

ALETHEIA 3300

L'ARENA DEI CRISTALLI

DUNGEON ORB

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.

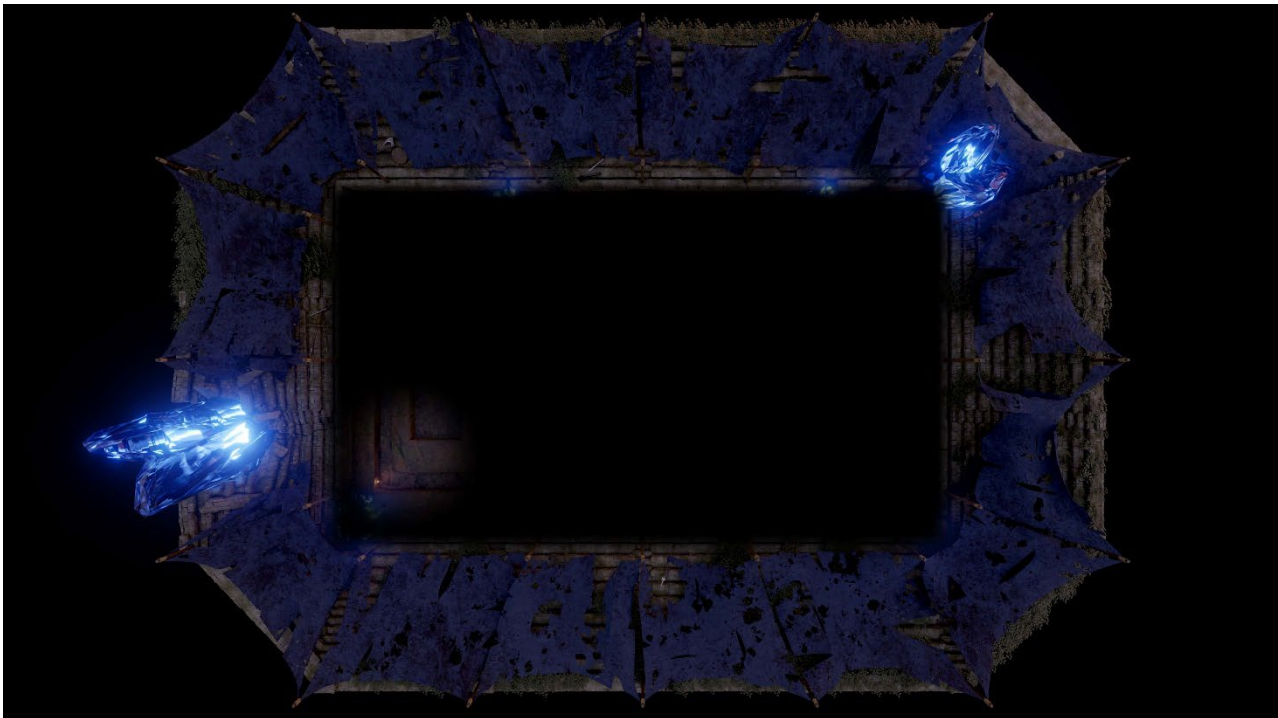
Durante le sfide possono essere evocati Pneuma (a discrezione del master) e il pubblico di Aletheia può intervenire con plot twist e aiuti dalla chat.

IL DUNGEON ORB

Il Dungeon Orb è la sfida delle compagnie di eroi di Aletheia. L'obiettivo principale è quello di farsi strada tra i corridoi del Dungeon, trovare l'orb e riportarlo alla propria base prima che ci riesca la squadra avversaria. Durante la sfida si possono accumulare **Punti Cristallo** per la Classifica dell'Arena per i personaggi singoli ma anche per la classifica dedicata ai party.

TIPOLOGIA DI SFIDA
Party VS Party, competitivo
NUMERO MASSIMO DI ANIME
2 Party, 4 PG a Party massimo (minimo 2)
TEMPO MASSIMO DI GIOCO
180 minuti reali
TEMPO MASSIMO SINGOLO TURNO PG
2 minuti reali
OBIETTIVO FINALE
Riportare l'Orb alla propria base
PREMIO
Cristalli per la classifica singola e party

Per il Dungeon Orb l'arena cambia la sua faccia, un terremoto magico scuote l'intero stadio, crepe enormi distruggono il terreno e spuntano fuori pareti altissime, di cui non si vede la fine. Appare un dungeon, fatto di corridoi infiniti, di curve pericolose, di suoni sinistri, mantenuto in vita da un soffio di energia oscura.



(Nell'immagine è oscurato il dungeon e viene mostrato solo un angolo)

005A 0'E' NELL'ARENA

Questo Dungeon non è come tutti gli altri, però: ci sono i mostri, ci sono le trappole ma c'è anche un grande tesoro e questo tesoro è la chiave per uscire dal dedalo di mattoni e pericoli mortali di questo labirinto.

Il tesoro è il **DUNGEON ORB**, una sfera di energia blu elettrica, in attesa degli eroi più scaltri, magica e potente, pronta a liberare la compagnia di anime degna del simbolo di vincitori, lo **Stemma dei Cristalli Di Aletheia**.

LE REGOLE DEL DUNGEON

Due compagnie di eroi si ritrovano all'interno del Dungeon e devono usare astuzia, forza e velocità per scovare l'Orb e acchiapparlo

prima dell'altra squadra. Una volta preso va riportato indietro fino all'entrata del Dungeon.

Nell'arena sono permesse tutte le tipologie di combattimento e di strategia. Alla fine della sfida si calcola il punteggio dei party e si aggiunge al punteggio totale del party in classifica, lo stesso per quanto concerne i punteggi dei pg singoli.

Le due squadre devono muoversi secondo delle regole e devono fare attenzione a come gestiscono la strategia all'interno del dungeon.

La sfida del Dungeon Orb procede come un tipico combattimento in Iniziativa di D&D 5e.

Seguono le regole homebrew da considerare all'interno della sfida.

L'ENTRATA NEL DUNGEON

Già dall'entrata magica nel Dungeon i due party faranno esperienza del pericolo e della magia di questo luogo.

Il Dungeon è composto da 4 ingressi, 2 per squadra. Le squadre saranno divise a coppie estratte a caso dal Master ed entreranno da entrate diverse l'una dall'altra. Gli ingressi possono essere vicinissimi tra loro o in parti lontanissime del dungeon (che è tutto su un piano), gli eroi non possono saperlo e finché non esplorano i corridoi non potranno ritrovarsi con i compagni!

ESPLORARE IL DUNGEON

L'obiettivo è sicuramente quello di trovare l'Orb e riportarlo alla base ma dove c'è un dungeon c'è sicuramente anche qualcosa da scoprire. Per questo l'esplorazione (in Iniziativa, dal principio della battaglia) è una parte fondamentale di questa sfida.

L'intero Dungeon è protetto da numerose trappole, magiche e non, con meccanismi e senza, costruite per mettere in difficoltà qualsiasi avventuriero.

Si narra inoltre che nascosti nei cunicoli siano presenti anche alcune piccole creature e segreti sulla mitologia provenienti da tutte le regioni delle terre di Aletheia.

L'ORB MAGICO

La magia di Aletheia è potente e si diverte con le anime che vogliono combattere sulle sue terre. Ed ecco perché ha creato l'Orb all'interno di questo dungeon. Anzi, ne ha creati tre! All'interno del Dungeon sono presenti tre diversi Orb in tre stanze diverse, sparse per tutto il labirinto. Solo uno di essi, però, è quello giusto: gli altri due sono copie di

ottima fattura, che esplodono una manciata di secondi dopo averli presi tra le mani.

REGOLE DELL'ORB

Quando ci si trova di fronte ad un Orb si è a metà dell'opera, anzi, quasi a metà!

Si può scegliere tra queste due opzioni quando ci si trova davanti all'Orb:

- ❖ **Analizzare l'Orb (AZIONE COMPLETA):** per rendersi conto se si tratti di un falso o dell'originale è necessario fare un TS su SAG e in seguito un TS su CAR. Se entrambe le prove vengono superate si può muovere l'Orb e prenderlo tra le mani, altrimenti l'Orb non si muove e rimane fermo (l'azione bonus di Prendere l'Orb è inclusa)
- ❖ **Prendere l'Orb (AZIONE BONUS):** si prende in mano l'Orb senza analizzarlo e sperando che sia quello giusto (in questo caso non si devono effettuare prove di caratteristica e l'Orb si stacca dalla sua base senza resistenza).

Se si prende l'Orb senza analizzarlo o se si decide di analizzarlo e si superano le due prove l'Orb si attiva (che sia l'Orb falso o quello vero). Quando l'Orb si attiva è il momento di correre, perché potrebbe esplodere da un momento all'altro o potreste diventare il bersaglio di tutte le anime avversarie presenti nel Dungeon. Alcune dinamiche importanti per l'Orb:

- ❖ L'Orb è un oggetto da trasportare a due mani

- ❖ Si può cedere ad un altro PG (anche nemico) senza effettuare prove o senza che quel PG debba effettuarne
- ❖ L'Orb non può essere bersaglio di incantesimi e, se cade a terra, può sprigionare una potente onda d'urto.
- ❖ Lasciar cadere quattro o più volte un Orb rende sicura l'esplosione dell'onda d'urto.
- ❖ Una volta caduto, è necessario convincere l'Orb a tornare tra le proprie mani con un TS su CAR, altrimenti diventa una pietra inamovibile anche per il più forte dei Giganti

REGOLE DI COMUNICAZIONE

I party non possono comunicare se non si vedono nel campo di battaglia. L'iniziativa comanda anche le comunicazioni e mandare messaggi, cercare di comunicare e interagire fa spendere ai personaggi delle azioni.

Una buona strategia potrebbe essere quella di darsi delle regole di comunicazioni o delle strade da seguire anche da lontani, impostare un codice di segnalazione, fare in modo che gli avversari non possano comprendere i piani e le dinamiche interne al party di eroi. In sostanza più si riesce ad essere preparati e in sintonia più sarà divertente e facile arrivare fino alla fine della sfida.

LA FINE DELLA SFIDA

Per vincere la sfida è necessario trasportare l'Orb in una delle due entrate della tua squadra. Non importa quale sia l'entrata,

l'eroe che ha in mano l'Orb può dirigersi ad una delle due entrate del proprio party indifferentemente. Ma non è finita qui: la porta d'uscita sarà chiusa e per aprirla sarà necessario lanciare la sfera magica in aria, infilare le mani in una fessura della porta e riprendere al volo l'Orb superando un TS DES. Se la prova non dovesse essere superata purtroppo l'Orb cadrebbe a terra e bisognerebbe convincerlo a tornare tra le proprie mani con un TS CAR.

I PLOT TWIST

Ah, quasi dimenticavo! Il Master mette a disposizione alcune delle carte della Mitologia di Aletheia come plot twist nel Dungeon, il pubblico può richiamarle con le donazioni. Sicuramente ci sarà da divertirsi. E oltre a questo il pubblico in pieno stile Aletheia può aiutare gli eroi in campo con dadi, punti ispirazione e vantaggi, perché un aiuto fa sempre comodo!

I PUNTI CRISTALLO

Anche per quanto riguarda il Dungeon Orb si possono accumulare punti cristallo per scalare le classifiche dell'Arena dei Cristalli di Aletheia! Qui non si usano punti desiderio, non esistono stasi magiche ma ci sono due tabelle per i punti cristallo: una per il giocatore singolo che fa scalare l'eroe nella classifica della Battle Royale e una per i Party, dedicata alle squadre in gara nel dungeon.

Per i punti da PG singolo, in caso di vittoria del proprio party, il totale va raddoppiato.

Qui la tabella dei punti cristallo per i party (i punti sono cumulabili)

OBIETTIVO	CRISTALLI
Avete perso, ma guardiamo il lato positivo: siete ancora tutti vivi.	1
Ottimo equilibrio, nessuno di voi ha fatto cadere uno degli Orb.	2
La tua squadra vince con un solo componente in vita. Per il rotto della cuffia!	3
Un sacrificio era necessario. La tua squadra ha vinto e avete ucciso almeno 1 componente della squadra avversaria.	3
La tua squadra vince con 2 componenti in vita. È il momento di riposarsi.	3
Il fine giustifica i mezzi. Avete vinto e avete ucciso almeno 2 componenti della squadra avversaria.	5
Il caos è il vostro pane, avete lanciato un Orb facendolo esplodere contro uno o più componenti della squadra avversaria.	5
La tua squadra vince con 3 componenti in vita. Ottimo lavoro.	6
Sarete di sicuro ricordati come una squadra letale. Avete vinto e avete ucciso 3 componenti della squadra avversaria.	7
La tua squadra riesce ad ottenere il supporto di uno dei gruppi di creature del Dungeon	7
Non vi resta che camminare verso l'uscita, avete ucciso l'intero party avversario.	8
Scivolote nell'ombra e vincete la sfida senza mai entrare in combattimento con gli avversari.	8
La tua squadra vince senza perdere nemmeno un componente, andate a festeggiare!	10

Qui la tabella dei punti cristallo per i singoli PG (i punti sono cumulabili, in caso di vittoria del party il totale va raddoppiato)

OBIETTIVO	CRISTALLI
La tua anima è scesa in campo, partecipa alla battaglia, questo basta ad Aletheia	1
Sei il primo a subire danni da una trappola... non è una tragedia, dai!	2
Sei il primo a trovare un Orb (va bene anche se non è quello giusto, tesoro!)	2
Sei il primo a fare danni ad un PG del party avversario	3
Sei il primo a subire danni da un PG del party avversario	3
La tua squadra ha raggiunto almeno 4 obiettivi dalla tabella party	4
Hai ucciso un nemico, meschino	5
Hai ucciso due nemici, sei top	7
Hai ucciso 3 nemici, cominci a farmi paura	8
Non hai subito danni da trappole, nemici, mostri, incantesimi, relazioni tossiche, orb	10