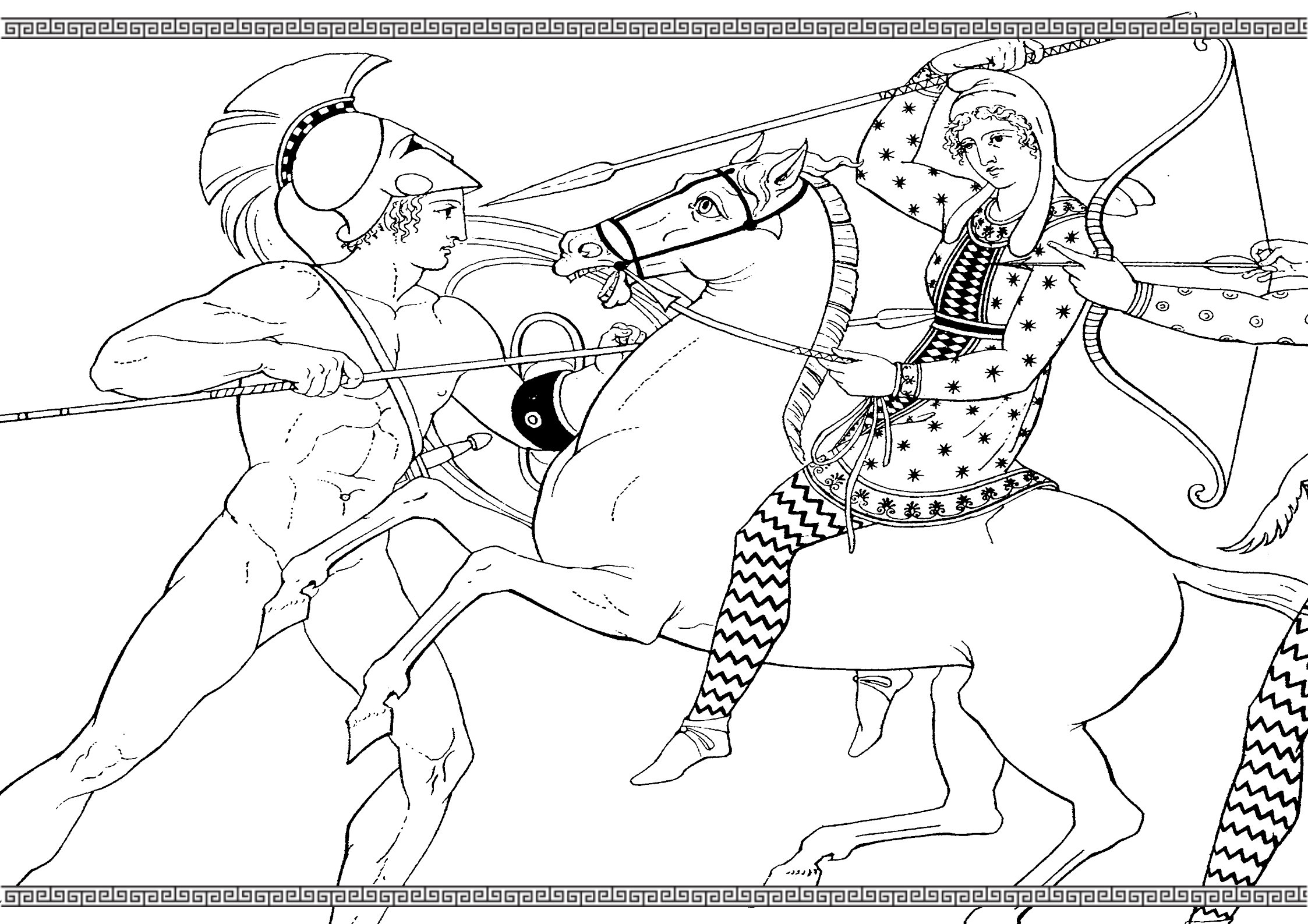


AGON

Cosa sarebbe il mondo senza l'Agone - l'agonismo di un uomo verso un altro - per mostrare a tutti quell'ordine di precedenza tra gli uomini, proprio come sulla terra non vi sono due cose sullo stesso livello? Come potrebbe chiunque di noi viventi conoscere la qualità se la competizione e il combattimento personale non permettessero al mondo intero di conoscere chi ha in sé l'eccellenza e chi raggiunge appena la mediocrità?

– *Odisseo, OLIMPO*







AGON

Quickstart Rules

di John Harper

Tradotto dallo staff Traduttori di GDRItalia – <http://www.gdritalia.it>

Revisione greydeath

Impaginazione Bagi

Ricorda, noi abbiamo nelle mani il futuro dei nostri figli,

del nostro amato paese e dei nostri genitori anziani.

L'Ellade dipende da noi.

Possiamo affogarla nel dolore o possiamo portarle la gloria.

ARGONAUTICA

E' quasi buio e gli eroi sono riuniti fuori la caverna della Gorgone. Il luogo è ricoperto di frammenti di pietra. Troppi hanno la forma di braccia o gambe o teste. C'è odore di sangue nell'aria e le mosche ronzano ovunque, d'avanti all'entrata buia che è la bocca della caverna. Artemide ha decretato che questa gorgone deve morire. Nessuno si è opposto alla dea quando è apparsa in tutta la sua gloria e ha trasmesso i suoi ordini, anche se Aleta ha fatto una faccia che l'avrebbe fatta infilzare da una freccia lunga 4 piedi se la Cacciatricel'avesseno notata.

I fuochi di un villaggio bruciano in lontananza, lungo la costa. Probabilmente, gli abitanti sanno un paio di cose sul mostro, ma chi è che vuole mettersi in viaggio fino a quei luoghi, senza contare il viaggio di ritorno e fronteggiare quella cosa nel buio?

La dea non permetterebbe alcun ritardo. Gli eroi si guardano l'un l'altro, chiedendosi se qualcuno di loro incontrerà il suo destino prima che il sole sorga di nuovo. Gli scudi vengono alzati, le spade liberate dai foderi. Non si nega il fato. Il lavoro sanguinario ha inizio...

Gli dei dell'Olimpo sono in guerra gli uno contro gli altri. Questa guerra è giocata sullo scenario della Terra, con mortali, bestie e mostri come fanti. La guerra è cominciata molto tempo fa e neppure gli dei riescono a ricordare bene perché ha avuto inizio o a che scopo. E' il grande gioco divino e tutti loro giocano per vincere, qualunque cosa questo significhi al momento.

Nel gioco di AGON, un gruppo di eroi (controllati dai giocatori) è stato coinvolto in questa guerra divina. Va in missione per conto degli dei e cerca di conquistare gloria e fama. Gli eroi, inoltre, sono dispersi in una strana terra lontana da casa e stanno cercando di vincere abbastanza favore dagli dei da farsi mostrare la strada per tornare da quelli che amano. Il Game Master, chiamato l'Antagonista, rappresenta i nemici e gli ostacoli che sono sulla via degli eroi.

BATTAGLIE & GLORIA

AGON, come suggerito dal nome, è un gioco di battaglie e competizioni. I giocatori creano degli eroi come personaggi e competono l'un con l'altro per provare chi sia il più grande. L'Antagonista crea ostacoli da tirare contro gli eroi per dare loro la possibilità di lottare e mostrare di che stoffa sono fatti. Non è un gioco "Antagonista vs giocatori", anche se a una prima occhiata può sembrare così. Invece, i giocatori competono l'uno con l'altro, con l'Antagonista che si oppone a tutti allo stesso modo: il campo di gioco su cui gli eroi competono.

GIOCO E FILOSOFIA DI BASE

L'idea di base nel sistema di gioco di AGON è che qualsiasi cosa di valore nel gioco debba essere vinta in uno scontro: si scelgono gli obiettivi, si tirano i dadi e si decide il risultato finale. Attraverso questa serie di obiettivi e scontri, gli eroi ottengono la gloria e aumentano la loro leggenda.

Il vincitore di una contesa è sempre ricompensato. Non c'è premio per il secondo arrivato. In AGON, vincere le contese e ottenere la gloria è il punto più importante del gioco.

COSA FANNO I GIOCATORI

I giocatori cercano di ottenere più gloria possibile per i loro eroi, prima che questi incontrino il loro destino e si ritirino dal gioco. La gloria si ottiene con la vittoria in battaglia e vincendo le contese. I giocatori hanno anche bisogno di lavorare assieme per completare le missioni date loro dagli dei. Completando le missioni, i giocatori ottengono della gloria per i loro eroi e, se completano abbastanza missioni, ottengono il diritto di creare un eroe più potente dopo che quello attuale si ritira.

I giocatori competono l'uno contro l'altro per la gloria. L'eroe che ottiene più gloria otterrà che si racconti su di lui la leggenda più grande, che è il modo in cui si vince il gioco.

COSA FA L'ANTAGONISTA

L'Antagonista crea le battaglie e le contese che gli eroi dovranno fronteggiare. Per farlo, l'Antagonista crea un mondo pieno di contese e conflitti che gli eroi possono esplorare e sfidare. L'Antagonista crea bestie, mostri e uomini che sfidino gli eroi e ostacolano i loro obiettivi. Stabilendo una dura opposizione agli obiettivi degli eroi, l'Antagonista crea le avversità di cui gli eroi hanno bisogno per dimostrare il loro potere e ottenere gloria per se stessi.

Tu sudi e sanguini per gli dei gelosi e vanesi. Loro comandano e tu obbedisci. La loro sciocca guerra nei cieli verrà combattuta sul campo di battaglia della Terra, con gli uomini mortali che fanno da pedine del giocodivino.

Ma le passioni mercuriali degli dei non devono preoccuparti. Il tuo braccio forte e la tua spada li serviranno con gioia quando ti chiameranno. Quello che brami più di ogni altra cosa è la gloria. La gloria della grandezza in battaglia, nelle parole, nello spirito, in ogni cosa. E' attraverso la grandezza che sarai ricordato e il tuo nome troverà l'immortalità nei poemi e nelle canzoni, attraverso tutte le ere degli uomini.

Chi è il più grande eroe di quest'epoca? Entra nell'AGON e prova l'eterna gloria del tuo nome.



GIOCARRE

MISSIONI

Gli dei danno ordini divini agli eroi, che sono i servitori degli dei nelle guerre degli immortali. Gli ordini sono le missioni che gli eroi si batteranno per portare a termine. L'Antagonista crea queste missioni, tre per volta e spiegheranno ai giocatori di cosa trattano prima che inizi il gioco. Quando le missioni sono state completate, gli dei ne daranno altre tre e così via.

- Uccidi il Cinghiale dorato di Ion e prendi le sue zanne
- Esplora le rovine di Nomos e trova la Pietra delle Canzoni
- Libera il prescelto di Athena dagli Inferi

OBIETTIVI

Prima che gli eroi possano finire una missione, devono portare a termine una serie di **obiettivi**. Ad esempio, se gli eroi hanno la missione " Uccidi il Cinghiale Dorato di Ion e prendi le sue zanne ", allora l'obiettivo sarà:

- Trovare la tana del Cinghiale dorato
- Andare alla tana del Cinghiale Dorato
- Uccidi il Cinghiale Dorato di Ion e prendi le sue zanne

Di solito, i giocatori dovranno affrontare un obiettivo per volta, ma è possibile portare a termine molti obiettivi in una volta sola grazie a un gioco intelligente e coraggioso. Diversamente dalle missioni, gli obiettivi non sono

dettati dagli dei. Solo esplorando il mondo e interagendo con la gente e con l'ambiente, gli eroi possono scoprire quali sono i loro obiettivi.

Ogni obiettivo rappresenta una o più contese che gli eroi devono affrontare. Una contesa è un duello di eccellenza, un agone, che oppone gli eroi a uomini, bestie, mostri o alla natura stessa. L'Antagonista crea le contese, basandosi sulla natura dell'obiettivo e sui metodi usati dagli eroi per raggiungere il loro traguardo.

CONFLITTO

L'Antagonista crea le contese e gli avversari spendendo gettoni **Conflitto**. Più una contesa è difficile, più un nemico è forte, più crearlo costa gettoni Conflitto. In cambio, quando gli eroi sconfiggono un nemico o vincono una contesa, sono ricompensati in base a quanti gettoni Conflitto sono stati spesi per crearli. Più è alto il costo di creazione, più sarà alta la ricompensa per gli eroi.

L'AMBIENTAZIONE

AGON viene giocato in un'antica Grecia che non è mai esistita. Come l'antico, mitico mondo descritto da Omero nell'*Iliade* e l'*Odissea*, gli dei sono esseri viventi e molto presenti nella vita degli umani e appaiono spesso per intervenire direttamente negli affari dei mortali. Le isole perdute che gli eroi esplorano sono in qualche modo simili a quelle che conoscono nella loro terra madre nell'Egeo: le persone parlano greco, adorano gli dei dell'Olimpo e praticano i tipici usi e costumi di questa civiltà. Tuttavia, le isole sono anche luoghi magici, piene di mostri sovranaturali e bestie fantastiche.

Immaginate acque azzurre e limpide e splendenti colline bianche. Fa sempre caldo ed è sempre bel tempo, con una brezza frizzante che rende facile navigare. La gente veste in semplici *chitoni*, una sorta di tunica fatta di due rettangoli di tessuto fissate assieme sulle spalle e sulle

Agone (AGON) è una parola greca che significa "battaglia" o "contesa". E' l'origine della parola "agonia". Gli antichi greci vedevano ogni cosa come una battaglia, anche cose come creare una scultura, raccogliere i frutti dei campi o corteggiare un amante. In ogni cosa bisognava cercare l'eccellenza.

braccia e trattenute in vita da una cintura. Sopra la tunica si porta uno *himation* (mantello). Sia uomini che donne portano questi indumenti, ma quelli maschili arrivano di solito all'altezza delle ginocchia, mentre quelli femminili sono lunghi.

I soldati (e gli eroi) indossano sopra la tunica un'armatura leggera, solitamente un elmo, placca pettorale e schinieri (protezioni metalliche per gli stinchi). Combattono con un grosso scudo rotondo, lunghe lance e spade corte. In battaglia si usano anche arco e giavellotto. La maggior parte delle armi e delle armature è di bronzo. Si combatte a piedi, tuttavia alcune armate particolarmente ricche e avanzate possono avere una cavalleria (senza selle) e carri.

L'architettura è classica, con strutture di pietra aperte e supportate da colonne. La maggior parte delle case è costruita attorno a un giardino all'aperto, con altre stanze chiuse (di pietra o legno) costruite attorno ad esso. Gli edifici a più piani sono poco comuni. I grandi palazzi e i templi tendono a svilupparsi in larghezza invece che in altezza. Molti insediamenti nelle isole perdute sono semplici villaggi, ma ci sono poche città-stato più grandi, governate da re che hanno ricevuto l'autorità dagli dei.

La fede non è questione di credenze in questo mondo. Dopo tutto, gli dei sono attivi e presenti nelle vite dei mortali e spesso appaiono e parlano direttamente ai loro seguaci. Gli dei esistono, lo sanno tutti. La fede gira maggiormente attorno alla convinzione e all'idea che gli dei intercedano per coloro che si mostrano degni di attenzione. Le pratiche religiose includono il sacrificio (per attirare il favore divino e allontanare la rabbia) e la divinazione (di solito, la lettura delle interiora, per discernere la volontà degli dei, quando questi non rendono noti direttamente i loro desideri).

Ci sono molti dei, ognuno dei quali con i propri programmi, le proprie alleanze e le proprie priorità. Spesso gli dei non vanno d'accordo gli uni con gli altri e le loro guerre nei cieli traboccano nelle vite dei mortali.

PRECISIONE? NON PROPRIO.

Se non si fosse capito, sto andando abbastanza in fretta e a ruota libera con la storia e la mitologia greca. C'è tutta una storia dietro ai chitoni, agli schinieri e tutta quella roba ma, davvero, non basatevi troppo sui dettagli storici. Si tratta solo di creare il gusto e il sentimento adatti. E' azione mitologica "lance&sandali". Pensate al vostro film di *Simbad* preferito, o *Scontro di Titani* o, cavolo, anche quella schifezza di *Troy* se vi aiuta a entrare nella giusta mentalità. E' un mondo semplice, dove la forza del vostro braccio o il fuoco del vostro spirito può fare la differenza. La vita può essere breve e brutale. L'unica speranza per un eroe è ottenere un tale riconoscimento della sua grandezza che il suo nome sarà ricordato per sempre.

A proposito, questo gioco non rispetta i tradizionali ruoli uomo/donna quando si tratta degli eroi. Ci sono donne guerriere sulle navi degli eroi, sia "normali" donne greche che terrificanti Amazzoni. Tra gli abitanti delle isole perdute i ruoli tradizionali dominano comunque, per cui le eroine donne saranno trattate come qualcosa di insolito (anche se comunque onorate e rispettate).

DI MOMENTO IN MOMENTO

Da un certo punto di vista, AGON è come molti gdr: ogni giocatore controlla un eroe e l'Antagonista controlla tutte le altre entità del mondo, generalmente nemiche degli eroi. L'Antagonista stabilisce lo scenario per ogni scena, poi i giocatori dicono cosa fanno gli eroi e infine l'Antagonista quello che fanno i nemici. Tutti tirano i dadi per scoprire il risultato di azioni importanti.

In AGON, nessuno ottiene niente "gratis". Per ottenere un vantaggio o svolgere un incarico, il giocatore o l'Antagonista deve ottenere una vittoria sul tiro di dado. Niente succede perché "così dovrebbe" o perché "ha senso". Ogni compito è un agone e deve essere vinto. Sono i dadi a parlare e i risultati sono vincolanti per tutti. Per esempio, l'Antagonista non può semplicemente "dire" che gli eroi subiscono un'imboscata nell'oscurità, anche se questo è quello che "dovrebbe accadere". Invece, l'Antagonista deve vincere in una contesa contro gli eroi. E se vincono gli eroi, allora sono loro a tendere l'imboscata! Ogni tiro rappresenta una possibilità di vittoria per una fazione o per l'altra. Ogni tiro è un rischio.

Questo, tuttavia, non significa che dovrete tirare per ogni azione possibile. Il vostro eroe può camminare per strada o mettersi l'armatura senza dover tirare dadi. I dadi si tirano quando ci sono dei conflitti d'interesse tra entità nel mondo. Se un ciclope non vuole che il vostro eroe cammini per la sua strada, c'è un conflitto d'interessi e tirerete una contesa contro il ciclope. Se lo spettro del padre morto del vostro eroe non vuole che indossiate la sua armatura, allora sarà un tiro contesa a decidere se l'avete vinta voi o lo spettro.

Dato che tutto quello che è importante in gioco viene deciso tramite una contesa con i dadi, di solito va bene che i giocatori sappiano cose che gli eroi non sanno. Per esempio, se gli eroi vogliono viaggiare attraverso un passo di montagna per arrivare alla Città Perduta dei Venti, va bene che l'Antagonista dica loro che un manipolo di soldati li sta aspettando per tendere loro un'imboscata tra le rocce. I soldati non riusciranno a tendere un'imboscata agli eroi finché (e se) l'Antagonista non vince la contesa, quindi non viene "rovinato" niente dalla rivelazione dell'esistenza dei soldati. D'altra parte, alcuni brandelli d'informazione sono nascosti ai giocatori

Antagonista-GM

L'Antagonista prepara le missioni e i nemici che gli eroi devono fronteggiare. A differenza di alcuni gdr, questo lavoro è molto aggressivo. Il lavoro dell'Antagonista consiste nello spendere saggiamente il budget di gettoni missione per creare isole, mostri e sfide che siano dure da affrontare per gli eroi. Per farla breve, l'Antagonista cerca di sconfiggere gli eroi, pestarli e drenare le loro risorse in modo che siano costretti a chiedere più scene d'interludio. Ogni scena d'interludio in più che gli eroi chiedono per riposare aumenta il budget che l'Antagonista può spendere.

Giocatori

Ogni giocatore controlla un eroe per volta. Il compito del giocatore è accumulare vittorie per il suo eroe e portare a termine le missioni affidategli dagli dei. Portare a termine molte missioni alla fine causerà il Fato dell'eroe, che determina come l'eroe sarà ricordato per l'eternità. Se l'eroe che si ritira ha portato a termine molte missioni, come ricompensa il giocatore può creare un eroe più potente. Quindi, ogni giocatore combatte contro l'Antagonista, ma in realtà compete con gli altri giocatori per creare l'eroe più grande e memorabile.

“Ma stavi parlando dei giochi,” dice Hockenberry. “Ti ho visto lottare. E vincere. E hai vinto anche la corsa.” “Sì,” Dice Odisseo, “più di una volta ho portato via la coppa nella gara di corsa, mentre Aiace è stato ricordato come “il bue”. Atena mi ha aiutato, facendo inciampare quel grosso babbeo per farmi superare per primo il traguardo. E ho battuto Aiace anche nella lotta, entrandogli con uno sgambetto sulle ginocchia, gettandolo all'indietro e immobilizzandolo prima che lo sciocco gigante si rendesse conto di essere stato gettato a terra.”

"Questo ti rende un uomo migliore?" chiede Hockenberry.

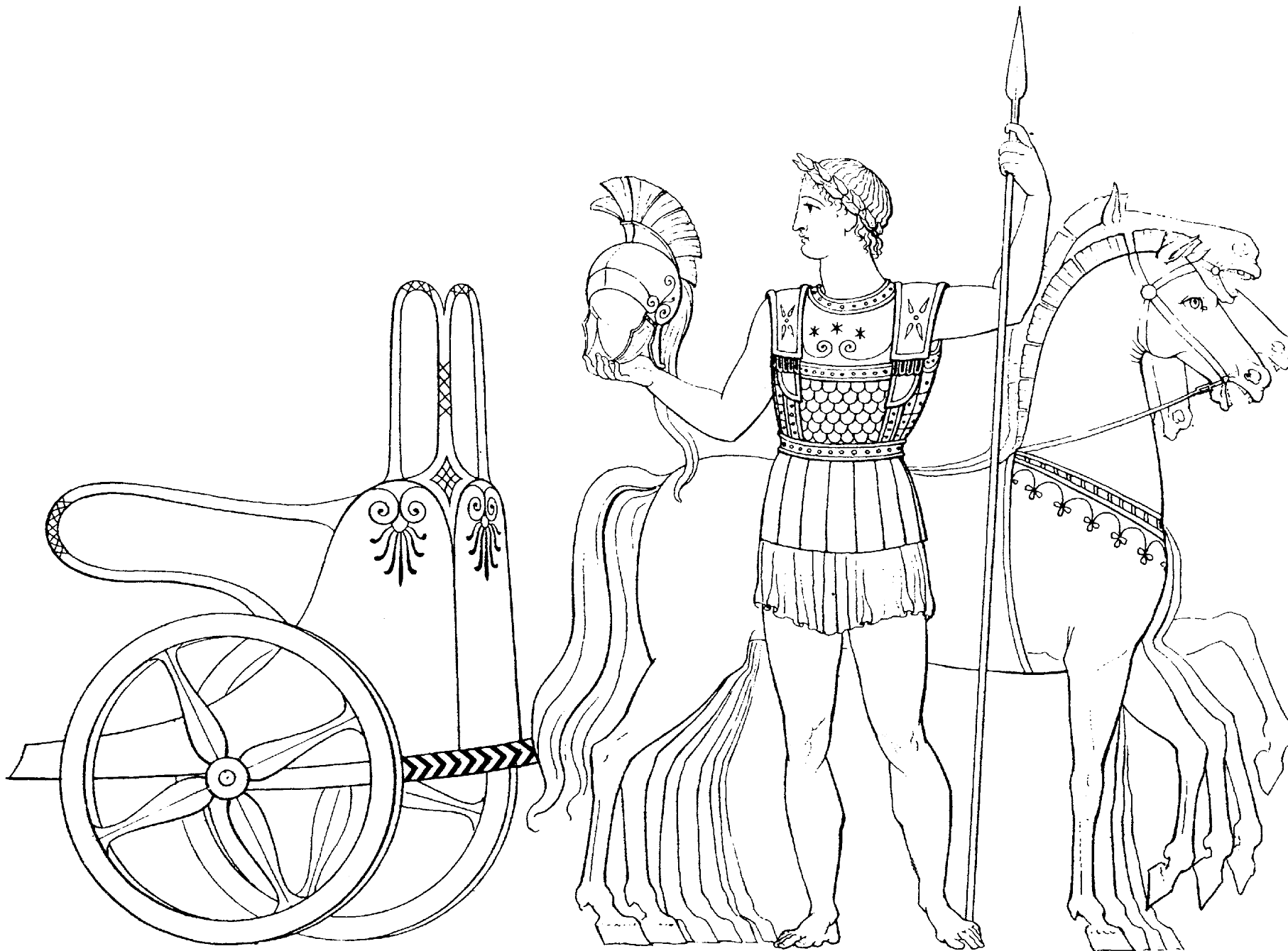
"Certo che sì!" esplode Odisseo.

OLIMPO

(e agli eroi) finché non vincono una contesa per apprendere qualcosa. Un esempio calzante in questo caso è la speciale invulnerabilità di un mostro. Se gli eroi si limitano a caricare e combattere la creatura, non scopriranno del potere fino al momento in cui una delle loro armi rimbalza, inoffensiva, sulla pelle del mostro. Se gli eroi si prendono più tempo per seguire la creatura e chiedere agli abitanti del luogo informazioni su di lei, d'altro canto, potrebbero scoprire delle sue capacità uniche, a patto che vincano la contesa per apprendere i suoi segreti.

COMPETIZIONE

AGON è un gioco di competizione. Una buona giocata ad AGON dovrebbe essere come una buona partita a poker con gli amici. Ognuno cerca di fare le scarpe agli altri, ma è tutto per divertimento, anche fare gli sboroni. Il gioco è costruito in modo che tutti possano onestamente cercare di fare meglio degli altri, senza prendersi a pugni o avere la sensazione che qualcuno stia superando il suo grado di autorità nel gioco. L'Antagonista creerà missioni e nemici che sono i più tosti e cattivi che può. A loro volta, i giocatori saranno il più acuti e audaci possibile per fare a pezzi gli avversari e vincere fama e gloria. Non c'è una posizione privilegiata al tavolo. Nessuno ha più potere degli altri, ci sono solo tipi diversi di autorità distribuiti tra i giocatori e l'Antagonista. Quando c'è un conflitto di interessi in gioco, a parlare sono i dadi e i risultati valgono per tutti. C'è un livello di gioco uguale per tutti, per così dire, e una volta che il gioco ha inizio, non c'è niente che tenga.



Di quanti dadi hai bisogno?

Ti serviranno circa sei dadi di ogni tipo per ogni giocatore. Tuttavia, d4 e i d12 non si usano molto, quindi puoi cavartela con meno dadi di questo tipo. All'Antagonista potrebbero servire dei d6, d8 e d10 in più, per rappresentare i tirapiedi.

TIRARE I DADI

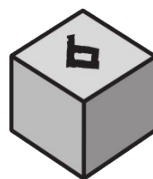
I conflitti in AGON vengono risolti col tiro di dado.

Ci sono cinque diversi tipi di dadi nel gioco: d4 (dadi a quattro facce), d6 (dadi a sei facce), d8 (dadi a otto facce), d10 (dadi a dieci facce) e d12 (dadi a dodici facce). I disegni dei dadi sono qui sotto. Immagino che se avete comprato questo gioco, conoscerete già i dadi, ma comunque mi piace farne dei piccoli disegni.

Tutte le caratteristiche importanti degli eroi e dei loro avversari sono valutate in uno o più dadi.



Dado a
quattro facce
(d4)



Dado a
6 facce
(d6)



Dado a
8 facce
(d8)



Dado a
dieci facce
(d10)



Dado a
dodici facce
(d12)

Quindi, il vostro eroe potrebbe avere un'abilità di Lotta valutata a d8. Potrebbe avere anche un'abilità Spada valutata 2d6. Un nemico potrebbe avere un'abilità Astuzia di 1d6 o un'aculeo avvelenato da 1d10. Più è grande il dado, migliore è la qualità (quindi, il d4 è il peggiore e il d12 il migliore).

Quando tirate i dadi in un conflitto, prendete tutti i vostri dadi rilevanti (di solito due o tre) e li tirate assieme. Il singolo dado con il numero più alto è il vostro risultato. Se il risultato che ottenete è più alto di quello degli avversari, avete una **vittoria**. In caso di pareggio, l'*aggressore* ottiene la vittoria (l'aggressore è la persona che ha compiuto l'azione che ha portato al tiro).

VITTORIE

Una semplice vittoria è abbastanza per vincere un conflitto semplice, ma a volte vi servono vittorie multiple. Se il vostro risultato è **più grande di quattro** rispetto a quello del vostro avversario, ottenete due vittorie, invece di una. Se battete il vostro avversario di otto, ottenete tre vittorie. Se battete il vostro avversario di dodici, ottenete un totale di quattro vittorie e così via. Ogni quattro punti in più rispetto al risultato del vostro avversario vi dà una vittoria in più. Le vittorie multiple hanno effetti diversi a seconda del conflitto. In combattimento, ogni vittoria extra provoca più danni al vostro avversario. In un conflitto di Conoscenze, le vittorie extra vi danno più conoscenze sul soggetto.

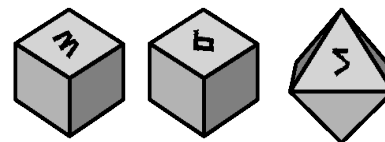
MODIFICATORI

I tiri di dado si possono modificare in due modi: 1) bonus e penalità e 2) **livelli** di indebolimento o incremento.

I bonus e le penalità si applicano al numero del vostro dado con il risultato più alto. Quindi, se avete un bonus di +2 e tirate un 9, il vostro risultato finale sarà di 11. Se avete una penalità di -4 e tirate un 6, il risultato finale sarà di 2. I risultati dei dadi non possono essere negativi. Zero è il risultato più basso che potete ottenere.

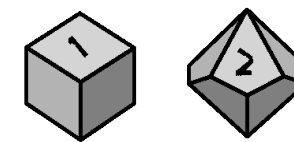
I livelli di indebolimento e incremento si applicano alla *grandezza* del dado. Se avete un livello di incremento sul vostro d8 Intuizione, questo diventa più grande di una taglia: un d10. Se avete un livello di impedimento al vostro d6 Oratoria, diventa un d4. Il dado più piccolo è il d0, o nessun dado. Se un d4 subisce un livello di impedimento, non può essere tirato.

Phil tira:



Il risultato di Phil è 6

Scott tira:



Il risultato di Scott è 2

Risultato finale:

Phil ottiene 2 vittorie (6 è di 4 più grande di 2).

*Starmi non posso dall'errar mio: vuo' bere la vita
sino alla feccia. Per tutto il tempo ho molto gioito,
molto sofferto, e con quelli che in cuor mi amarono e solo;
tanto sull'arida terra, che quando tra rapidi nemi
l'adi piovorne travagliano il mare velato di brume.
Nome acquistai...*

-Tennyson, ULISSE

ABILITA'

Le abilità rappresentano il livello di eccellenza del vostro eroe in varie attività. Ci sono 16 abilità, divise in quattro gruppi da quattro.

Arete: Intuizione, Grazia, Potenza, Spirito

Battaglia: Mira, Scudo, Lancia, Spada

Arti: Conoscenza, Musica, Oratoria, Guarigione

Sport: Atletica, Astuzia*, Caccia, Lotta

Le abilità sono valutate dalla grandezza del dado (dalla più piccola alla più grande):

d4: Novizio

d6: Adepto

d8: Maestro

d10: Campione

d12: Leggenda

Ogni abilità parte da un d6. Quando create il vostro eroe, potete alzare un'abilità in un gruppo a d8 abbassando un'altra abilità dello stesso gruppo a d4. Ottenete anche due livelli di dadi bonus da aggiungere dove volete. Nessuna abilità alla partenza può avere più di un d10.

Brandon crea la sua eroina *Aleta*, figlia di *Teseo*.

Distribuisce i dadi delle sue abilità così:

Arete: Intuizione d6, Grazia d6, Potenza d8, Spirito d4

Battaglia: Mira d8, Scudo d6, Lancia d6, Spada d4

Arti: Conoscenza d6, Musica d8, Oratoria d4, Guarigione d6

Sport: Atletica d8, Astuzia* d6, Caccia d4, Lotta d6

Infine, aggiunge i due livelli bonus: uno a Mira e l'altro ad Atletica, per farle diventare entrambe d10

TRATTO EROICO <i>Piè Veloce</i>	NOME <i>Aleta</i>	LIGNAGGIO <i>Figlia di Teseo</i>	DADO NOME <i>d6</i>
BONUS DEL TRATTO EROICO <i>+2 Atletica</i> <i>+2 Posizione esterna</i>	ARETE INTUIZIONE <i>d6</i> GRAZIA <i>d6</i> POTENZA <i>d8</i> SPIRITO <i>d4</i>		FATO <div> <div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div> <div> <i>10</i> <i>12</i> </div> </div>
GIURAMENTI <div> <div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div> </div>	ARTI CONOSCENZA <i>d6</i> MUSICA <i>d8</i> ORATORIA <i>d4</i> GUARIGIONE <i>d6</i>		DIO <i>Artemide</i> ABILITA' PREFERITE <i>Atletica, Caccia, Mira</i>
	SPORT ATLETICA <i>d10</i> ⁽⁺²⁾ ASTUZIA <i>d6</i> CACCIA <i>d4</i> LOTTA <i>d6</i>		FAVORE DIVINO <div> <div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div> <div> <i>x</i><i>x</i><i>x</i><i>x</i><i>x</i><i>x</i><i>x</i><i>x</i> </div> </div>
	BATTAGLIA MIRA <i>d10</i> SCUDO <i>d6</i> LANCIA <i>d6</i> SPADA <i>d4</i>		GLORIA <div> <div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div> </div>
			AVANZAMENTI (PUNTI NON SPESI) <div> <div></div> </div>

15

DIO

Come prossima cosa, dovete scegliere il dio primario da cui il vostro eroe trae il suo favore divino. Ogni dio è associato con tre abilità base. Scrivete queste abilità dopo che avete scelto il vostro dio. Userete queste abilità quando farete sacrifici al vostro dio, quindi, di solito, scegliere un dio associato alle vostre migliori abilità è una buona idea. Scrivete il dio e le abilità nello spazio apposito sulla scheda. Iniziate il gioco con 7 caselle di favore divino. Mettete una x sulle caselle rimaste. Durante il gioco, potete contrassegnare le caselle di Favore Divino per attivare speciali azioni in gioco.

ESEMPI

Rubare il Corno di Pelios

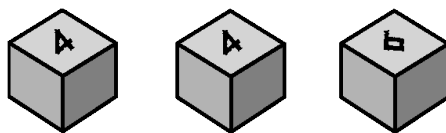
Gli eroi si infiltrano nel tempio di Apollo per rubare una reliquia sacra. Sanno che sarà dura, quindi per prima cosa fanno una semplice contesa di Conoscenza per sapere in che punto del tempio è custodito il Corno e chi è il guardiano, questo dà loro un dado di vantaggio sul tiro per rubarlo. Phil e Wilhelm vincono un dado vantaggio d8 (due vittorie), ma Cara vince solo un d6.

Phil ottiene 8



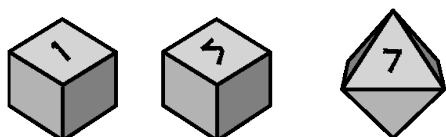
Nome 2 Astuzia 6 Vantaggio 8

Cara ottiene 6



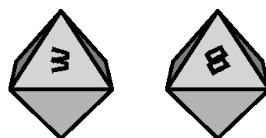
Nome 4 Astuzia 4 Vantaggio 6

Wilhelm ottiene 7:



Nome 1, Astuzia 5 Vantaggio 7

L'Antagonista ottiene 8



3 8

L'Antagonista ha reso la contesa più difficile spendendo Conflitto. Come risultato, la contesa vale 3 punti Gloria per l'eroe che fa il tiro più alto.

Risultato:

L'eroe di Phil prende il Corno. E' lui che ha sfidato l'Antagonista, per cui in questa contesa è lui l'aggressore.

Phil vince 1 punto Gloria per aver battuto l'Antagonista e altri 3 punti Gloria extra perché è l'eroe che ha ottenuto il tiro più alto in una contesa vs. 2d8.

Cara e Wilhelm perdono contro l'Antagonista, quindi entrambi i loro eroi subiscono 1 livello di impedimento in Astuzia.

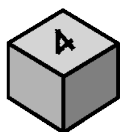
Che succede a chi perde?

Probabilmente, viene individuato dalle guardie e inseguito, mentre l'eroe di Phil si intrufola all'interno e ruba il Corno. O un'altra sequenza di eventi può accadere. Con una contesa semplice, il gruppo può elaborare il risultato dopo il tiro e decidere, tutti assieme, esattamente come avviene la scena, basandosi su chi vince e chi perde e di quanto.

Gli eroi contro il fiume

Gli eroi devono attraversare un fiume molto pericoloso. L'Antagonista chiede una contesa di Potenza (contro un ostacolo dannoso) per attraversare senza problemi le acque furiose.

Phil ottiene 7



Nome 4

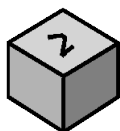


Potenza 3



Astuzia 7
(abilità creativa)

Cara ottiene 9

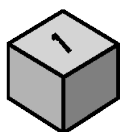


Nome 2

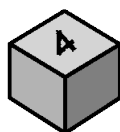


Potenza 7
(+2 per Tratto Eroico)

Scott ottiene 4

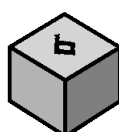


Nome 1

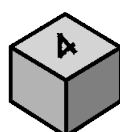


Potenza 4

L'Antagonista ottiene 6



6



4

Risultato:

Gli eroi di Phil e Cara attraversano il fiume senza problemi.

Phil ottiene 1 punto Gloria per aver battuto l'Antagonista. Cara ottiene 1 punto Gloria per aver sconfitto l'Antagonista e 2 punti Gloria per aver ottenuto il punteggio più alto tra gli eroi vs una contesa pericolosa da 2d6.

Scott perde contro l'Antagonista. L'Antagonista ottiene 1 vittoria contro Scott, quindi il suo eroe subisce 1 livello di impedimento a Potenza e 1 Ferita.

L'Eroe di Scott attraversa il fiume?

Dato che è una contesa contro un ostacolo, sì. L'eroe di Scott non è "bloccato" al fiume. Tutti i partecipanti sono liberi di descrivere esattamente cosa succede all'eroe di Scott a causa del suo fallimento. Potrebbe essere scagliato contro una roccia e ferirsi prima di riuscire a tirarsi sulla banchina. O, forse, viene travolto dalle acque e finisce in una caverna sotterranea e deve trascinarsi fino in superficie con diverse ore di sforzi tremendi.

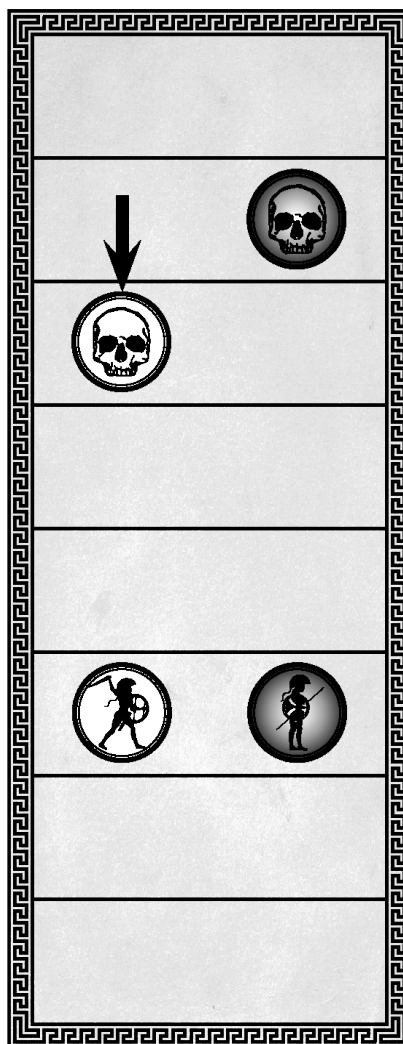
ESEMPI DI POSIZIONE

Dopo i tiri di posizione, l'ordine è (dal più basso al più in alto):

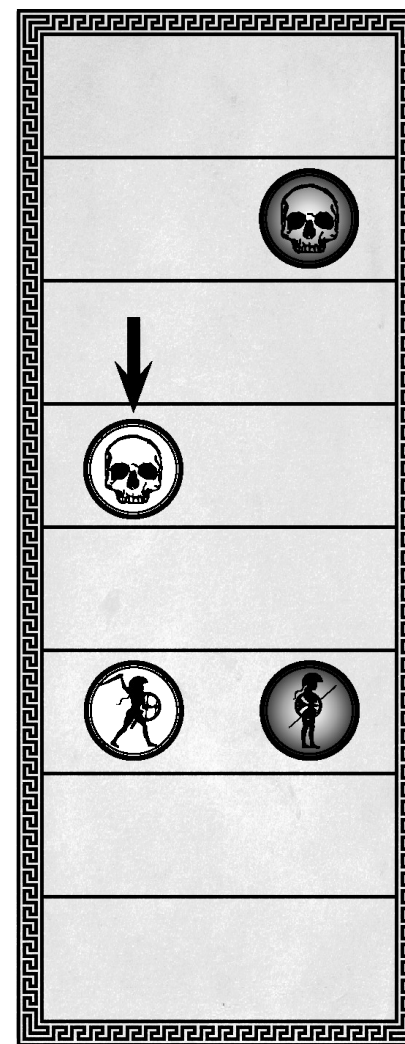
1. Scheletro Bianco
2. Eroe Grigio
3. Eroe Bianco
4. Scheletro Grigio

Lo Scheletro Bianco è il più basso, quindi non può posizionare nessuno e decide di non muoversi.

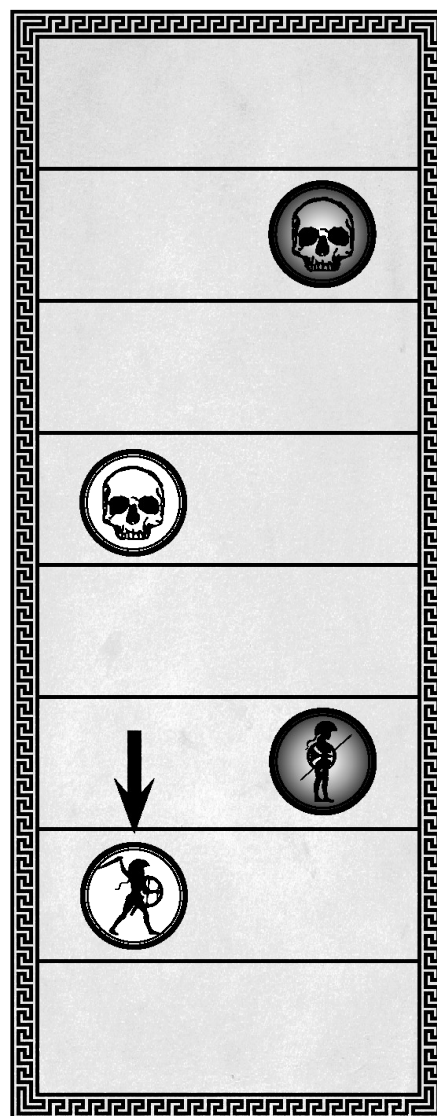
L'Eroe Grigio va per secondo. Può muovere qualsiasi avversario che batte, che in questo caso è solo lo Scheletro Bianco. Lo muove di una fascia di distanza più vicino.



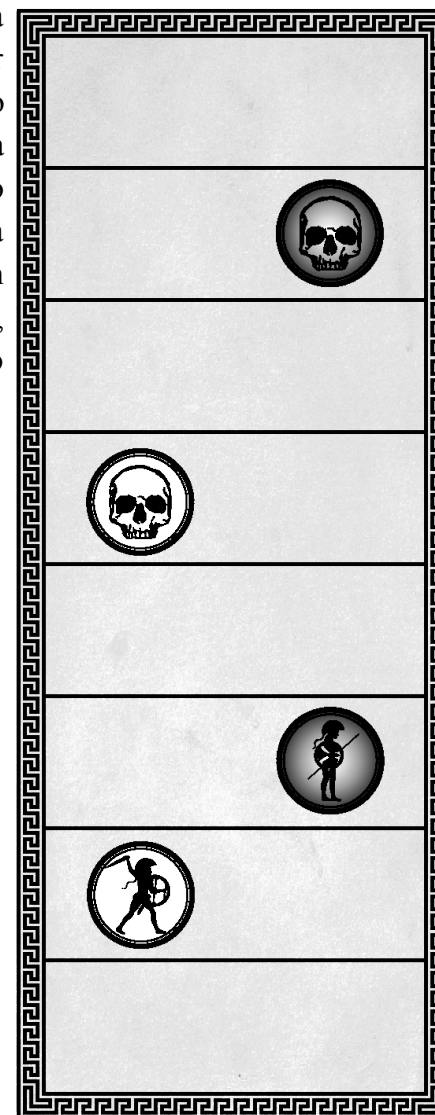
Poi tocca l'Eroe Bianco. Può ancora muovere lo Scheletro Bianco, quindi lo muove di nuovo più vicino, per farlo arrivare entro il raggio della sua lancia.



Infine, lo Scheletro Bianco arriva in posizione. Decide di allontanare l'Eroe Bianco di una fascia, mettendolo a distanza di arco (5,6). Lo Scheletro Grigio avrebbe potuto muoversi indietro di una fascia, per essere a distanza di tiro con l'arco da tutti e due gli eroi, ma allontanando invece l'Eroe Bianco, aiuta lo Scheletro Bianco.



Questo ci lascia con la nostra ultima posizione prima che inizi l'azione per questo scambio di colpi. L'Eroe Grigio ha lo Scheletro Bianco a una distanza perfetta per attaccare con la lancia e lo Scheletro Grigio ha l'Eroe Bianco a una distanza perfetta per colpire con l'arco. L'Eroe Bianco non ha un arco, ma può tirare giavellotti allo Scheletro Bianco.



Gloria o gioco di squadra?

Il sistema di posizioni offre spesso al giocatore scelte interessanti: muovo il nemico, in modo da avere una distanza ottima le per i miei attacchi, oppure lo muovo in modo che anche diversi altri eroi possano attaccare? Questo è una scelta di design. Parte del divertimento in AGON viene dalla tensione tra la ricerca degli eroi della gloria personale e il bisogno di lavorare assieme.

DADI DA BATTAGLIA

Prima che inizi lo scambio di colpi, devi riunire i dadi di cui avrai bisogno nella battaglia. Ti serviranno il dado dell'**arma**, un dado **abilità** e il tuo dado **nome**.

Questi dadi devono essere divisi tra la tua mano destra e la sinistra. I dadi nella mano sinistra rappresentano la tua difesa e i dadi nella mano destra rappresentano l'attacco. Se ti secca tenere i dadi in mano, alla base della scheda del tuo eroe c'è uno spazio per i dadi della "mano sinistra" e della "mano destra". Piazza lì i dadi per adesso.

Devi sempre assegnare i tuoi dadi da battaglia prima di fare i tiri posizione.

Dadi Arma

In battaglia, le tue armi sono la tua vita. Dopo che la distanza di partenza è stata determinata (ma prima dei tiri di posizione), i combattenti si armano per il combattimento. Per armare il tuo eroe, prendi i dadi in mano. I dadi rappresentano le armi del tuo eroe. Vedi la descrizione delle armi nella prossima pagina.

Dadi Abilità

Scegli **una** delle tua Abilità da Battaglia da usare in questo scambio. L'abilità che scegli deve corrispondere a una delle armi che stai maneggiando. Metti il dado abilità nella stessa mano del dado di quell'arma.

Così, se hai usato la tua abilità Scudo, metti il dado abilità nella mano sinistra, con il dado arma per lo scudo. Se hai usato l'abilità Spada e hai una spada nella mano destra, metterai il dado abilità nella mano destra. Se usi l'abilità Lancia puoi mettere il dado abilità in una qualsiasi delle mani, dato che il dado arma della lancia va in entrambe le mani.

Il tuo Nome

Infine, aggiungi il dado nome. Può andare in una qualsiasi delle mani.

ARMI

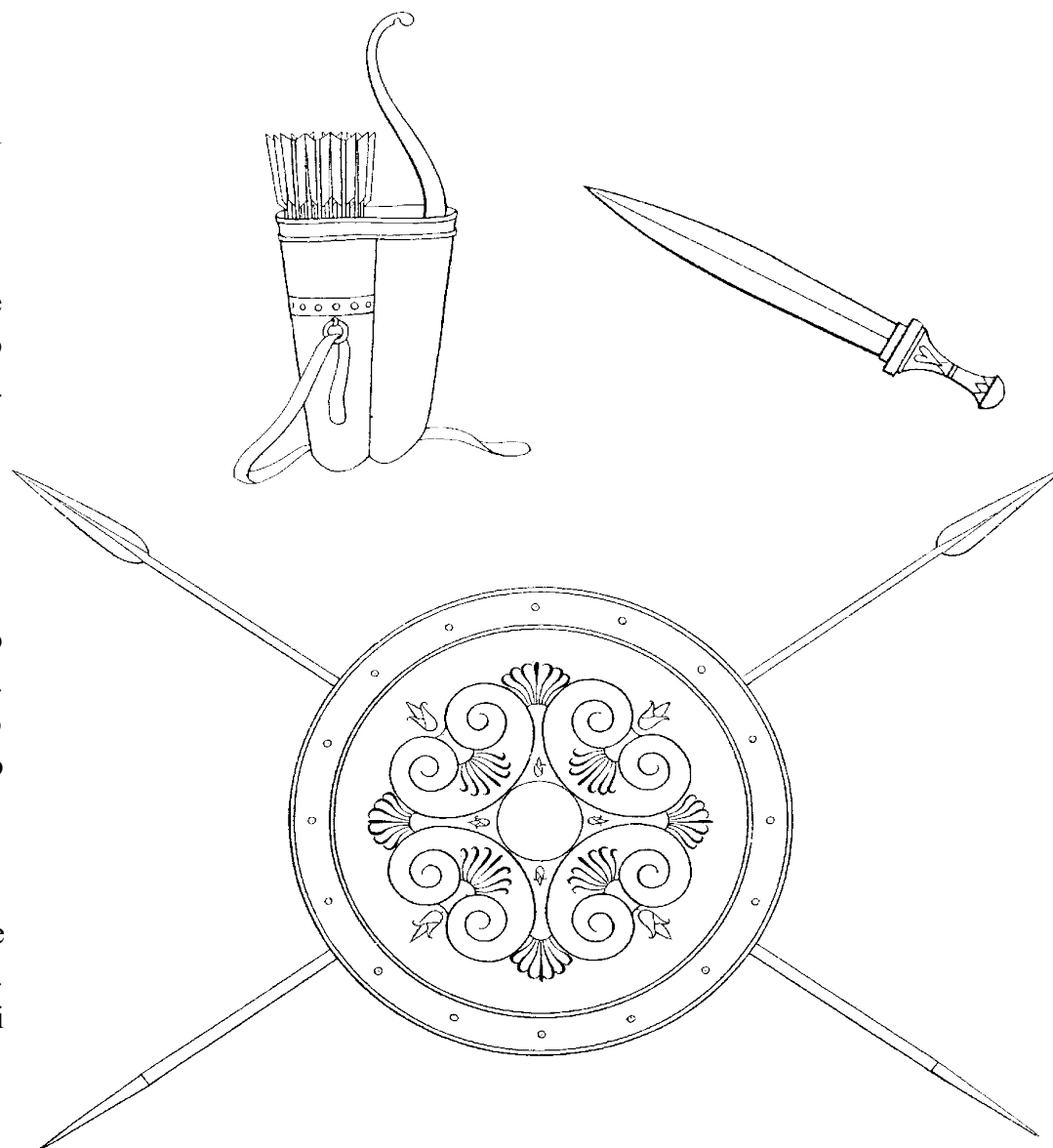
Arco 1d8+1 Distanza: 5, 6
Metti il dado arco nella mano destra. Se usi un arco, non puoi avere un dado arma nella mano sinistra.

Giavellotto 1d6+1 Distanza: 2-4
Il giavellotto è l'arma meno potente, ma è utile a molte distanze diverse, cosa che lo rende molto versatile. Il dado giavellotto si può usare con una qualunque delle mani.

Scudo 1d8
Tieni il dado scudo nella mano sinistra.

Lancia 1d8 1d6 Distanza: 2
Tieni la lancia con entrambe le mani. Metti il d8 in una mano e il d6 nell'altra (sinistra per la difesa, destra per l'attacco). Puoi invertire le posizioni tra i dadi in qualsiasi momento prima di tirare. Puoi usare una lancia e uno scudo allo stesso tempo.

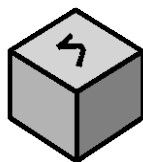
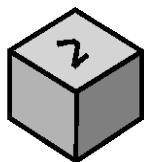
Spada 2d6 Distanza: 1
Tieni la spada con una mano. Metti i 2d6 nella mano che regge la spada. Puoi spostare uno dei tuoi dadi spada nell'altra mano. Puoi decidere di combinare o dividere i dadi spada in qualsiasi momento prima di tirare.



ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Tiri posizione:

Aleta: 8



+4 bonus del Tratto
Eroico
-1 degli schinieri
Bonus totale: +3

Cinghiale: 7



22

Aleta vince e può muovere il cinghiale o se stessa di una distanza.

Aleta, figlia di Tesco stà dando la caccia al **Cinghiale Dorato di Ion** nei boschi Ioniani illuminati dalla luna, quando improvvisamente si trova faccia a faccia con la creatura mitica in carne e ossa.

Aleta è armata con scudo e giavellotto, mentre il cinghiale ha le sue crudeli zanne, che contano come due spade. Aleta indossa schinieri e corazza pettorale, che le danno un dado armatura d8, mentre il cinghiale ha un dado armatura d10 che rappresenta la sua pelle coriacea.

Per prima cosa, bisogna decidere la distanza di partenza. Gli alberi sono fitti e la luna è oscurata (esterno fitto, oscurità). Aleta e il cinghiale sono piazzati su un raggio di distanza pari a tre fasce l'uno dall'altra. Ogni combattente a questo punto inizia allocando i suoi dadi nella mano destra e nella sinistra (attacco e difesa). Aleta prende lo scudo (d8) nella mano sinistra e sceglie di mettere lì anche il dado nome (d6). Nella mano destra afferra il giavellotto (d8) e sceglie di usare anche il suo dado abilità Giavellotto (d10), che deve andare nella mano dell'arma. Il giavellotto le darà anche un bonus di +1 a ogni tiro che lo includa.

Il cinghiale prende i 2d6 nella sua "mano" sinistra e 2d6 nella destra, un set di dadi per ogni zanna. Andando all'attacco, piazza sia il suo dado abilità Spada (d10) che quello nome (d8) nella destra. sarà un avversario formidabile.

Ora bisogna fare i tiri posizione. Il nome di Aleta (d6) più atletica (d6) non sembrano gran cosa contro il nome del cinghiale (d8) e la sua atletica (d10), ma Aleta ha qualche vantaggio. Il suo tratto eroico: Piè Veloce, le conferisce +2 ai tiri su Atletica e un ulteriore +2 quando si posiziona all'esterno. Tuttavia, deve sottrarre 1 dal suo tiro posizione per via degli schinieri. Quindi, il suo bonus totale a questo tiro è +3. Aleta tira 2 e 5, quindi il suo tiro posizione totale è $5+3=8$. Il cinghiale tira bene, un 6 e un 7, ma il suo dado alto non è ancora abbastanza per battere il vantaggio di Aleta. Il cinghiale deve prendere posizione per primo e non può muovere Aleta, quindi sceglie di chiudere, muovendosi a distanza 2. Allora arriva il turno di Aleta, che sceglie di muovere indietro il cinghiale a distanza 3 (avrebbe anche potuto muoversi lei all'indietro, comunque).

Poi, arriviamo allo scontro delle armi. Le zanne del cinghiale, considerate come spade, gli danno la prima azione. Ha [2d6; 1d8; 1d10] per l'attacco e tira 4, 1, 6 e 9. Tuttavia sta attaccando da due fasce di distanze più della distanza ottimale (1), quindi subisce una penalità di -4, rendendo il suo tiro d' attacco finale $9 - 4 = 5$. Aleta tira i dadi della mano sinistra [d6; d8], ottenendo 5 e 1. Non essendo riuscita a battere l'attacco totale del cinghiale col suo dado più alto, viene colpita. Tuttavia, ha ancora la possibilità di provare a prendere il colpo sull'armatura. Quindi decide di fare così e tira il suo dado armatura d8 (per due pezzi d'armatura) ottenendo un 5. Le zanne del cinghiale si aprono la strada squarciando la sua corazza pettorale di bronzo, ma non riesce a raggiungere la carne. Aleta registra un impedimento al suo dado armatura. la prossima volta che userà l'armatura, tirerà solo un d6.

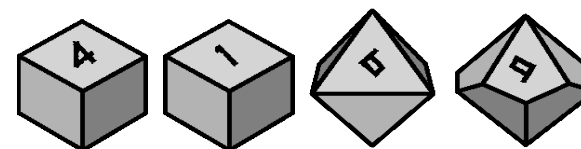
Finalmente Aleta ha la sua possibilità di attaccare. La distanza 3 è ottimale per il suo giavellotto, quindi non ha alcuna penalità al tiro. Con il dado nella mano destra [d6; d10], tira un 6 (sul d6) e un 7. Il cinghiale tira i dadi della mano sinistra [2d6] e ottiene 2 e 3. Un colpo! Ma Aleta non ottiene soddisfazione tanto facilmente. Potrebbe risolvere con il 7, ma invece spende un punto di Favore Divino (pagina 70) per "aprire" il d6, che ha dato il suo successo massimo. Riprendendolo, tira un altro 6 e poi un 2. Con il bonus del giavellotto, alla fine il totale è $6 + 6 + 2 + 1 = 15$. Contro la difesa di 3 del cinghiale, sono 4 vittorie!

La pelle dura del cinghiale gli dà un dado armatura d10. Notandolo, Aleta piazza due delle sue vittorie come penalità al suo tiro armatura e lascia le altre due come ferite. Il cinghiale tira un 5 sul suo dado armatura d10, un buon risultato, ma con la penalità $5 - 2 = 3$, la sua armatura non è sufficiente (aveva bisogno di 4). Il giavellotto di Aleta ha trovato il bersaglio tra le costole del cinghiale. L'Antagonista segna le due caselle sulla scala delle ferite del cinghiale e annota che al suo prossimo tiro subirà una penalità di -1.

I combattenti sono ora pronti per iniziare un altro round, iniziando dal tiro posizione. Aleta sorride crudelmente e prende un altro giavellotto.

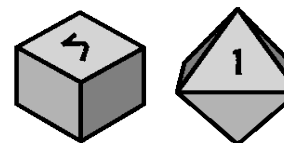
Con fortuna e abilità, riuscirà a continuare a evitare le zanne luccicanti della bestia e a portarle in trionfo al tempio di Apollo!

Il tiro d'attacco del cinghiale:



-4 di penalità per la distanza

Tiro difensivo di Aleta: 5

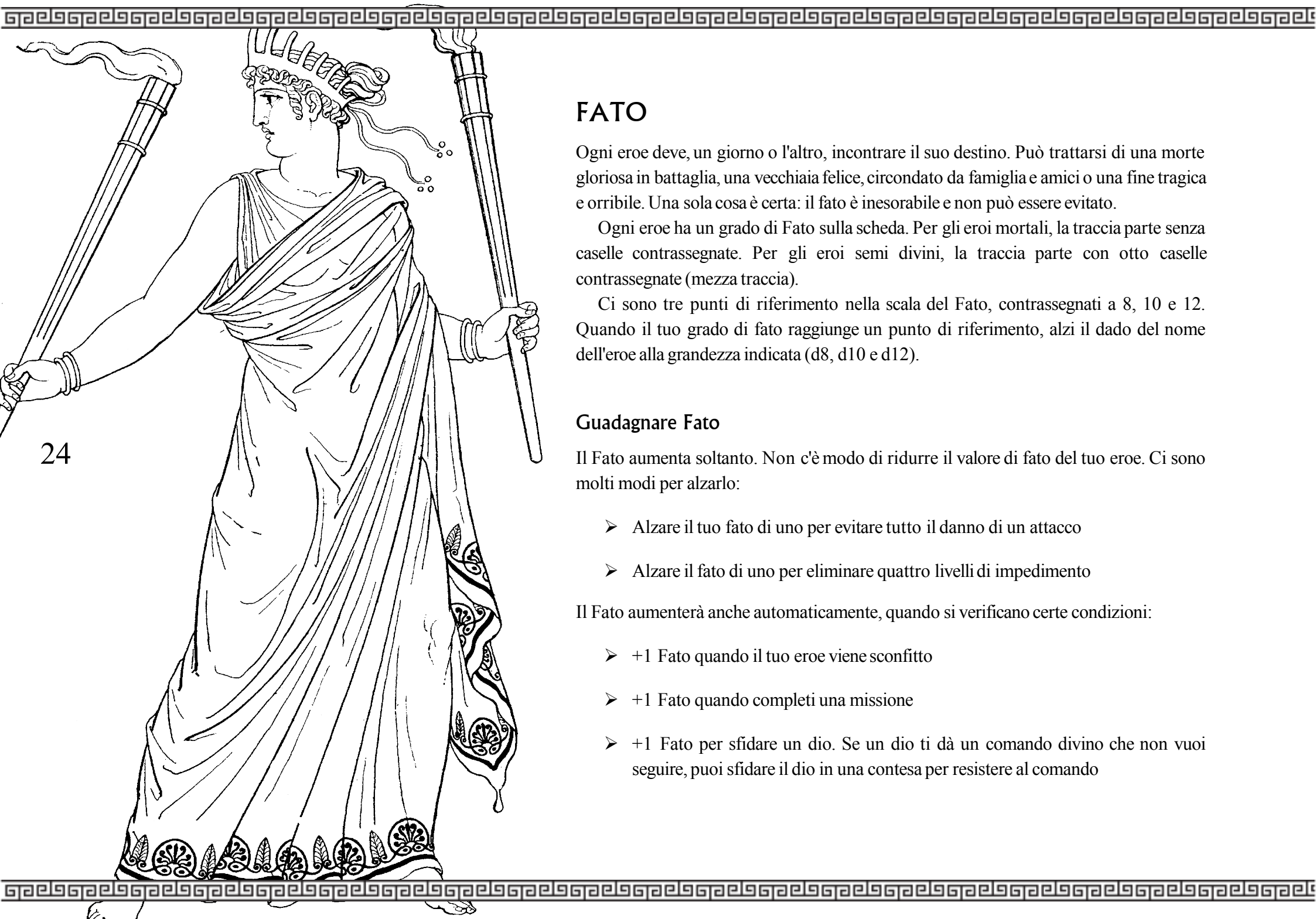


Il pareggio va all'aggressore: Aleta viene colpita!

Tiro armatura di Aleta: 5



L'armatura di Aleta deflette il colpo (ha tirato 4 o più). Il suo dado armatura adesso ha un impedimento.



24

FATO

Ogni eroe deve, un giorno o l'altro, incontrare il suo destino. Può trattarsi di una morte gloriosa in battaglia, una vecchiaia felice, circondato da famiglia e amici o una fine tragica e orribile. Una sola cosa è certa: il fato è inesorabile e non può essere evitato.

Ogni eroe ha un grado di Fato sulla scheda. Per gli eroi mortali, la traccia parte senza caselle contrassegnate. Per gli eroi semi divini, la traccia parte con otto caselle contrassegnate (mezza traccia).

Ci sono tre punti di riferimento nella scala del Fato, contrassegnati a 8, 10 e 12. Quando il tuo grado di fato raggiunge un punto di riferimento, alzi il dado del nome dell'eroe alla grandezza indicata (d8, d10 e d12).

Guadagnare Fato

Il Fato aumenta soltanto. Non c'è modo di ridurre il valore di fato del tuo eroe. Ci sono molti modi per alzarlo:

- Alzare il tuo fato di uno per evitare tutto il danno di un attacco
- Alzare il fato di uno per eliminare quattro livelli di impedimento

Il Fato aumenterà anche automaticamente, quando si verificano certe condizioni:

- +1 Fato quando il tuo eroe viene sconfitto
- +1 Fato quando completi una missione
- +1 Fato per sfidare un dio. Se un dio ti dà un comando divino che non vuoi seguire, puoi sfidare il dio in una contesa per resistere al comando

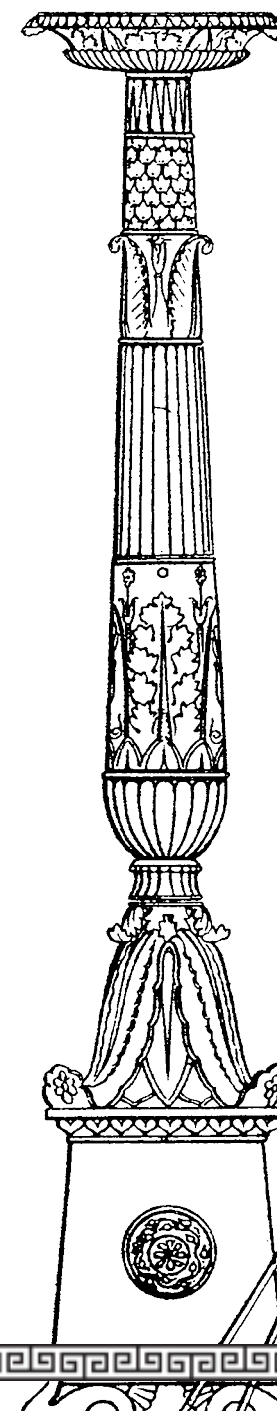
Quando hai finito le caselle Fato, la storia del tuo eroe è quasi alla fine. Il tuo eroe dovrà portare a termine un'ultima missione e poi si ritirerà dal gioco. A seconda del livello della leggenda del tuo eroe, devi narrare come incontra il suo destino.

Totale della Leggenda Fato

10 o meno	Fine tragica. Morte e vita non verranno ricordate.
Da 11 a 29	Fine piacevole. La tua vita avrà una fine piacevole, circondato dalla famiglia. Sarai ricordato fino alla generazione dei tuoi nipoti.
Da 30 a 39	Fine eroica . Te ne vai con qualcosa di straordinario. Verranno cantate canzoni su di te per dieci generazioni.
Da 40 a 49	Fine leggendaria. La tua vita e la tua morte sono materiale per l'epica. Ispirerai cento generazioni di eroi dopo di te.
Oltre 50	Immortalità. Il tuo nome e i tuoi titoli non saranno mai dimenticati. Anche dopo che il sole si sarà raffreddato.

CREARE UN NUOVO EROE

Dopo che il tuo eroe si è ritirato, devi crearne uno novo. Per creare il nuovo eroe segui lo stesso processo con cui hai creato il primo, con una eccezione: il numero dei livelli delle abilità gratuite che puoi aggiungere è uguale alla metà del numero delle missioni che l'eroe ritirato ha portato a termine.



ESEMPI DI PNG

Serpente di Bronzo di Knossos (dB) (bestia)		Conflitto 18
Intuizione d4	Grazia d8	1
Potenza d8	Spirito d4	2
Conoscenza d4	Musica d4	3
Oratoria d4	Guarigione d4	4
Atletica d8	Astuzia d6	5
Caccia d4	Lotta d10	6
Mira d4	Scudo d6	Armatura d8
Lancia d8	Spada d10	Favore Divino 6
Armi Artigli 2dB / 2dB (due spade) Affondo 1dB+1 (giavellotto) Pelle di bronzo 1dB (scudo)		
Poteri Armi naturali, Veleno, Rapidità		

Statua vivente di Nemes (dB) (mostro)		Conflitto 24
Intuizione d4	Grazia d6	1
Potenza d8	Spirito d8	2
Conoscenza d6	Musica d4	3
Oratoria d4	Guarigione d4	4
Atletica d8	Astuzia d4	5
Caccia d4	Lotta d8	6
Mira d6	Scudo d4	Armatura d12
Lancia d6	Spada d12	Favore Divino 6
Armi Pugni di pietra 1dB 1d10 / 1dB 1d10 (due spade) Scagliare rocce 1d12+1 (giavellotto) Pelle di pietra 1dB (scudo)		
Poteri Difesa (2dB), Trattenere		

Boreas il mago (d10) (uomo)		Conflitto 22
Intuizione d8	Grazia d6	1
Potenza d4	Spirito d8	2
Conoscenza d8	Musica d4	3
Oratoria d6	Guarigione d6	4
Atletica d8	Astuzia d8	5
Caccia d4	Lotta d4	6
Mira d8	Scudo d4	Armatura d12
Lancia d4	Spada d8	Favore Divino 6
Armi Staffa del vento del nord 1dB+1 (giavellotto) Daga 2dB (spada)		
Poteri Trattenere, Sguardo, Difesa 1dB, Riflettere Attacco, Risvegliare Vita, Perforare Armatura, Offesa 1dB		

Destra