

# DDI Deep Rock Dungeon & Dragons

---

Le **one-shot** giocate con i nani di **Karlsberg** dentro le montagne saranno fatte con le seguenti regole per cercare di rendere il feeling che si ha mentre si gioca **Deep Rock Galactic** (d'ora in poi *DRG*) ma in chiave fantasy (non serve aver giocato al gioco, basta guardare qualche video di reviews o di gameplay):

- Useremo questo sistema quando mancheranno 2 o più *giocatori* nella campagna principale ovvero quando saremo in 4 o meno *giocatori*
- Le one-shot saranno **Masterless**:
  - L'**obiettivo** della one shot verrà generato randomicamente tramite delle tabelle all'inizio della stessa e verrà discusso tra i giocatori per renderlo più coerente possibile al settings (o rigenerato in caso non si riesca).
  - Le **stanze** del dungeon verranno generate randomicamente pescando delle carte ogni volta che un PG si avvicinerà ad un'uscita della stanza in cui si trova.
  - le **stanze** potranno essere impilate una sopra l'altra per simulare la verticalità di *DRG*
  - Gli **incontri** verranno generati in modo randomico usando delle tabelle sia per stabilirne la loro probabilità sia per la loro composizione (ci saranno 2 tabelle una per le *orde* e una per il *boss finale* della one-shot)
  - I **combattimenti** verranno svolti tramite delle regole che simuleranno una IA molto semplice per i nemici (siccome saranno tutti mostri con intelligenza bassa attaccheranno il primo pg davanti a loro senza gorsse strategie)
  - I **mostri** saranno divisi e controllati dai *giocatori* per velocizzare i combattimenti.
  - I **mostri** avranno tutti la stessa iniziativa e i loro PF e CA saranno nascosti durante gli incontri, [il seguente sito](#) fornirà le informazioni se un nemico viene colpito o è morto simulando il ruolo del *DM* solo in questo ambito.
  - Le schede dei mostri saranno disponibili e visibili per tutti, verranno solo cancellate CA e PF che saranno controllati come scritto sopra
  - Qualunque **incertezza** sulle regole al momento della partita, strategie particolari messe in atto dai *giocatori* con esito incerto o altro che avrebbe bisogno di un *DM* verrà deciso/risolto in comune accordo tra i *giocatori* o in caso non si riesca tramite l'ausilio di tabelle Oracle che simulano le risposte di un *DM*
- I *personaggi*:
  - Saranno tutti di razza nanica (si può scegliere se nani delle colline e nani delle montagne)
  - Tutti i personaggi saranno al **lvl 6**.
  - Tutti i personaggi al **lvl 4** sceglieranno il talento **Iniziato alla magia**, lista incantesimi da **Mago**, trucchetti **Modellare la Terra** più un altro da lancio a scelta e come incantesimo **lvl 1 Caduta Morbida**.
  - Nonostante di razza nanica non avranno *scurovisione* e potranno quindi scegliere una competenza in una abilità a scelta
  - Tutti i personaggi hanno tra l'equipaggiamento la borsa del guaritore
- Le **classi** saranno fisse:

1. **Guerriero**, Maestro di Battaglia: (nome suggerito **Gunther Deepforge**) *nano delle montagne*.
  2. **Artificiere**, Artigliere (cannone occulto): (nome suggerito Engie Rockseeker) *nano delle montagne*.
  3. **Monaco**, Via dell'ombra: (nome suggerito **Scott Galarkus**) *nano delle colline*.
  4. **Stregone**: (nome suggerito **Drillbur Hoxxes**) *nano delle colline*.
    - per rispecchiare e cercare di mimare le classi del gioco (ingegnere, scout, gunner e driller), si possono proporre modifiche ma vanno valutate prima.
- Le grotte sono buie anche per i nani e quindi per illuminare servirà l'incantesimo *Luce*.
  - Cercheremo di usare meno *houserule* possibili ma per ritornare più fedelmente possibile il feeling di *DRG*, di seguito alcune proposte:
    - I riposi brevi durano 5 o 10 minuti e i giocatori possono farli senza il rischio di essere attaccati.
    - La borsa del guaritore se usata porta il *PG incapacitato* a **1 PF** come se i personaggi avessero il talento Guaritore.
    - lo *stregone* con un delay di 5 azioni può lanciare un incantesimo che crea un tunnel con una lunghezza corrispondente al suo movimento.
    - Il *guerriero* ha come equipaggiamento 2 arpioni uniti da una corda. Può usare un'azione per lanciare un arpione ad una distanza di massimo 18 metri creando così una fune che tutti i *PG* possono attraversare al costo di 3 metri di movimento se la fune va verso il basso, 1/2 del loro movimento se è orizzontale e al costo di tutto il loro movimento se è verso l'alto.