



**TORNEO  
TRE VALLI**

• **Miniguia del Giocatore** •

Versione 1.1 del 21/04/2022

Partecipare al Torneo Tre Valli è semplice.

Il sistema di gioco: **Dungeons and Dragons 5<sup>a</sup> Edizione**. Da lì, poi sono stati aggiunti alcuni interventi gestionali atti a creare una competizione tra rivali molto sportiva.

# • Regole del Torneo •

Innanzitutto è importante sottolineare delle regole base all'interno del torneo a livello di giocatori:

È richiesto **rispetto** per tutti i giocatori e master. Il gioco di ruolo è un'esperienza condivisa e la rivalità deve essere divertente, non sfociare in frustrazione o cattiveria. Qualsiasi atteggiamento ostile o oppositivo deve essere segnalato agli organizzatori del torneo. Chiunque può partecipare al **Torneo Tre Valli**, con un proprio personaggio, aderendo a una gilda e, al termine della sessione, confrontarsi con i propri colleghi.

## Come si svolgono le sessioni

---

- ◆ Raccolta dei giocatori nelle gilde
- ◆ Scelta a quale missione aderire in base alla ricompensa
- ◆ Avventura
- ◆ Suddivisione del bottino
- ◆ Scelta di come spendere le ricompense

## Si può Fare il Master?

---

Chiunque può fare il Dungeon Master, chiedendo la **Miniguia per le sessioni**.

## Gruppo Telegram

---

Il gruppo ufficiale per la gestione dell'evento è il gruppo Telegram: <https://t.me/RuolediTalk>. Sul gruppo si riporterà anche il riassunto delle puntate precedenti e nuove creazioni di conoscenza per l'ambientazione nella rubrica **L'Eco del Basilisco**.



# Creazione del Personaggio

- ◆ Il personaggio si crea usando la **serie standard** di punteggi;
- ◆ Si può utilizzare qualsiasi manuale ufficiale della **Wizard of the Coast**;
- ◆ L'ambientazione è quella di **Lacrime di Stelle**, basata sulla versione fantasy del VCO;
- ◆ L'allineamento non è fattore importante per le sessioni
- ◆ Il Background del personaggio può essere usato nelle sessioni se ha un senso nella gestione dei punti ispirazione
- ◆ Il Personaggio parte con l'equipaggiamento standard previsto dalla sua classe
- ◆ Il Personaggio creato parte di 1° livello salvo in caso di "*Ripartenza*" a pagina 5

## Avanzamento di Livello

---

I personaggi avanzano di livello **ogni due sessioni** a cui hanno partecipato.



# Scelta delle Gilde

Alla creazione di un **Personaggio**, il giocatore deve scegliere a quale **Gilda** appartenere. Ogni gilda ha un **Capogilda** a cui riferirsi e può avere un gruppo non ufficiale per gestirsi, parlare, etc. Se una gilda ha tre membri in più della gilda con meno membri, non può accettare nuovi iscritti.



## I Verri di Oxilia

---

Gruppo mercenario irruento e dal cuore forte. Vengono da Oxilia e sono guidati dal **Capobranco**.

◆ Capogilda: **Roberto Riccioli**



## L'Ordine delle Aquile d'Argento

---

Valoroso ordine dedito al bene e ai nobili valori cavallereschi. Hanno la loro sede a Vallago e sono guidati dal **Primo Cavaliere**.

◆ Capogilda: **Alessandro Savino**



## L'Aequilibrium.

---

Gilda dedita alla preservazione della vita e della natura, agendo spesso sotto copertura. Il loro leader è l'**Ago**.

◆ Capogilda: **Ennio Gambazza**

Durante le sessioni, un giocatore può cambiare gilda, ma tutte le ricompense accumulate restano alla vecchia gilda, tranne i tesori personali.



# Le Ricompense

A fine sessione, i giocatori devono scegliere tra loro come spartirsi le ricompense previste dalla missione:

## Gloria

---

La Gloria serve per vincere il **Torneo Tre Valli** e chi ne accumula di più a fine del torneo, vince. La gilda leader della classifica di **Gloria** inizia la nuova sessione dando **1 Punto Ispirazione** a tutti i suoi membri.

## Ricchezza

---

La Ricchezza serve per ampliare la sede della gilda e dare bonus da usare in sessione. Inoltre, ogni **5 punti** di ricchezza, la gilda guadagna **1 punto Gloria**.

## Potere

---

Investendo in potere la gilda ottiene **oggetti magici** per le proprie missioni.

## Ripartenza

Alla morte di un personaggio, il giocatore può creare un nuovo **personaggio dello stesso livello** di quello che è spirato, senza guadagnare la progressione per avanzare di livello. Quindi, se un giocatore perde il personaggio di 3° livello (che ha appena livellato), quella sessione non conta per l'avanzamento di livello e deve giocare altre due per arrivare al 4°.

Alla morte del personaggio, il giocatore deve **cambiare la Gilda** di appartenenza. Il tesoro personale, invece, viene perso dal giocatore e i suoi compagni di avventura possono spartirselo.

**NOTA: il giocatore del PG morto concorre alla scelta della spartizione delle ricompense.**

# Potenziare la Gilda

Di seguito si riporta una breve elenco di come spendere i punti Ricchezza e punti Potere guadagnati dalle Gilde durante le sessioni.

## Ricchezza

---

- ◆ **3 punti:** sezione della gilda che da un vantaggio a un tipo di Tiro Salvezza 1 volta a sessione
- ◆ **6 punti:** sezione importante della gilda che da vantaggio a un tipo di prova di abilità 3 volte a sessione
- ◆ **9 punti:** sezione migliorata della gilda che da 1d4 bonus a tutti i TS di un tipo per la sessione
- ◆ **12 punti:** sezione di lusso della gilda che da 1d4 bonus a tutte le prove di un'abilità della sessione

## Potere

---

- ◆ **3 punti:** pozione di cura
- ◆ **6 punti:** oggetto meraviglioso uso singolo
- ◆ **9 punti:** arma o armatura +1
- ◆ **12 punti:** oggetto meraviglioso





# • Mondo di Gioco •

Il Torneo Tre Valli si svolge all'interno dell'ambientazione di Dragondale e si rifà ad un VCO in chiave fantasy.

Nelle Tre Valli la natura è rigogliosa. Grandi montagne racchiudono i bacini di acqua dove la vita selvaggia trascorre in comunione con gli antichi spiriti degli elementi. Nei secoli passati, diverse specie di ominidi ci fondarono piccole enclavi per godere delle forze naturali e delle ricchezze del territorio: foreste di conifere, querce e castagni, torrenti impetuosi e monti carichi di minerali preziosi. Il clima è quello tipico alpino, con inverni freddi molto nevosi, e estati fresche e piacevoli. La presenza dei laghi mantiene il clima più temperato e le montagne fanno da barriere naturali agli eventi atmosferici più gravi.

Spiriti antichi, animali boschivi e bestie incantate si aggirano per il territorio, veri padroni di un luogo dove la civiltà non ha ancora preso il sopravvento. Le creature feroci sanno di non doversi avvicinare al fuoco, e solo se provocate attaccano gli umanoidi. Ma attenzione: nel cuore delle foreste selvagge, nelle antiche rovine e nel sottosuolo ci sono anche mostri, antiche malvagità dimenticate. Non percorrete quelle vie se non attentamente preparati. Infine, i laghi sono popolati da strane creature che ne hanno fatto i loro regni e avventurarsi lontano dalla costa può essere molto pericoloso.

## **Terre di Oxilia**

---

È la terra più settentrionale, una lunga fenditura pianeggiante che attraversa le montagne. Il fiume **Tuxa** serpeggia per tutta la Valle, raccogliendo l'acqua dei torrenti montani verso il **Lago Regio**. Sui monti sono presenti diversi alpeggi e alcune enclavi di umanoidi, mentre in pianura sorgono alcuni insediamenti agricoli che combattono contro le poche ore di sole diretto. Il paese più grande è **Oxilia**, nato come avamposto di confine, ma cresciuto grazie al commercio di pelli pregiate e antichi manufatti dell'epoca leggendaria.

## Valle del Cusius

---

Due grossi promontori montuosi che abbracciano un lago: ecco come appare dall'alto la **Valle del Cusius**, un territorio verdeggiante e pieno di luoghi nascosti. Il **Lago Clisius** è un luogo pericoloso e nella parte a sud sorge l'**Isola Julia**, antico insediamento oggi abbandonato, tra rovine e spiriti corrotti. Piccoli villaggi, nati come propaggini di un impero caduto, sono governati dai **Conti dei Cerro**. **Vaemenia** è il paese più grosso, crocevia di accesso alle altre valli e luogo colmo di storia.

## Vallago

---

Questa valle nasce come bacino del **Lago Regio**, ma la sedimentazione dei detriti montani trasportati dal fiume **Tuxa** ha creato una vasta pianura che ha contenuto a est lo specchio del grosso lago. Ciò ha favorito un clima più gradevole, con vasti campi coltivati e una forte attività di pesca.

La valle è la più orientale delle tre ed è delimitata a sud-ovest dallo **Stagno dei Maghi**, da **Gravelbörg** e il **Monte Orfano** patria dei nani Lamadicorno e a nord-est dall'impenetrabile **Barriera Elvetia**, confine naturale con l'Impero.

Al centro del **Lago Regio** sorgono le **Isole Gemelle**, colme di antico potere e a contatto diretto con la natura. Intracque è il più grande insediamento di tutte le Tre Valli, luogo dove anticamente sorgeva il porto commerciale con una guarnigione di soldati pronti a far rispettare le leggi agli stranieri provenienti da oltre la **Barriera Elvetia**.