

SAGA FANTASI ARKANIS

JURNAL PENGEMBARAAN

CIPTA PROFIL WIRA ANDA

Setiap watak akan mempunyai **4 Kualiti** iaitu **Hayat, Lincih, Kuat, dan Kebal** yang menentukan kebolehan pertarungan watak tersebut.

Anda ialah **Wira** dalam *gamebook* ini.

Wira memiliki 1 Kualiti tambahan iaitu **Tuah**.



Hayat

Jika Hayat menjadi sifar, watak tersebut kalah.



Lincih

Kemampuan membuat dan mengelak serangan.



Kuat

Kemampuan mencederakan pihak lawan.



Kebal

Kemampuan bertahan daripada serangan.



Tuah

Kemungkinan berlaku perkara baik atau buruk.

Pada awal pengembaraan, anda perlu membina Profil Wira. Setiap *gamebook* akan menyatakan nilai yang boleh digunakan untuk diagihkan kepada lima Kualiti Wira.

Anda boleh mengagihkan mata mengikut gaya permainan yang anda sukai. Rujuk *gamebook* untuk melihat contoh gaya permainan yang disediakan.

INVENTORI



Rujuk **Kandungan Beg Pengembara** di dalam *gamebook* untuk melihat senarai barang yang anda miliki pada awal pengembaraan.

PERALATAN

Sepanjang pengembaraan, anda akan menemui pelbagai Peralatan.

Peralatan mempunyai efek yang boleh **menambah nilai Kualiti** Lincih, Kuat, Kebal mahupun Hayat Wira anda.



Efek Peralatan

Semasa pengembaraan atau sebelum bertarung, anda boleh memakai dan menukar Peralatan anda. Peralatan yang dipakai harus dicatat pada jadual Peralatan Aktif.

Pada satu-satu masa, satu anggota hanya boleh memakai satu Peralatan sahaja.

Peralatan yang tidak dipakai mesti disimpan di dalam Beg Pengembara.

ISTILAH

Terdapat beberapa istilah yang anda perlu fahami untuk melancarkan pengembaraan anda:

Profil: Nama dan nilai Kualiti sesebuah watak.

Pengembaraan: Perjalanan anda semasa membaca *gamebook* dan melaksanakan interaktif.

Ujian Kualiti: Proses memanipulasi Kualiti watak menggunakan nilai dadu.

Pertempuran: Perlawanan antara Wira dan Musuh.

Pusingan: Urutan langkah bagi menentukan serangan dan penolakan Hayat. Ada beberapa pusingan dalam sesebuah pertempuran.

Jurnal ini juga boleh didapati di laman web **arkanis.com.my** atau dengan mengimbas kod QR di sebelah:



KEPERLUAN PERTEMPURAN

Anda perlu memiliki keperluan berikut untuk bertempur:

Pensel dan pemadam: bagi mencatat nilai Ujian Kualiti dan merekod Peralatan yang ditemui semasa mengembara.

2 biji dadu: untuk memanipulasi nilai Kualiti Wira dan Musuh semasa bertempur, serta melakukan Ujian Kualiti Tuah.

Ada 2 jenis dadu yang disediakan oleh Arkanis:

1. Setiap halaman *gamebook*

Setiap kali anda perlu menggunakan dadu, buka mana-mana halaman *gamebook* secara rawak. Anda akan menemui ilustrasi 2 biji dadu pada bahagian bawah halaman tersebut.

Jika Ujian Kualiti yang anda sedang jalankan hanya memerlukan 1 biji dadu, gunakan nilai pada ilustrasi dadu di sebelah kiri sahaja.

Jika Ujian Kualiti yang anda sedang jalankan memerlukan 2 biji dadu, gunakan nilai kedua-dua ilustrasi dadu.

2. Dadu dalam talian

Dadu juga boleh didapati pada laman sesawang arkanis.com.my/dadu atau dengan mengimbas kod QR di sebelah:



KAEDAH PERTEMPURAN

Prapertempuran

Sebelum bertarung, catat profil Wira dan Musuh pada bahagian atas Log Pertempuran.

Pada setiap Ujian Kualiti, tambah nilai efek Peralatan yang anda peroleh pada nilai Kualiti berkenaan, jika ada. Efek Peralatan akan kekal hingga tamat pertempuran.

Ujian Kualiti Lincih

Baling 2 dadu. Tambah nilai dadu dan nilai efek Peralatan dengan nilai Kualiti **Lincih Wira**. Catat hasil tambah pada lajur A.

$$\text{Dadu 1} + \text{Dadu 2} + \text{Efek Peralatan Wira} = \text{A}$$

Baling 2 dadu. Tambah nilai dadu dan nilai efek Peralatan dengan nilai Kualiti **Lincih Musuh**. Catat hasil tambah pada lajur B.

$$\text{Dadu 1} + \text{Dadu 2} + \text{Efek Peralatan Musuh} = \text{B}$$

Menentukan Penyerang dan Pertahanan

Bandingkan nilai Kualiti Lincih Wira dan Musuh selepas Ujian Kualiti Lincih. Pihak dengan nilai Kualiti Lincih tertinggi dipilih sebagai Penyerang. Pihak dengan Kualiti Lincih terendah dipilih sebagai Pertahanan.

Nilai Kualiti Kuat Penyerang

Baling 1 dadu. Tambah nilai dadu dan efek Peralatan dengan nilai Kualiti Kuat Penyerang. Catat hasil tambah pada lajur C.

$$\text{Dadu 1} + \text{Efek Peralatan Kuat Penyerang} = \text{C}$$

Nilai Kualiti Kebal Pertahanan

Baling 1 dadu. Tambah nilai dadu dan efek Peralatan dengan nilai Kualiti Kebal Pertahanan. Catat hasil tambah pada lajur D.

$$\text{Dadu 1} + \text{Efek Peralatan Kebal Pertahanan} = \text{D}$$

Menentukan Impak Serangan

Tolak nilai Kualiti Kebal Pertahanan dengan nilai Kualiti Kuat Penyerang. Catat hasil tolak pada lajur E. Hasil tolak disebut sebagai **Impak**. Jika nilai tolak sama atau kurang daripada sifar, maka nilai Impak adalah sifar.

Jika nilai Impak adalah sifar, tiada Hayat ditolak. Terus ke pusingan seterusnya.

$$\text{D} - \text{C} = \text{E}, \quad \text{E} \leq 0 = \text{tiada impak}$$

Menolak Impak daripada Hayat Pertahanan

Tolak nilai Impak daripada nilai Hayat Pertahanan. Catat hasil tolak pada lajur.

$$\text{Hayat Pertahanan} - \text{E} = \text{F}$$

Mencatat Baki Hayat

Catat nilai baki Hayat Wira dan Musuh pada lajur G.

Menentukan Pemenang Pertempuran

Selepas tamat setiap pusingan, jika kedua-dua pihak masih hidup, ulang pusingan dari ujian Kualiti Lincih.

Pihak yang mempunyai sifar Hayat terlebih dahulu diisytiharkan kalah.

PROFIL WIRA

.....

				
*****	*****	*****	*****	*****

PERALATAN AKTIF

Anggota	Nama Peralatan	 Efek
Kepala		
Badan		
Jubah		
Tangan		
Senjata		
Kaki		
Aksesori		

BEG PENGEMBARA

Syiling Emas

[illegible]

Nama Wira

LOG PERTEMPURAN

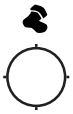
Nama Musuh

VS



Hayat

A



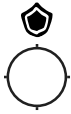
Lincah

B



Kuat

C



Kebal



Hayat

D



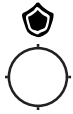
Lincah

E



Kuat

F



Kebal

G

[illegible]

Catatan: