la possibilità di effettuare potentissime " *combo*" cioè una serie di colpi in rapida successione. Questo si può fare anche in *Arena*! Semplicemente se si possiedono due o più carte con lo **stesso numero** è possibile giocarle contemporaneamente e, descrivendo opportunamente, è possibile quindi effettuare più attacchi di seguito, senza dare all'avversario la possibilità di contrattaccare. Se sono giocate due carte uguali, si faranno 3 attacchi; se ne verranno giocate tre, gli attacchi saranno 4. Per ogni attacco tirate i dadi, sia quelli dell'attaccante (ATTACCO) che quelli del difensore (DIFESA). Il bonus nel primo attacco è quello della prima carta tirata, nel secondo della seconda, e così via. L'ultimo attacco (il terzo se si giocano due carte, il quarto se se ne giocano tre) non avrà alcun bonus (*ad esempio se si tirano un 7 di fiori ed un 7 di cuori nel primo attacco si usufruirà del bonus dell'attacco speciale; il secondo fornirà un punto esperienza ulteriore a fine combattimento, il terzo non avrà alcun bonus*).

Solo il primo attacco della combo può beneficiare dei bonus di una bella descrizione, di una finta o di un rallenty.

In ogni caso, dopo aver effettuato la combo le carte giocate oltre la prima vanno scartate, perché queste non vengono considerate ai fini del vantaggio tattico (v. di seguito).

Per quanto concerne la descrizione della combo è sufficiente che l'attaccante descriva i numerosi colpi che vuole fare, poi (dopo aver tirato i dadi più volte) il difensore descriverà come ha accusato i vari colpi.

## LA SUPERCOMBO

Se si giocano 4 carte uguali il *PG* fa una supercombo: si faranno 4 attacchi (uno per ogni carta, ottenendo da ognuna il relativo bonus), però **ognuno** di questi attacchi avrà un bonus di +2. Inoltre, dopo l'ultimo attacco, l'avversario dovrà scartare una carta, come se fosse stato colpito da un quinto attacco, e sarà l'attaccante a descrivere in che modo questo avviene, come se fossero stati giocati dei due.

## IL VANTAGGIO TATTICO (LA SOMMA DELLE CARTE):

All'inizio del turno del *Gdt* confrontate il valore delle carte giocate in precedenza. Il giocatore che ha il totale più alto avrà +1 in difesa. Le carte hanno un valore pari al proprio numero, l'asso, il jolly e le figure valgono 1.

## SPENDERE LA GLORIA

In qualunque momento al prezzo di 4 punti gloria il *Gdt* può aggiungere una carta alla sua mano, pescandola dal mazzo. Il limite di carte che possono essere tenute in mano è comunque 9.

Oppure si possono spendere 2 punti per avere un bonus di +1 (è possibile farlo più volte, cumulando più bonus. *Ad esempio, spendendo 4 punti gloria si avrà un bonus di +2*).

Infine è possibile spendere un punto gloria per far ritirare i dadi ad entrambi i giocatori.

## FLASHBACK

Una sola volta per ogni combattimento, quando vuole, il Gdt può raccontare un flashback del proprio *PG* per avere un ulteriore bonus di +1 al risultato e, se vuole, può ritirare i propri dadi o quelli del suo avversario. Puoi includere *PG* altrui, ma dovrai adattare la tua descrizione nel caso in cui il giocatore che controlla il *PG* lo richieda

## PROVOCAZIONE

Se il Gdt gioca per tutto il combattimento carte dello **stesso seme** e non effettua nessuna combo o supermossa né fasi di studio, se vince, alla fine del combattimento guadagnerà 3 punti gloria. Per facilitare quest'operazione è possibile giocare in attacco delle **carte coperte**. Questo significa che non sarà possibile usufruire di nessun vantaggio dalla carta. Per poter giocare una carta coperta, è necessario inserire nella descrizione dell'attacco una... provocazione, una presa in giro al nemico, che lo umili o lo faccia innervosire. Ai fini del vantaggio tattico le carte coperte valgono 1.

## CONTROMOSSA

Se la difesa è superiore all'attacco, di norma bisogna descrivere come il colpo inferto dall'avversario venga parato o evitato. Il giocatore che ha "parato", se vuole, può invece descrivere come ritorca il colpo contro l'attaccante (ad esempio approfittando del suo squilibrio per proiettarlo a terra). Se il giocatore sceglie di fare una contromossa, deve giocare una **carta coperta** in senso **orizzontale**, cioè girata di 90 gradi rispetto alle altre carte. Ai fini del vantaggio tattico le carte coperte valgono 1. La contromossa sostituisce il normale attacco, e serve soprattutto ad effettuare una supermossa (v. di seguito).

## SUPERMOSSA

La supermossa è un colpo dalla potenza devastante. Per poter effettuare una supermossa è sufficiente giocare un **jolly**. In alternativa si può **raddrizzare** una **carta coperta** (cioè bisogna aver fatto in precedenza una contromossa) prima di giocare la carta di attacco. La supermossa va **descritta** includendo l'uso di un'ARMA e di un COLPO SPECIALE. L'attacco ha un bonus di 1, cumulabile con gli altri eventuali bonus (Ad esempio se l'attacco è fatto con una carta di quadri associata ad un'ARMA che dà +2 di bonus, e la descrizione è bella e dunque meritevole del bonus di +1, l'attacco avrà un bonus finale di 4.  $2+1+1=4$ ). Se l'avversario sarà colpito perderà immediatamente 1 punto esperienza (è possibile andare sotto zero).

### “STAGE HIT”, OVVERO, ANCHE LO STAGE PUO' FAR MALE

Ciascun giocatore quando descrive il suo attacco può includere un **cambiamento allo stage**, cioè in quale modo l'ambiente in cui si combatte viene modificato. Può trattarsi di un cambiamento dovuto alle proprie azioni (ad es. distruggere un tavolo), oppure di un cambiamento estemo (ad es. si avvicinano delle persone a guardare). Se viene descritto un cambiamento allo stage, il giocatore può posizionare orizzontalmente la carta che ha giocato per attaccare, cioè ruotata di 90 gradi rispetto alle altre carte. La carta va giocata scoperta. Non è possibile effettuare questa azione se c'è già una carta posizionata orizzontalmente.

Dalla prossima volta in cui si attacca, in qualunque momento (anche dopo aver visto il risultato dei dadi), sia in attacco che in difesa, è possibile raddrizzare la carta ed ottenere il bonus di 1 includendo nella propria descrizione come un elemento dell'**ambiente ferisca** l'avversario (in attacco), o come **protegga** il proprio personaggio (in difesa). Alternativamente è possibile ritirare tutti i dadi (come quando si spende un punto gloria).

Se un giocatore grazie allo stage hit ottiene il bonus +1, l'altro se può usare a sua volta lo stage hit potrà limitarsi a ritirare i dadi.

## FINTE E RALLENTY

I giocatori quando attaccano possono descrivere una finta oppure narrare il colpo come se lo si vedesse al rallentatore. In tal caso l'attaccante avrà un -1 in attacco, cioè si sottrarrà 1 al risultato del dado più alto, ma potrà ritirare i propri dadi, accettando il risultato del secondo tiro, qualunque esso sia.

## CICATRICI

Quando il *PG* subisce il colpo, il *Gdt* può descrivere che questo gli causa una *CICATRICE*. La *CICATRICE* è un qualunque danno fisico permanente che sia **visibile** all'esterno. Ovviamente il tipo di cicatrice subita dovrà essere coerente con l'attacco subito. Se viene descritta una *CICATRICE*, il *Gdt* sostituisce una carta dalla sua mano con una qualsiasi presente nel mazzo esclusi i jolly.

Non si possono avere più di tre *CICATRICI*.

#### **Fase 4: La Fatality**

Una delle cose più divertenti (senza dubbio originali) di *Mortal Kombat* è la possibilità di finire l'avversario con mosse particolarmente sanguinose. Questo è possibile anche in *Arena*. Semplicemente, alla fine del combattimento, il Gdt che ha vinto lo scontro descriverà in che modo finisce l'avversario, dando libero sfogo alla sua fantasia (attenzione a non superare il livello di violenza che avete impostato all'inizio della partita!). Questa descrizione fornirà al *PG* 2 punti **esperienza** supplementari.

#### **Fase 5: L'esperienza**

A fine combattimento il *PG* guadagna dell'esperienza che può essere spesa in vari modi, come elencato qui di seguito. I punti esperienza che possono essere guadagnati in un combattimento sono:

3 o 4 per il combattimento in generale a meno che non sia stato piuttosto noioso. Si guadagnano 4 punti anziché 3 se ci sono stati almeno tre bei colpi, a prescindere da chi li abbia descritti; oppure se tutti concordano che il combattimento è stato comunque avvincente.

2 per la fatality, a meno che non sia stata davvero brutta

2 se il Gdt ha descritto almeno un bel colpo (cioè meritevole del bonus)

1 per ogni carta di cuori giocata dal Gdt.



L'esperienza può essere spesa nei seguenti modi:

1 carta in più: un numero di punti pari il valore di CARTE da raggiungere moltiplicato 3 (per portare quindi le carte iniziali da 1 a 2, serviranno 6 punti esperienza, da 2 a 3 ne serviranno 9, da 3 a 4, 12; da 4 a 5, 15;) Non si può portare il valore di carte iniziali sopra il 5.

1 punto di gloria: 1 punto

Un nuovo colpo speciale o arma con il bonus di +1: 1 punto

Portare il bonus di un colpo speciale o un' arma da +1 a +2: 2 punti

Portare il bonus di un colpo speciale o un'arma da +2 a +3: 4 punti

Aumentare l'attacco o la difesa di un punto (fino al valore 4): 6 punti

Aumentare l'attacco o la difesa di un punto (fino al valore 6): 8 punti

Aumentare l'attacco o la difesa di un punto (fino al valore 9): 10 punti

Si possono avere solo 3 COLPI SPECIALI e 3 ARMI, ciascuno con un bonus massimo di +3. E non si possono avere più di 6 carte in mano all'inizio del combattimento (quindi 9 dopo la selezione delle carte).

Anche il PNG guadagna e spende esperienza, più precisamente ottiene 8 punti per ogni combattimento.

La scelta su come spendere questi punti spetta all'ultimo controllore del PNG.

Dopo aver speso l'esperienza tocca al giocatore seguente, (quello alla sinistra del giocatore che ha appena combattuto col suo PG), che sarà il nuovo Gdt.

## Fase 6: Bonus Stage

Durante i combattimenti il Gdt potrà accumulare una CICATRICE per ogni scontro, fino ad un massimo di tre in tutto. Come già detto, la CICATRICE è un qualunque danno fisico permanente che sia **visibile** all'esterno. Ovviamente il tipo di cicatrice subita dovrà essere coerente con l'attacco subito.

Dopo aver accumulato tre cicatrici, il giocatore potrà accedere al "bonus stage", ovvero potrà descrivere una qualsiasi "prova di forza" che il proprio PG dovrà affrontare. Se supererà la prova, il *PG*, avendo dimostrato il suo valore, guadagnerà subito 4 punti **Gloria**, altrimenti ne perderà 1.

Dopo aver descritto in cosa consiste la prova, il Gdt tira i dadi relativi all'ATTACCO o DIFESA del proprio *PG*, scegliendo la voce col valore più alto. Il giocatore alla sua sinistra tirerà i dadi relativi all'ATTACCO o DIFESA del *PNG* del Giocatore di Turno, sempre scegliendo la voce col valore più alto.

Guardate il dado più alto. Se il risultato maggiore sarà quello del Gdt, significa che avrà superato la prova, viceversa non ci sarà riuscito. Se il risultato è pari, guardate il secondo dado. Di nuovo, se il risultato maggiore sarà quello del Gdt significa che il *PG* ha superato la prova, se sarà inferiore non ci sarà riuscito. Nell'eventualità che anche il secondo dado sia uguale, entrambi i giocatori **ritirano** i dadi. Se la prova fallisce il Gdt potrà ritentare nel prossimo turno. L'unico bonus che si può avere in questa fase è quello che si ottiene da un flashback o spendendo la gloria: ritirare i dadi (al costo di 1 punto gloria), o avere il bonus di 1 (al costo di 2 punti gloria).

## **HALL OF FAME**

Quando il *PG* viene sconfitto (o, se avete stabilito un certo numero di scontri, dopo aver fatto l'ultimo combattimento) dovete annotare il livello di gloria raggiunto. Se il *PG* è stato sconfitto, gli eventuali punti esperienza residui non possono essere spesi e non contano nulla.

Chi avrà ottenuto il risultato più alto sarà il vero vincitore di *Arena*!

## **FINE DELLA SESSIONE**

Chi ha più gloria alla fine della partita è il vincitore della serata, però è più divertente decidere chi è il vincitore con uno scontro! I giocatori con il livello di gloria più alto dovranno battersi! Seguite le regole della variante a torneo solo per quest'ultimo combattimento. Il vincitore guadagna una stellina (v. paragrafo seguente) Nel caso in cui più di due giocatori abbiano lo stesso punteggio di gloria allora la serata può dirsi conclusa in parità.

## DESIDERIO

Durante la creazione del personaggio viene inserita la nota “Desiderio”, che indica lo scopo per cui il *PG* combatte. Per ottenere questo desiderio, ed avere così un *happy ending* bisogna guadagnare delle “stelline”, che saranno segnate accanto alla voce DESIDERIO. Se alla fine della partita o quando il *PG* è sconfitto sono state collezionate 5 stelline, il desiderio si è realizzato in pieno! Se non ne è stata collezionata nessuna si realizzerà il suo esatto contrario... una fine da incubo. Le vie di mezzo corrispondono ad un risultato parziale. Se si ottengono 7 stelline, allora il desiderio si realizzerà al di là di ogni più rosea aspettativa! E sarà inoltre possibile scriverne un altro, che si realizzerà in pieno con 5 stelline, come al solito. A differenza del primo desiderio, però, se anche non venisse collezionata nessuna stellina, non si verificherà il suo esatto contrario (incubo), ma semplicemente non si realizzerà il desiderio ulteriore (fermo restando quanto già ottenuto col primo desiderio).

Realizzare o meno il desiderio non dà nessun vantaggio ai fini del combattimento, serve solo a dare una minima tridimensionalità al *PG* e ad avere una sorta di finale. Alla fine dell'ultimo combattimento dell'ultimo giocatore, fate un giro in cui ciascuno racconta brevemente l'epilogo del suo *PG* riguardo il suo desiderio. Prima di questa fase è anche possibile spendere 2 punti gloria per ottenere una stellina.

Per ottenere stelline bisogna narrare in un flashback un qualche collegamento col desiderio (ad es. se il desiderio del mio *PG* è di vendicare la sconfitta del suo migliore amico, un flashback attinente con questo desiderio potrebbe essere un qualsiasi ricordo che includa questo amico). Allo stesso modo si possono ottenere stelline con la descrizione delle *fatalità*, l'ingresso nell'arena e di un qualsiasi colpo meritevole del bonus +1 per la descrizione. In quest'ultimo caso, però, saranno gli altri giocatori a giudicare se la narrazione merita anche la stellina oppure no.

## Note finali:

### LE DESCRIZIONI

Le descrizioni sono **importanti** per diversi motivi: possono rendere inutile il lancio di dadi o il bonus di una carta, possono viceversa fornire un punto extra di bonus ad un singolo attacco, e quindi fornire punti esperienza extra; possono far ritirare i dadi, dare accesso al bonus stage, allo stage hit e alle supermosse; aiutano a dare un lieto fine alla storia del proprio *PG*; costituiscono l'elemento a cui l'altro giocatore deve rapportarsi quando si subisce il colpo e possono addirittura far guadagnare gloria.

Inoltre le descrizioni costituiscono un elemento fondamentale del gioco, che è la fiction (un conto è un pugno in testa, un conto è un calcio al ginocchio, ad esempio) ed in generale una narrazione avvincente renderà il gioco migliore, perciò mettete impegno!

Una bella descrizione è **sintetica**, contiene degli **aggettivi** che magari riguardino più sensi ed è coinvolgente. Il segreto per ottenere tutto questo è di essere spontanei, evitando di l'originalità a tutti i costi (le cose "cool" verranno da sé, abbiate fiducia e vi stupirete!) e di descrivere cose che piacciono innanzitutto a se stessi. Del resto come si può pretendere che una cosa che si ritiene noiosa possa piacere agli altri?

Un trucco per rendere vario il combattimento è quello di coinvolgere gli **"elementi di scena"** ossia sfruttare elementi dello scenario o dell'avversario (ad esempio rubargli l'arma ed usarla contro di lui, spingerlo contro eventuali pareti, utilizzare gli oggetti presenti come armi improprie, eccetera).

Un altro bel trucco è quello di descrivere una **finta** o una **sequenza** di colpi anziché un singolo attacco. Il tiro di dadi sarà unico, ma la descrizione sarà più interessante (e magari vi fomirà un bel +1).

Inoltre è sempre buona cosa **ancorarsi** alla descrizione che ha appena fatto il vostro avversario, per rendere il combattimento omogeneo e fluido.

Infine, anche se le ARMI e i COLPI SPECIALI danno il loro bonus solo una volta per combattimento può essere comunque interessante utilizzare queste tecniche più volte, per rendere lo scontro più avvincente.

Una volta padroneggiate queste tecniche, potrebbe capitare che nelle vostre partite quasi tutti i colpi siano abbastanza belli da meritare un +1... Questo va benissimo, continuate a darci dentro!

Viceversa siate tolleranti se il contributo di un giocatore è poco brillante. Dategli tempo e vedrete che prima o poi vi sorprenderà.

## COMMENTATE!

Esprimete la vostra approvazione (o anche disapprovazione) per le descrizioni fatte al tavolo, in questo modo i giocatori riusciranno ad “accordarsi” come degli strumenti musicali e l’esperienza di gioco sarà più gratificante per tutti.

## AVVERSARIO MULTIPLO O “BOSS”

Se non ci sono particolari restrizioni dovute al *setting* o al livello di realismo, potete descrivere il *PNG* come un gruppo di avversari, o come un avversario particolarmente imponente. L’importante è che utilizzate le regole come al solito, senza dare alcun bonus ulteriore al *PNG*.

## POTENZIAMENTI

Talvolta potrebbe essere il caso di spendere un paio di parole anche sui potenziamenti. Quando ad esempio il bonus di un’ARMA o di un COLPO SPECIALE aumenta, questo può voler dire che il *PG* ha imparato ad usarla meglio, oppure che l’arma viene sostituita con un’altra di fattura migliore.

## E' UN COLPO SPECIALE O UN'ARMA?

In certi casi non è facile rispondere a questa domanda. Non è un problema: scegliete una soluzione qualsiasi, l'importante è che resti sempre la stessa per tutto il gioco.

### ARMI E COLPI SPECIALI "DIFENSIVI"

Cosa fare se la propria ARMA è "intangibilità", o "pelle di pietra" oppure se il proprio COLPO SPECIALE è "schivare"? Semplice! Nella vostra descrizione dell'attacco indudete... un attacco dell'avversario! Quindi descrivete come lo evitate e di conseguenza come contrattaccate. *(Es. il mio potere è "schivare" con un bonus di 2. E' il mio turno, devo attaccare, e decido di utilizzare una carta di fiori per aggiungere 2 al mio attacco. Dico: "Il troll davanti a me ringhia e mi carica come un toro, ma all'ultimo momento riesco a schivare il colpo altrimenti letale. Mi porto alle spalle del mostro e gli salto sulla schiena, per poi tagliargli la gola col mio affilatissimo coltello" e tiro i dadi di attacco. Al dado col risultato più alto aggiungerò 2, perché nella mia descrizione ho aggiunto il potere "schivare" ed ho giocato una carta di fiori)*

### SUBIRE IL COLPO "SENZA FARSI MALE"

Quando bisogna descrivere in che modo si subisce un colpo, si può dire che in realtà... questo viene evitato! E' sufficiente spiegare che il colpo ha avuto un qualche effetto, ad esempio come ha messo il PG o PNG sotto **pressione** (e scartare ovviamente la carta). Pensate ad esempio ad un mostro fortissimo che combatte contro un avversario molto agile ma di debole costituzione. Non avrebbe molto senso che quest'ultimo continui a combattere dopo essere stato preso in pieno da diversi colpi, quindi adeguate le vostre descrizioni di conseguenza, coerentemente col livello di realismo che avete scelto.

## ERA UN BEL COLPO?

Per quanto riguarda il giudizio sulle descrizioni, gli arbitri sono i giocatori non direttamente coinvolti nello scontro. Bisogna stare molto attenti ad essere EQUI nel considerare meritevoli di bonus i vari colpi, specialmente se si gioca in due. In caso di disaccordo si sceglie l'opzione più generosa.

Ricordate che, anche se i vostri personaggi se le danno di santa ragione, voi giocatori siete **amici!**

Nel **dubbio**, siate generosi ed assegnate il bonus al vostro avversario. In questo caso è utile farlo presente al giocatore, in modo che sappia regolarsi di conseguenza.

## SUGGERIMENTI PER LA CREAZIONE DELLO STAGE

Come sempre non c'è nulla di male a prendere l'ispirazione dalle decine di diversi stage utilizzati nei vari videogiochi di lotta. Altrimenti potete provare a creare lo stage rispondendo a queste cinque domande:

1. E' un luogo bello o brutto?
2. E' un luogo ordinario o straordinario?
3. Ci sono delle persone o non c'è nessuno?
4. Ci sono armi oppure solo oggetti che potrebbero essere usati come armi improprie?
5. Lo stage influenzerà il modo in cui si svolgerà il combattimento (pensate ad un combattimento che si svolge sott'acqua) oppure no?

Infine, nell'appendice è presente un elenco di cento stage. Sceglierne uno (anche a caso) e "coloratelo" a piacere!



## SUGGERIMENTI PER LA CREAZIONE DEL *PG* / *PNG*

Come già detto riguardo lo stage, non c'è nulla di male a prendere l'ispirazione dai videogiochi di lotta. Per quanto riguarda i *PG* e *PNG* ci si può ispirare facilmente anche a personaggi dei fumetti, dei cartoni o di videogiochi non di lotta... qualunque cosa solletichi la vostra fantasia va bene (Ad esempio: Kenshiro contro Chuck Norris? Lara Croft contro Sarah Kerrigan? Pikachu contro Sailor Moon? Se è coerente col setup, ogni scontro è il benvenuto).

Inoltre è possibile ispirarsi ai personaggi in gioco e soprattutto alla descrizione dello **stage**. Basta pensare, ad esempio, a chi otterrebbe il massimo beneficio dall'ambiente in cui si combatterà.

Infine, nell'appendice è presente un elenco di cento personaggi, ciascuno con due COLPI SPECIALI e ARMI. Sceglietene uno (anche a caso) e fatelo vostro! Credo sia un ottimo spunto per la creazione di *PG* e *PNG*. Ricordate che i COLPI SPECIALI e le ARMI dei *PNG* non sono mai predeterminati nella fase di creazione, ma possono essere inventati in qualunque momento.

## CREAZIONE *PG* PER ESPERTI

I giocatori che hanno familiarità con Arena possono decidere di dare subito 40 punti esperienza al *PG* che stanno creando, e di spenderli come meglio credono. Lo stesso dovranno fare per i *PNG*, ovviamente. Inoltre, le schede dei *PNG* saranno mischiate tra loro ed ognuna sarà assegnata ad un *PG* (definitivamente) in maniera casuale.

## SCONFITTA

Se il PG di un giocatore viene sconfitto, può ricrearne immediatamente un altro assieme ad un nuovo avversario, con le stesse regole utilizzate in precedenza. Tuttavia il suo livello di gloria iniziale sarà 10 solo nel caso in cui gli altri giocatori abbiano almeno 10 punti gloria; in caso contrario il suo punteggio sarà pari a quello del giocatore col livello di gloria più basso, meno due. Inoltre gli altri giocatori guadagnano 3 punti **gloria** per ogni combattimento che vinceranno dopo la sconfitta del giocatore battuto. *Ad esempio se il mio PG viene sconfitto al terzo combattimento, gli altri giocatori prenderanno 3 punti gloria se vincono il quarto combattimento, altri 3 se vincono il quinto, e così via.*

## BONUS

Non c'è un limite massimo al bonus che si può avere in un attacco. Dalla mera descrizione si può avere un bonus al dado superiore a 1, ma si può aggiungere il bonus di un asso, di uno stage hit, di un colpo speciale, di un flashback, eccetera. Tutti i bonus sono **cumulabili**.

Ricordate che la somma dei vari bonus va aggiunta tutta al dado che mostra il risultato più alto.

## Conclusione:

Spero che questo gioco sia di vostro gradimento e che dia anche a voi la possibilità di vivere combattimenti piacevoli ed interessanti.

Buon divertimento e... Vinca il migliore!

DARIO DELFINO

## APPENDICI

### **Se ci sono più di quattro giocatori**

Non ho mai provato a giocare ad Arena con più di quattro giocatori. Il mio timore è che il gioco rallenti troppo. Se però siete in cinque e volete provare, potete fare un giro di prova: probabilmente il gioco sarà divertente lo stesso, anche se un po' lento. Se così non fosse, potreste dividervi in due gruppi, oppure cambiare gioco. Se siete sei o più... credo sia proprio il caso di dividersi in due gruppi.

### **Variante: Single player (ovvero: Arena in solitario)**

Scegli un numero di combattimenti da vincere (7, 11, 15) e cerca di fare più gloria possibile.

Le carte utilizzate dal *PNG* avversario sono scelte a caso, ed il *PNG* ha 1 carta in più rispetto al gioco normale. Il *PNG* guadagna 10 punti esperienza a turno anziché 8.

Lo scenario e l'ingresso di *PG* e *PNG* va sempre messo per iscritto, così come bisogna scrivere i colpi più belli (quelli che danno il bonus di 1) e le fatality. Se questo non viene fatto non si prendono i relativi bonus e punti esperienza. Tutto il resto non va messo per iscritto ma solo detto ad alta voce. Non si può avere il bonus di +1 per la descrizione dell'ingresso nell'arena. Per avere 4 punti esperienza per il combattimento anziché 3, bisogna fare, e quindi scrivere, almeno 3 colpi belli (calcolando sia quelli del proprio *PG*, sia quelli dell'avversario)

A terra bisogna posizionare solo 6 carte, e non 8. Durante la fase 2, il *PNG* prende sempre la carta più alta, a prescindere dal seme. Durante il combattimento però la carta da giocare per attaccare, nonché quelle da

scartare se viene colpito, va scelta a caso. Tutti gli attacchi del *PNG* avranno il bonus di 1, come se si trattasse di una bella descrizione.

Nella fase 5 il *PNG* prende un potenziamento a caso tra CARTE e ATTACCO/DIFESA. I punti esperienza vanno spesi tutti, se ne avanza qualcuno va conservato. Se non è possibile fare un tipo di potenziamento (perché i punti esperienza non bastano) bisogna fare l'altro (ad es. se bisogna potenziare le carte, ma i punti esperienza non bastano, allora si potenzierà attacco/difesa. E se, tra i due, si dovesse potenziare l'attacco, ma di nuovo i punti esperienza non fossero sufficienti, allora va potenziata la difesa).

Non si possono fare contromosse e supermosse. Se il PG è sconfitto, a differenza dal gioco normale, il suo punteggio di gloria si azzera.

A parte questo le regole sono le stesse.

### **Variante: Single player veloce**

E' simile alla modalità single player, ma è decisamente più veloce. Non bisogna mettere nulla per iscritto (a parte le schede di *PG* e *PNG*, come promemoria). Nella creazione del PG spendi 40 punti esperienza, mentre il tuo avversario ha 6 CARTE, 5 in ATTACCO e 5 in DIFESA. Lo scopo è sconfiggerlo ed avere più gloria possibile.

### **Variante: Modalità torneo**

Ritengo sia più divertente il gioco normale, contro i *PNG*, ma alcuni giocatori preferiscono questo sistema.

Questa variante consente lo scontro diretto tra i vostri *PG*. Si può cominciare subito il torneo oppure giocare prima alcuni round "normalmente" per guadagnare esperienza, come una sorta di riscaldamento.

Ignorate la creazione del PNG, ed ignorate la voce GLORIA ed ESPERIENZA nella creazione del vostro PG. “Spendete” 70 punti esperienza per potenziare il vostro PG come meglio credete, secondo le consuete regole della fase 5. Dopodiché stabilite casualmente come sarà organizzato il torneo (ad eliminazione diretta), cioè chi dovrà combattere contro chi. Per ogni scontro stabilite casualmente chi sarà il primo giocatore a scegliere le carte. L’altro sarà il primo ad attaccare. Per il combattimento seguite le solite regole.

Potete inserire uno scontro diretto come una parentesi nel gioco normale, utilizzando i vostri PG così come sono. Ricordate che non è possibile guadagnare o spendere GLORIA, né ESPERIENZA.

### **Variante: Modalità Endurance**

In questa variante lo scopo del gioco è quello di vincere il maggior numero di combattimenti, anziché quello di avere più gloria. I PNG però prendono 11 punti esperienza a combattimento.

### **Variante: gioco veloce (3 combattimenti)**

Se volete essere sicuri di concludere tutta la serie di combattimenti in una sola serata, o se volete comunque fare un torneo breve, impostate il numero di combattimenti da giocare a 3. L’esperienza che si guadagna è però raddoppiata (a parte le carte di cuori, che continuano a fornire un solo punto esperienza supplementare). Se un giocatore viene sconfitto, gli altri guadagnano 6 punti gloria per ogni combattimento che vincono dopo quello in cui il giocatore è stato sconfitto, anziché 3.

## Note finali:

*Arena* è un gdr gratuito, ed il mio desiderio è che sia un BEL gdr gratuito. Quindi per me è importante il feedback. Se hai letto le regole e vuoi dirmi cosa ne pensi, bene! La mia e-mail è [seneca29@alice.it](mailto:seneca29@alice.it)

Ancor più interessante sarebbe condividere con me la tua esperienza, dopo aver effettivamente GIOCATO.

Ecco un po' di domande a cui mi piacerebbe che tu rispondessi:

- Le regole sono chiare?
- Il gioco è bello o brutto?
- Qual è stata la cosa più bella/brutta della partita?
- Il gioco soddisfa le tue aspettative?
- Quanto tempo è durata la partita, e quanti scontri avete combattuto?
- Quanti erano gli altri giocatori, e quali sono state le loro impressioni sul gioco?
- C'è stato qualche problema?
- Pensi che al gioco manchi qualcosa? O che ci siano delle regole inutili?
- Hai delle domande da fare?
- Giocheresti ancora?

Ma sentiti libero di comunicare quello che più ritieni opportuno. Nel frattempo ti ringrazio in anticipo e ti auguro di nuovo buon divertimento.

## Esempi di Stage

1. Radura
2. Tetto di un grattacielo
3. Ponte di pietra
4. Bagno pubblico
5. Ascensore
6. Ring circondato da acido
7. Sommità di un vulcano
8. Isola tropicale
9. Nave da crociera
10. Montagne innevate
11. Colosseo ristrutturato
12. Prigione
13. Pista da pattinaggio
14. Casa infestata
15. Vicolo malfamato
16. Fusoliera di un aereo in volo
17. Manicomio
18. Colosseo moderno
19. Cimitero
20. Autostrada
21. Piattaforma nello spazio
22. Officina per astronavi
23. Piscina (sott'acqua)
24. Palude
25. Foresta
26. Inferno
27. Ufficio giornalistico
28. Biblioteca
29. Venezia
30. Caverna
31. Ring elettrificato
32. Cucina di un'astronave di lusso
33. Fonderia
34. Labirinto del minotauro
35. Gabbia dei leoni
36. Discoteca
37. Dojo orientale
38. Dungeon
39. Centro commerciale
40. Lastre di ghiaccio polari
41. Deserto
42. Laboratorio chimico
43. Molo
44. Ponte tibetano
45. Stonehenge
46. Formicaio gigante
47. Stadio
48. Base militare
49. Fabbrica di robot
50. Torre del mago
51. Cappella Sistina
52. Garage
53. Centro addestramento ninja
54. Fogne
55. Prato
56. Spaziporto
57. Parete rocciosa
58. Birreria
59. Chiesa
60. Villaggio orchesco
61. Armeria
62. Bosco incantato
63. Autobus
64. Castello

65. Scuola di magia
66. Realtà virtuale
67. Luna Park
68. Campo rom
69. Colonia marziana
70. Liceo
71. Casinò
72. Ristorante alieno
73. Ring clandestino
74. Terme
75. Rovine di Atlantide
76. Sede della Cia
77. Circo intergalattico
78. Scogliera
79. Pamplona
80. Ospedale
81. Carnevale di Rio
82. Metropolitana
83. Città fantasma
84. Mulino
85. Albergo
86. Jurassic Park
87. Centrale idroelettrica
88. Satellite orbitale
89. Obitorio
90. Harem
91. Lo stomaco di un animale
92. Casa bianca
93. Rio delle amazzoni
94. Abissi
95. Il luogo in cui siete
96. Piramide
97. Monkey Island ™
98. Ragnatela
99. Campo di mais
100. Un luogo dove hai avuto paura



# Esempi di Personaggi

## 1. Manichino animato

- ❖ Smembrarsi
- ❖ Lancio di membra
- Energia vitale
- Finta morte

## 2. Albero mutante

- ❖ Soffocare
- ❖ Attacco sotterraneo
- Corteccia
- Rami

## 3. Licantropo

- ❖ Balzo
- ❖ Ululato
- Denti
- Artigli
- 

## 4. Scienziato pazzo

- ❖ Calcolo delle probabilità
- ❖ Idea geniale
- Symbionte alieno
- Bfg 9000

## 5. Ragno gigante

- ❖ Morso corrosivo
- ❖ Filo invisibile
- Otto occhi
- Ragnatela

## 6. Soldato Ashetron

- ❖ Disarmare
- ❖ Attacco pianificato
- Adattabilità
- Fucile dum dum

## 7. Spettro

- ❖ Paura
- ❖ Tocco mortale
- Invisibilità
- Intangibilità

## 8. Golem di pietra

- ❖ Pestone
- ❖ Lancio
- Pelle di pietra
- Rocce

## 9. Vampiro

- ❖ Succhiasangue
- ❖ Strappare il cuore
- Velocità
- Forza

## 10. Robot

- ❖ Raggio laser
- ❖ Scarica elettrica
- Analisi robotica
- Software omicida

## 11. Marine spaziale

- ❖ Colpo in aria
- ❖ Spallata
- Fucile Gauss
- Esoscheletro

## 12. Orco

- ❖ Azzannare
- ❖ Cazzotto a due mani
- Scimitarra gigante
- Forza brutta

## 13. Addestratore

- ❖ Incantare
- ❖ Attacco combinato
- Lupo
- Falcone

## 14. Ghoul

- ❖ Sbranare
- ❖ Manrovescio
- Pala
- Odore nauseabondo

## 15. Ratto mannaro

- ❖ Schivata
- ❖ Morbo
- Rapidità
- Pugnali
- 

## 16. Croc man

- ❖ Morso
- ❖ Scatto improvviso
- Agilità rettile
- Coda possente

## 17. Ninja

- ❖ Schivata
- ❖ Colpo dell'ombra
- Kiai
- Ninjutsu

## 18. Troll rigenerante

- ❖ Colpo possente
- ❖ Carica
- Rigenerazione
- Clava gigante

## 19. Indemoniato

- ❖ Colpo sadico
- ❖ Strappare l'anima
- Superforza
- Masochismo

## 20. Pirata spaziale

- ❖ Ricatto
- ❖ Rubare l'anima
- Coltello rovente
- Violenza

**21. Wurm**

- ❖ Colpo sotterraneo
- ❖ Spire letali
- Gigantismo
- Bocca enorme

**22. Mantide di Zargon**

- ❖ Volare
- ❖ Stretta spezzaossa
- Chele venefiche
- Antenne

**23. Ribelle Daboriano**

- ❖ Colpo a tradimento
- ❖ Giochi sporchi
- Campo di forza
- Pistola a raggi alfa

**24. Amazzone**

- ❖ Freccia glaciale
- ❖ Distrarre
- Arco
- Lancia

**25. Diplomatico Ishtar**

- ❖ Colpo concordato
- ❖ Imporre la resa
- Bastone d'ordinanza
- Arbitro di parte

**26. Gladiatore**

- ❖ Parata
- ❖ Spazzata
- Mazza chiodata
- Rete

**27. Orso controllato a distanza**

- ❖ Morso
- ❖ Stretta dell'orso
- Artigli
- Mole

**28. Banshee**

- ❖ Urlo lacerante
- ❖ Canto stordente
- Voce stentorea
- Aspetto ingannevole

**29. Elementale di fuoco**

- ❖ Tocco incandescente
- ❖ Soffio di fuoco
- Aura ustionante
- Corpo di lava

**30. Teppista**

- ❖ Testata
- ❖ Colpo basso
- Pugno di ferro
- Catena

**31. Demone**

- ❖ Incornata
- ❖ Sfera oscura
- Malvagità
- Risata satanica

**32. Melma vivente**

- ❖ Corrodere le armi
- ❖ Farsciolare
- Immunità ai tagli
- Istinto

**33. Negromante**

- ❖ Evocare
- ❖ Resurrezione
- Magia nera
- Anello maledetto

**34. Dinosaurio**

- ❖ Colpo di coda
- ❖ Morso
- Pelle coriacea
- Stazza enorme

**35. Celebropode**

- ❖ Controllo mentale
- ❖ Dolore psichico
- Pistola a raggi
- Scudo psionico

**36. Campione di Ares**

- ❖ Sbalzare in aria
- ❖ Colpo rotante
- Esperienza millenaria
- Lancia da guerra

**37. Invasato**

- ❖ Attacco suicida
- ❖ Ispirazione divina
- Forza incredibile
- Fanatismo

**38. Fatina**

- ❖ Colpo di luce
- ❖ Attacco fulmineo
- Inafferrabilità
- Magia

**39. Mostro**

- ❖ Intimidire
- ❖ Colpo in testa
- Corpo acuminato
- Bava

**40. Monaco**

- ❖ Palmo degli dei
- ❖ Conoscenza dei punti di pressione
- Dominio di sé
- Volontà incrollabile

**41. Minotauro**

- ❖ Carica taurina
- ❖ Resistenza estrema
- Maglio
- Corna

**42. Bardo**

- ❖ Canzone deprimente
- ❖ Canzone del vigore
- Voce incantevole
- Spada corta

**43. Leone di Rohan**

- ❖ Attacca e scappa
- ❖ Finta
- Armatura su misura
- Intelligenza superiore

#### 44. Cavaliere

- ❖ Giostra
- ❖ Colpo di scudo
  - Lancia
  - Stallone bardato

#### 45. Gigante

- ❖ Terremoto
- ❖ Clap
- Albero sradicato
- Voce tonante

#### 46. Maestro di arti marziali

- ❖ Calcio volante
- ❖ Leva articolare
- Precisione
- Conoscenza del corpo

#### 47. Chimera

- ❖ Morso leonino
- ❖ Artigli di tigre
- Coda di serpente
- Ali d'aquila

#### 48. Pistolero

- ❖ Colpo rimbalzante
- ❖ Raffica
- Mira infallibile
- Pistole

#### 49. Drago

- ❖ Soffio di fuoco
- ❖ Inghiottire
- Volare
- Fauci

#### 50. Chierico

- ❖ Guarire
- ❖ Giudizio divino
- Mazza sacra
- Elmo benedetto

#### 51. Ombra

- ❖ Movimento al buio
- ❖ Colpire l'ombra
- Controllo della luce
- Aura di terrore

#### 52. Angelo caduto

- ❖ Colpire l'anima
- ❖ Perdono divino
- Spadone infuocato
- Bellezza angelica

#### 53. Insettoide

- ❖ Avvelenare
- ❖ Pungere
- Carapace
- Chele

#### 54. Crono viaggiatore

- ❖ Prevedere l'attacco
- ❖ Colpire prima
- Ringiovanimento
- Controllo del tempo

#### 55. Grifone

- ❖ Picchiata
- ❖ Lotta
- Artigli leonini
- Becco aguzzo

#### 56. Gargoyle

- ❖ Pietrificarsi
- ❖ Cazzottone
- Ali
- Zampe possenti

#### 57. Gorgone

- ❖ Sguardo pietrificante
- ❖ Colpo doloroso
- Capelli serpenti
- Magia oscura

#### 58. Elementale d'aria

- ❖ Uragano
- ❖ Colpo ai polmoni
- Intangibilità
- Volare

#### 59. Armorillo

- ❖ Rotolare
- ❖ Assetto difensivo
- Armatura di spine
- Indistruttibilità

#### 60. Terrorista rygas

- ❖ Esplosione imprevista
- ❖ Trova punti deboli
- Alleato nascosto
- Fucile a impulsi

#### 61. Buttafuori Giboide

- ❖ Colpo all'orecchio
- ❖ Sberla allucinante
- Corporatura imponente
- Braccio bionico

#### 62. Asceta

- ❖ Masochismo
- ❖ Forza dal dolore
- Insensibilità
- Chiodi

#### 63. Ermax radioattivo

- ❖ Esplosione nucleare
- ❖ Vibrazione letale
- Radiazioni
- Energia infinita

#### 64. Mago

- ❖ Palla di fuoco
- ❖ Evocazione
- Bastone magico
- Mantello dell'invisibilità

#### 65. Mimo mutaforma

- ❖ Copia tecnica
- ❖ Mimetismo
- Aspetto familiare
- Aspetto specchio

#### 66. Ubriaco

- ❖ Pugno imprevedibile
- ❖ Carica scomposta
- Bottiglia rotta
- Insensibilità al dolore

### 67. Combattente cieco

- ❖ Accecare
- ❖ Colpo preciso
- Sensi ipersviluppati
- Sesto senso

### 68. Berserker

- ❖ Furia
- ❖ Attacco sconsiderato
- Ascia
- Resistenza

### 69. Mutante

- ❖ Testata doppia
- ❖ Colpo di coda
- Quattro braccia
- Squame coriacee

### 70. Artista punk

- ❖ Disegni viventi
- ❖ Arte ipnotica
- Spray
- Droga esaltante

### 71. Guerriero Onuc

- ❖ Colpo potente
- ❖ Combo micidiale
- Spada incantata
- Coraggio estremo

### 72. Elementale d'acqua

- ❖ Annegamento
- ❖ Colpo alle spalle
- Intangibilità
- Mutaforma
- 

### 73. Tecnomante

- ❖ Tecnopatia
- ❖ Cyber smash
- Ologramma tattile
- Hdd 7 omega<sup>2</sup>++
- 

### 74. Guardiano imperiale

- ❖ Colpo del giusto
- ❖ Difesa impenetrabile
- Alabarda neurale
- Disciplina di ferro

### 75. Elementale di ghiaccio

- ❖ Soffio gelido
- ❖ Congelare il terreno
- Armatura ghiacciata
- Grandine

### 76. Paladino

- ❖ Benedizione divina
- ❖ Colpo del giudizio
- Spada sacra
- Elmo della verità

### 77. Samurai

- ❖ Fendente fulmineo
- ❖ Proiezione di judo
- Bushido
- Katana

### 78. Rocker

- ❖ Musica assordante
- ❖ Dissonanza paralizzante
- Fan sacra sacrificabili
- Chitarra psicoelettrica

### 79. Illusionista

- ❖ Alterare le percezioni
- ❖ Controllo mentale
- Aspetto terrificante
- Scettro della rovina

### 80. Telepate Azoriano

- ❖ Alterare le emozioni
- ❖ Urlo telepatico
- Telepatia
- Telecinesi

### 81. Ultimo Yaweano

- ❖ Colpo segreto letale
- ❖ God mode
- Immortalità
- Superforza

### 82. Contorsionista

- ❖ Colpo improbabile
- ❖ Morso e calcio
- Snodabilità esagerata
- Aspetto shockante

### 83. Eroe geneticamente modificato

- ❖ Teletrasporto
- ❖ Stretta mortale
- Coraggio eroico
- Spirito indomabile

### 84. Psicopugile

- ❖ Pugno all'inconscio
- ❖ Gancio edipico
- Potenza psichica
- Forza fisica

### 85. Judoka

- ❖ Proiezione (Arai goshi)
- ❖ Colpo a terra
- Equilibrio
- Cedevolezza
- 86. Cyborg

### ❖ Stretta idraulica

- ❖ Colpo mirato
- Occhio bionico
- Database e arti marziali

### 87. Evocatore

- ❖ Potenziere evocazione
- ❖ Guarire evocazione
- Evoca drago
- Evoca elementale

### 88. Trollbabe

- ❖ Incantesimo ricordato
- ❖ Incornata
- Pugnale d'osso
- Spada runica a due mani

### 89. Nobile Kayan

- ❖ Chiacchiere
- ❖ Colpo segreto di famiglia
- Ta tuaggio del potere
- Servitore mutante

### 90. Tecnoninja

- ❖ Katana bionica
- ❖ Shumpo
- Kunai elettrificati
- Shuriken magnetici

### 91. Ibrido

- ❖ Artigliate profonde
- ❖ Sguardo terrificante
  - Muscoli possenti
  - Granate

### 92. Wrestler dopato

- ❖ Braccio tesò
- ❖ Powerbomb
  - Sedia pieghevole
  - Muscoli enormi

### 93. Pachidemide

- ❖ Schiacciata
- ❖ Colpo di proboscide
  - Ascia enorme
  - pugnale
  - Pugnale

### 94. Strega

- ❖ Illusione
- ❖ Maledizione
  - Scopa volante
  - Bacchetta magica

### 95. Combattente

- ❖ Limit
- ❖ Thundaga
  - Gunblade
  - Guardian force

### 96. Ghepardo fulminante

- ❖ Fulmine
- ❖ Balzo
  - Velocità
  - Artigli

### 97. Transformer

- ❖ Raffica
- ❖ Colpo rapido
  - Assetto robot
  - Assetto veicolo

### 98. Guerriero zen

- ❖ Pugni micidiali
- ❖ Colpo del vuoto
  - Pace interiore
  - Potenza della terra

### 99. Abominio

- ❖ Corruzione muscolare
- ❖ Infezione
  - Aculei avvelenati
  - Denti affilati

### 100. Cacciatore di taglie

- ❖ Hyperpugno
- ❖ Coltellata
  - Pistola rubata
  - Bioscan

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME:

ASPETTO:

DESIDERIO:



ATTACCO:  ( )

DIFESA:  ( )

CARTE:

GLORIA:

ESPERIENZA:

### TABELLA DI EQUIVALENZA DI ATTACCO E DIFESA

1=	2d4
2=	1d4 1d6
3=	2d6
4=	1d6 1d8
5=	2d8
6=	1d8 1d10
7=	2d10
8=	1d10 1d12
9=	2d12

### COLPI SPECIALI

- 1.
- 2.
- 3.

### BONUS CONFERITO

+  
+  
+

### ARMI

- 1.
- 2.
- 3.

+  
+  
+

## RIASSUNTO REGOLE PER IL PG

### Schema del combattimento

1. L'attaccante gioca una carta
2. L'attaccante descrive l'attacco
3. I giocatori tirano i dadi (attacco e difesa)
4. Il difensore descrive come accusa il colpo (e scarta una carta) o lo evita (non fa nulla)

### Bonus delle carte:

- Carta di cuori: +1 esperienza a fine combattimento (solo per il PG)
- Carta di quadri: consente il bonus di un'ARMA
- Carta di fiori: consente il bonus di un COLPO SPECIALE
- Carta di picche: rende immune al bonus di un'ARMA/COLPO SPECIALE
- Figura: tira un dado in più in attacco
- Asso: +1 in attacco
- Due: l'attaccante può descrivere come l'avversario accusa il colpo
- Jolly: supermossa
- Somma > dell'avversario (Vantaggio Tattico): +1 in difesa
- Carte dello stesso seme per tutto il combattimento: +3 gloria

### Durante il combattimento il PG può

(sempre)

- Fare una bella descrizione: +1 (e +1 gloria se stupenda)
- Spendere 4 punti gloria: pesca una carta (in qualunque momento)
- Spendere 2 punti gloria: +1
- Spendere 1 punto gloria: si ritirano tutti i dadi
- Descrivere un **flashback** (una sola volta per combattimento): +1 e se vuole ritira o fa ritirare i dadi
- Raddrizzare una carta scoperta (Stage Hit): +1 o si ritirano tutti i dadi

(solo in attacco)

- Descrivere il colpo al **rallentatore** o una **finta**: -1 in attacco, ma può ritirare i dadi
- Giocare più carte con lo stesso numero (**Combo**): fa un attacco per ogni carta tirata più uno supplementare
- Giocare 4 carte uguali (Supercombo): fa 4 attacchi col bonus di 2, e l'avversario scarta una carta
- Giocare una carta coperta (**Provocazione**): nessun bonus (facilita un bonus di 3 gloria)
- Giocare una carta scoperta in orizzontale (**Cambiamento nello stage**): nessun bonus (consente lo Stage Hit)
- Scartare tre carte in scala (**Fase di studio**): pesca 4 carte
- Giocare una carta coperta in orizzontale (**Contromossa**): nessun bonus (consente di fare una Supermossa)
- Raddrizzare una carta coperta (**Supermossa**): +1 in attacco; se l'avversario subisce il colpo perde 1 punto esperienza

(solo in difesa, dopo aver subito un colpo)

- Descrivere una **dicatrice**: sostituisce 1 carta dalla sua mano con una presa dal mazzo

## SCHEDA DEL PNG (AVVERSARIO DI \_\_\_\_\_ )

ATTACCO:  ( \_\_\_\_\_ )

DIFESA:  ( \_\_\_\_\_ )

CARTE:

ESPERIENZA:

COLPI SPECIALI (solo bonus)

1. +

2. +

3. +

ARMI (solo bonus)

1. +

2. +

3. +

### TABELLA DI EQUIVALENZA DI ATTACCO E DIFESA

1= 2d4

2= 1d4 1d6

3= 2d6

4= 1d6 1d8

5= 2d8

6= 1d8 1d10

7= 2d10

8= 1d10 1d12

9= 2d12

### RIASSUNTO REGOLE PER IL PNG

Bonus delle carte:

- Carta di cuori: +1 esperienza a fine combattimento (solo per il PG)
  - Carta di quadri: consente il bonus di un' ARMA
  - Carta di fiori: consente il bonus di un COLPO SPECIALE
  - Carta di picche: rende immune al bonus di un'ARMA/COLPO SPECIALE
  - Figura: tira un dado in più in attacco
  - Asso: +1 in attacco
  - Due: l'attaccante può descrivere come l'avversario accusa il colpo
  - Jolly: supermossa
  - Somma > dell'avversario (Vantaggio Tattico): +1 in difesa
  - Carte dello stesso seme per tutto il combattimento: +3 gloria
- Durante il combattimento il PNG può

(sempre)

- Fare una bella descrizione: +1 (e +1 esperienza se stupenda)
- Raddrizzare una carta scoperta (Stage Hit): +1 o si ritirano tutti i dadi

(solo in attacco)

- Descrivere il colpo al rallentatore o una finta: -1 in attacco, ma può ritirare i dadi
- Giocare più carte con lo stesso numero (**Combo**): fa un attacco per ogni carta tirata più uno supplementare
- Giocare 4 carte uguali (Supercombo): fa 4 attacchi col bonus di 1, e l'avversario scarta una carta
- Giocare una carta scoperta in orizzontale (**Cambiamento nello stage**): nessun bonus (consente lo Stage Hit)
- Scartare tre carte in scala (**Fase di studio**): pesca 4 carte
- Giocare una carta coperta in orizzontale (**Contromossa**): nessun bonus (consente la Supermossa)
- Raddrizzare una carta coperta (**Supermossa**): +1 in attacco; se l'avversario subisce il colpo perde 1 punto esperienza



## Fase 5: L'esperienza

A fine combattimento il *PG* guadagna dell'esperienza che può essere spesa in vari modi, come elencato qui di seguito. I punti esperienza che possono essere guadagnati in un combattimento sono:

3 o 4 per il combattimento in generale a meno che non sia stato piuttosto noioso. Si guadagnano 4 punti anziché 3 se ci sono stati almeno tre bei colpi, a prescindere da chi li abbia descritti; oppure se tutti concordano che il combattimento è stato comunque avvincente.

2 per la fatality, a meno che non sia stata davvero brutta

2 se il *Gdt* ha descritto almeno un bel colpo (cioè meritevole del bonus)

1 per ogni carta di cuori giocata dal *Gdt*.

L'esperienza può essere spesa nei seguenti modi:

1 carta in più: un numero di punti pari il valore di CARTE da raggiungere moltiplicato 3 (per portare quindi le carte iniziali da 1 a 2, serviranno 6 punti esperienza, da 2 a 3 ne serviranno 9, da 3 a 4, 12; da 4 a 5, 15;) Non si può portare il valore di carte iniziali sopra il 5.

1 punto di gloria: 1 punto

Un nuovo colpo speciale o arma con il bonus di +1: 1 punto

Portare il bonus di un colpo speciale o un'arma da +1 a +2: 2 punti

Portare il bonus di un colpo speciale o un'arma da +2 a +3: 4 punti

Aumentare l'attacco o la difesa di un punto (fino al valore 4): 6 punti

Aumentare l'attacco o la difesa di un punto (fino al valore 6): 8 punti

Aumentare l'attacco o la difesa di un punto (fino al valore 9): 10 punti

Si possono avere solo 3 COLPI SPECIALI e 3 ARMI, ciascuno con un bonus massimo di +3. E non si possono avere più di 6 carte in mano all'inizio del combattimento (quindi 9 dopo la selezione delle carte).

Anche il *PNG* guadagna e spende esperienza, più precisamente ottiene 8 punti per ogni combattimento.

La scelta su come spendere questi punti spetta all'ultimo controllore del *PNG*.

