

ALETHEIA 3300

L'ARENA DEI CRISTALLI

BATTLE ROYALE

REGOLAMENTO

PREMESSA NARRATIVA

L'arena è un campo di battaglia senza restrizioni: il silenzio tutt'intorno, qualche sbuffo di vento caldo del sud che fa alzare la terra, il suono elettrico di energia dei cristalli pronti a distruggere e ad attirare le anime. Sugli spalti non c'è pubblico, ma si sente che tutta la forza di Aletheia è in quel pezzo di mondo. Una forza inconsueta e incontrollabile esplose nelle anime dell'arena, un urlo e poi si inizia a combattere: non esistono limiti, non c'è pace, fino a rimanere le uniche anime in piedi, come se un mago annoiato si divertisse a osservare la battaglia che imperversa.

REGOLE DELL'ARENA

Nell'arena sono permesse tutte le tipologie di combattimento e di strategia.

Ogni personaggio entra nell'arena con un kit da combattente base comprensivo di monete (da manuale di D&D). Si possono usare i propri strumenti, le proprie armi o le proprie monete in ogni modo (anche per corrompere un nemico).

LA MORTE: La morte del PG è raggiunta quando si arriva a 0 punti ferita o meno, non ci sono *Tiri Salvezza Contro La Morte*, il cadavere rimane nel campo di battaglia (può essere resuscitato entro un minuto).

La morte in Arena non corrisponde alla morte nel mondo di Aletheia, il PG viene scaraventato fuori dall'arena e non può rientrare fino alla prossima sfida.

Se si esce fuori dall'Arena si muore nella battaglia nell'Arena.

Durante le sfide possono essere evocati Pneuma (a discrezione del master) e il pubblico di Aletheia può intervenire con plot twist e aiuti dalla chat.

LA BATTLE ROYALE

La Battle Royale dell'Arena dei Cristalli è una sfida senza esclusione di colpi. L'obiettivo principale è quello di rimanere l'ultima anima in vita all'interno del campo di battaglia. Durante la sfida si possono accumulare **Cristalli, Punti Desiderio** e premi funzionali al posizionamento nella classifica generale dell'Arena dei Cristalli e ad avere vantaggi durante il gioco.

TIPOLOGIA DI SFIDA
Tutt* contro tutt*, competitivo
NUMERO MASSIMO DI ANIME
8
TEMPO MASSIMO DI GIOCO
180 minuti reali
TEMPO MASSIMO SINGOLO TURNO PG
2 minuti reali
OBIETTIVO FINALE
Rimenero l'ultima anima alla fine
PREMIO
Cristalli per la classifica

L'arena, in questa sfida, è un campo aperto fatto di insidie, aiuti e ostacoli. Eventuali strategie di collaborazioni sono permesse ma solo utilizzando la comunicazione in-game, un PG può usare la sua azione per parlare o comunicare ad un altro o altri PG, loro, nel proprio turno, hanno la possibilità con un'azione bonus di rispondere a gesti o a parole alla proposta di alleanza (non aggiunge ulteriore azione bonus).



COSA C'E' NELL'ARENA

Nell'Arena dei Cristalli per la modalità Battle Royale le anime combattenti hanno a disposizione molti aiuti.

I CRISTALLI: I cristalli presenti influenzano la battaglia. Toccare un cristallo o avvicinarsi ad esso (entro un raggio di 3 metri) costringe ad un TS CAR che, se fallito, immobilizza il personaggio per un turno perché incantato dalla visione del cristallo blu.



LA CATAPULTA: La catapulta è il mezzo di trasporto più veloce all'interno dell'Arena. Con un solo balzo puoi ritrovarti dal lato opposto

del campo di battaglia. Saltare così in alto può però essere molto rischioso se non sei bravo ad atterrare.



L'ARMA BASTARDA: In guerra e in amore tutto è lecito, anche usare l'Arma Bastarda. Ancorata ad una torretta sopraelevata, l'Arma Bastarda è in grado di sparare potenti raggi verso gli avversari. Attenti però al rinculo, può essere bastardo anche quello.



LA TORRETTA DELLA DIFESA: La difesa è il migliore attacco. O almeno, così dicono gli amanti della torretta della difesa, il luogo perfetto da cui cecchinare gli avversari, potendo poi nascondersi e rannicchiarsi al sicuro dietro la copertura presente in cima alla torretta.



IL PULSANTE ROSSO: Scontrarsi contro degli incantatori può essere snervante. Tu provi a colpirli con la tua ascia ma niente, loro scappano e passano il tempo a lanciarti fastidiosi incantesimi. Però in situazioni simili, può tornare utile il pulsante rosso, in grado di far comparire una zona di antimagia sul campo di battaglia.



IL TASTO BLU: I combattenti possono essere una vera spina nel fianco, soprattutto quando provano a prenderti di mira e spingerti spalle al muro. Di grande aiuto può essere il pulsante blu. Premendolo, potrai vedere il terreno dell'ingombrante avversario cedere sotto i suoi piedi.



IL PULSANTE GIALLO: Il pulsante giallo è il pulsante perfetto per chi ama il caos e la casualità. Una volta premuto, la fortuna può sorridentarti o schiaffeggiarti con forza. Scegli tu se correre il rischio, ci sarà da divertirsi.



COME FUNZIONA LA SFIDA?

La Sfida della Battle Royale procede come un classico combattimento in iniziativa di D&D 5e con delle regole aggiuntive homebrew. Di seguito tutte le fasi da seguire e le regole da considerare.

1-GLI OBIETTIVI DELL'ARENA

Il Master lancia dei dadi misteriosissimi per estrarre gli obiettivi della sfida da una tabella che si trova scolpita con il fuoco in una caverna nelle Terre Morte del sud di Aletheia. Gli obiettivi se raggiunti durante la battaglia dai combattenti, daranno loro Punti Desiderio da poter utilizzare per riscattare premi e azioni aggiuntivi funzionali alla vittoria (vedi sezione Punti Desiderio e Stasi Magica). Il Master

estrae 6 obiettivi dalla tabella misteriosissima e li dichiara ai combattenti. Sono divisi per difficoltà e ogni giocatore può raggiungerli tutti. In aggiunta agli obiettivi da estrarre, ci sono sempre attivi in ogni sfida della Battle Royale i seguenti obiettivi fissi:

- ❖ Fare danni ad un PG con un salto dalla catapulta (Slot ∞ / 25 PTI DES)
- ❖ Uccidere un PG con un salto dalla catapulta (Slot ∞ / 50 PTI DES)
- ❖ Arrivare alla fine della Battle Royale senza aver subito danni (Slot 1 / 70 PTI DES)

(il simbolo ∞ significa che questo obiettivo può essere raggiunto infinite volte da ogni giocatore)

2-PUNTI DESIDERIO E PREMIO

Ogni combattente inizia la battaglia con **5 Punti Desiderio**.

I Punti Desiderio sono punti speciali che l'Arena dei Cristalli mette a disposizione per le anime combattenti, sono funzionali ad avere dei vantaggi durante il combattimento e si possono accumulare conseguendo degli obiettivi. Prima di iniziare la battaglia ogni combattente può decidere di spendere i propri 5 punti desiderio per iniziare con un potenziamento.

È molto importante decidere se spendere all'inizio della sfida i propri 5 Punti Desiderio per un potenziamento iniziale o lasciarli pronti per un momento migliore. Tutti i punti che si accumulano vincendo gli obiettivi durante la sfida sono utilizzabili in qualsiasi momento e vanno aggiunti ai punti iniziali.

Segue la tabella dei possibili riscatti prima di iniziare la sfida e durante il gioco. Sono

presenti **Premi Magia, Premi Combact e Oggetti** da riscattare. Oltre alla possibilità iniziale, i premi si possono riscattare durante una **Stasi Magica** (vedi sezione *Stasi Magica più avanti*)

PTI	PREMIO MAGIA
2	Recupera uno slot incantesimo LV1
3	Recupera uno slot incantesimo LV2
4	Recupera tutti gli slot incantesimo LV1
5	Ottieni una carica di Invisibilità
5	Ottieni uno slot incantesimo LV3 in più
5	Recupera uno slot incantesimo LV3
6	Recupera tutti gli slot incantesimo LV2
7	Recupera uno slot incantesimo LV4
9	Recupera uno slot incantesimo LV5
10	Recupera tutti gli slot incantesimo LV3
14	Recupera tutti gli slot incantesimo LV4
18	Recupera tutti gli slot incantesimo LV5

PTI	PREMIO COMBACT
1	Recupera un punto ferita
3	Recupera uno slot feature (dal riposo breve)
5	Recupera uno slot feature (dal riposo lungo)
5	Aggiungi 1d8 + 4 ai tuoi primi 2 attacchi andati a segno
10	Il doppio del movimento durante i prossimi 2 turni
20	Il doppio dei danni durante i prossimi 3 turni
20	La metà dei danni subiti durante i prossimi 3 turni
20	TS superati automaticamente per 2 turni
25	Critico al tiro per colpire durante i prossimi 2 turni
25	1 naturale ad ogni attacco subito per 2 turni
30	Non subisci danni per 2 turni da nessun PG
35	Riposo lungo

PTI	PREMIO MITICO
40	doppio turno durante i prossimi 2 turni
50	1 vita extra

OGGETTO	EFFETTO	PTI
SPUNTONE FASTIDIOSO	3 spuntone escono fuori dal terreno, chi se lo sarebbe aspettato! (1d6 danno per ogni spuntone, si può decidere i tre spazi dove farli uscire, uno spuntone per quadrato)	5
VELOCE COME IL VENTO	Non c'è tempo da perdere! Ottieni movimento raddoppiato per un turno.	5
FERMENTI LATTICI	È importante avere uno stile di vita equilibrato e sano. Anche nel fervore della battaglia. Tieni questo ricostituente, recupera 2d4 + 4 punti vita.	5
SFERE SCIVOLO	Questo dovrebbe essere divertente: 3 sfere che spingono l'avversario di 15 feet all'indietro e farlo cadere prono (TS su FOR, DC 16)	10
FRECCHE AL MIO ARCO	Partono 24 frecce dai lati dell'arena, l'unico a non essere colpito è il PG che le lancia perché si accuccia buono buono a terra (+6 al Tiro per colpire, 1d8+4, CRIT 2d8+4) Ne partono 5 da ogni lato dell'arena	10
SCHELETRI? SCHELETRI!	In quest'arena sicuramente ne sono morte di anime. Ecco i loro scheletri arrabbiatissimi che lottano per te: sono 5 e non hanno altro che la morte a guidarli! (il pg gestisce gli scheletri dopo la sua iniziativa, scegli tu dove posizionarli non appena utilizzato l'effetto)	15
CHE COLPO!	L'arma che si impugna ora brucia di energia divina: acquisisce il COLPO DIVINO del Chierico (1d8 danni extra) con SLOT pari round finiti	15
INGRANAGGIO MOVIOLA	Le cose sono due: o gli altri sono rallentati da qualche tipo di magia o io sono più veloce! Fatto sta che per un round tutti gli altri PG hanno la metà della velocità e non hanno azioni bonus o reazioni.	20
LA FORMA DELLA BESTIA	C'è una bacca cubica, strana, dal sapore dolciastro, quando la mastichi viene fuori una crema disgustosamente colorata e da un sapore forte che ricorda il pompelmo. Assumi la Forma Selvatica! (1d8, tabella)	25
L'ULTIMA CANZONE	La pace e il silenzio: questa canzone sicuramente non dovrebbe aprire un concerto. Effetti dell'incantesimo Sonno con 2d100 di PF (CD 16 CAR, dormi se non superi, ti svegli se subisci danni, o qualcuno usa azione per svegliarti)	30
I'M A JUMPER!	Sono 3 palle da gioco, si lanciano dove si vuole, ogni volta si acquisisce l'effetto dell'incantesimo PORTALE DIMENSIONALE	30
SCATOLA PUFF!	Una scatola da cui fuoriesce una polverina, fa starnutire un po' all'inizio ma poi dona gli effetti dell'incantesimo INVISIBILITA' SUPERIORE	35
BOMBA DI FUOCO	Questa bellissima sfera metallica intarsiata di un oro rosso fuoco e con mille pulsantini in qualche modo si dovrà pur attivare... "click! Clack!" Oddio, ecco fatto! Meglio lanciarla là! Incantesimo Palla di fuoco	35
FRUTTO BLEUM	Un morso e tutto sembra più bello dall'alto. Si acquisiscono le capacità dell'incantesimo VOLARE.	35
FOGLIO DI 1,2,3, STELLA!	Mi è sempre piaciuto questo gioco, allora via! Un, due, tre, Stella! Tutti gli altri PG hanno velocità 0 per 2 turni!	40
MOMENTO SENTIMENTO	E se riuscissi a tirar fuori tutta la mia rabbia e riuscissi anche a controllarla? Esce fuori uno Pneuma della rabbia sotto il controllo del PG	45
IL CRISTALLO DI LUTHIEN	È rosso e non ha paura di cambiare le cose: sposti la posizione di tutti gli altri PG e se vuoi anche la tua, in qualsiasi punto dell'arena	50

3-IL PIAZZAMENTO IN ARENA

Le anime a questo punto sono pronte a combattere e la magia di Aletheia decide il loro primo passo.

Lanciata l'iniziativa si divide in due sezioni la lista dei pg, i più veloci e i più lenti. Scatta **la fase del piazzamento**: i personaggi più lenti si piazzano per primi e decidono il piazzamento dei personaggi più veloci.

Si segue quest'ordine:

- ❖ l'ultimo personaggio nella lista dell'iniziativa piazza se stesso e il personaggio più veloce in qualsiasi punto dell'arena
- ❖ il penultimo piazza se stesso e il secondo personaggio della lista
- ❖ il terzultimo piazza se stesso e il terzo personaggio della lista
- ❖ il quartultimo piazza se stesso e il quarto personaggio della lista

NESSUNO DEI PG PUO' PIAZZARSI O PIAZZARE UN ALTRO PG A MENO DI 30FT (9 METRI) DA UN ALTRO PG GIA' PIAZZATO.

In caso di numero di personaggi dispari, l'ultimo dei personaggi veloci viene piazzato dal Master.

4-IL COMBATTIMENTO

A questo punto può iniziare il combattimento secondo le regole dell'iniziativa e con il classico svolgimento di una battaglia di D&D 5e.

In aggiunta alle regole classiche le seguenti dinamiche vanno considerate all'interno del campo di battaglia.

LA STASI MAGICA

Ogni personaggio può spendere un suo turno (per un massimo di 2 volte per Battle Royale) per entrare in Stasi Magica.

Durante quel turno il personaggio non può compiere altre azioni e non può subire nessun tipo di danno (fisico o magico) e può sfruttare i Punti Desiderio acquisiti durante la battaglia con gli obiettivi o quelli che si hanno a disposizione prima di iniziare la sfida per riscattare dei premi (*può anche non comprare niente e usare la Stasi Magica per proteggersi per un round*). Il personaggio rimane in stasi magica fino all'inizio del suo prossimo turno.

Durante un intero round solo un personaggio può entrare in stasi magica.

I FORZIERI DI HANANKE

Cosa c'è di meglio di aprire un pesante e prezioso Forziere, trepidanti di immergere le mani nel suo contenuto? Nulla, assolutamente nulla. L'Arena vi dà la possibilità di aprire quattro diversi tipi di Forzieri, per sfamare e soddisfare la vostra cupidigia. Potrete trovarci armi strabilianti, artefatti misteriosi, Punti Desiderio da sfruttare nelle Stasi Magiche e tanto altro. Attenzione però, potreste anche rischiare di perderci le mani.

A questo punto il combattimento procede fino alla fine dei 180 minuti o fino a quando non dovesse rimanere in piedi una sola anima.

Come funziona la fine della Battle Royale?

5-LA FINE DELLA BATTAGLIA

Alla fine della battaglia si possono presentare due possibilità.

- ❖ Se entro i 180 minuti di gioco un PG uccide tutti gli altri ha vinto la Battle Royale
- ❖ Se allo scadere dei 180 minuti di gioco rimangono in piedi almeno 2 PG, parte l'ultimo Round di gioco.

L'ULTIMO ROUND: l'ultimo round mette fine alla battaglia e durante questo tempo possono verificarsi le seguenti possibilità:

- ❖ Tutti i PG muoiono durante quel round e dunque nessuno vince la Battle Royale
- ❖ 1 PG rimane da solo in piedi alla fine del round e dunque vince la Battle Royale
- ❖ Almeno 2 PG rimangono in piedi alla fine del round e dunque si entra nella fase **BATTAGLIA PNEUMATICA**.

6-BATTAGLIA PNEUMATICA

Improvvisamente l'Arena è pervasa dalla forza elettrica delle emozioni di Aletheia. Appaiono degli pneuma, sono pronti alla battaglia finale.

Per prima cosa tutti i combattenti entrano in una Stasi Magica in cui si possono riscattare premi con i Punti Desiderio che hanno a disposizione per combattere attraverso gli pneuma. Dal personaggio con l'iniziativa più bassa fino a quello con l'iniziativa più alta si sceglie un premio a turno, fino ad esaurimento scorte.

Segue tabella con costi e premi.

PTI	PREMIO	SLOT
20	Resistenza a Esplosione Emotiva per 1d4 turni	2
20	Doppia Esplosione emotiva per 1d4 turni	2
20	Freccia emotiva x2 per 1d4 turni	1
20	Schianto emotivo x2 per 1d4 turni	1
30	Costringi un nemico a fare un'esplosione emotiva con una reazione	1
50	Tutti gli pneuma fanno un'esplosione emotiva	1

A questo punto i PG iniziano il combattimento attraverso il controllo degli Pneuma mentre loro sono immobilizzati a pochi centimetri da terra e un flusso di energia pneumatica gli si attorciglia intorno. Potranno decidere se attaccare o muoversi comunicandolo al Master che farà agire di conseguenza lo pneuma sotto il controllo del personaggio.

A questo punto l'obiettivo è solo uno: rimanere in piedi come ultima anima pneumatica dell'Arena.

LA CLASSIFICA DELL'ARENA

Partecipare alla Battle Royale permette alle anime di Aletheia di scalare le cime del coraggio e ad accumulare la potenza dell'energia dei cristalli. L'obiettivo è solo uno: essere in vetta. I Cristalli vinti nella modalità Battle Royale rimangono nei punteggi dell'anima anche dopo la battaglia a differenza dei Punti Desiderio. I Cristalli riportati nella tabella seguente sono cumulabili tra loro.

OBIETTIVO	CRISTALLI
La tua anima è scesa in campo, partecipa alla battaglia, questo basta ad Aletheia	1
Sei il primo Sacrificio all'Arena dei Cristalli, questo mondo ti ricorderà (per un po')	1
Hai utilizzato almeno 1 slot di Stasi Magica.	1
Medaglia di bronzo e Cristalli in regalo, poteva andarti peggio.	2
Li odi proprio questi incantatori. Sei la persona ad aver utilizzato il pulsante rosso più volte.	2
Hai sferrato il colpo mortale ad almeno 1 nemico.	2
Hai guardato i tuoi avversari cadere, hai utilizzato il pulsante blu più volte di tutti.	2
Ti piace rischiare e hai premuto il pulsante giallo più volte di chiunque altro.	2
Hai raggiunto almeno 5 obiettivi, sei molto forte!	3
Spendaccione, sei la persona ad aver speso più Punti Desiderio.	3
Hai sferrato il colpo mortale ad almeno 3 nemici.	4
Non sei morto ma non sei nemmeno l'unico vivo, ora si combatte con gli pneuma!	5
Vola, colomba bianca vola! Sei la persona ad aver percorso più metri in volo con la catapulta durante la partita	5
Dai, il secondo posto non è malissimo. C'eri quasi, tieni questi Cristalli.	5
Presidente dei Bastardi, hai ucciso 2 o più nemici con l'Arma Bastarda nello stesso turno.	6
Braccine corte eh? Non hai speso nemmeno un Punto Desiderio e sei finito tra gli ultimi 3.	7
Hai sferrato il colpo mortale ad almeno 5 nemici.	8
Hai vinto, che altro aggiungere?	10

CONCLUSIONE

L'Arena dei Cristalli è una sfida difficile ed estremamente divertente. Combattere al suo interno non vuol dire solo sapere giocare a D&D, anzi, vuol dire saper sfruttare un luogo, i suoi aiuti e le sue criticità. Vuol dire saper osservare gli avversari, decidere la strategia giusta e non lasciarsi prendere dal panico durante i propri turni.

La Battle Royale è la modalità che mette gli eroi più forti uno contro l'altro e lo fa grazie alla magia selvaggia e incontrollabile di Aletheia.

Anime di ventura, entrate nell'Arena, Aletheia vi chiama!