

We All must Die

Regolamento per la creazione dei PG



Milano
03



Regolamento Arena D&D 3.5

“We All must Die”

Un’Arena diversa dalle precedenti ...

Dopo l’esperienze vissute con: “Sfida senza Confini” ad Immaginaria 2002 e “Stelle Gemelle” a Lingotto Fiere a Torino; eccoci ancora una volta qui pronti a proporre un’Arena come metodo di gioco alternativo.

Un metodo di gioco chiaramente adatto per situazioni quali un torneo. Questa volta però abbiamo deciso di dare una diversa visione della cosa, lasciando la possibilità di creare le coppie di Personaggi come in Stelle Gemelle, ma non per sfidare altri Giocatori bensì una serie di **Mostri a ripetizione**.

Questa **Nuova Versione dell’Arena** ci da la possibilità di valutare i n modo più equo tutti i PG che si trovano ad affrontare le stesse tipologie di Avversari e che dovranno giocare a sopravvivere più a lungo possibile.

Per Chi non avesse un compagno con cui partecipare, non c’è problema, verranno accoppiati da noi coloro che sono spaiati. Inoltre potete andare sul sito del Dragone.net nella sezione Forum>Eventi e Manifestazioni e vedere se trovate lì un Gladiatore in cerca di un compagno.

Data questa grande impostazione diversa rispetto alla scorsa edizione, per chi affrontasse per la prima volta la sfida, nessun problema, le arene e le situazioni sono nuove come il sistema di valutazione, quindi non ci saranno persone avvantaggiate dall’aver giocato l’arena nella scorsa edizione.

Che cos’è un Torneo Arena di D&D Terza Edizione?

Il torneo Arena di Dungeons & Dragons Terza edizione vuol proporsi come un modo alternativo di giocare a Dungeons&Dragons.

I partecipanti del torneo dovranno dar vita ad una coppia di personaggi che sia competitiva sotto ogni punto di vista perché la cosa più difficile nell’arena è dover affrontare situazioni imprevedibili, e temibili avversari creati appositamente per rendervi l’impresa ardua se non impossibile. Quale impresa? Sopravvivere all’Arena.

In cosa consiste l’arena? Non certo in un banale scontro all’ultimo sangue tra gladiatori e belve, bensì in un sottile gioco di tattica, di scelte di campo e di combattimenti studiati nel dettaglio.

Essenziale per conseguire la vittoria sarà la capacità di creare un Personaggio forte ma anche in grado di cooperare con il proprio compagno. La capacità di interazione potrà sbaragliare qualsiasi forza singola. Anche se il problema più grosso saranno Le belve che dovrete affrontare e comunque non dovranno essere sottovalutati i numerosi pericoli che l’arena stessa vi metterà di fronte.

Infatti gli scontri non si svolgeranno in un terreno aperto con gradinate e spettatori ma su complicati semipiani creati appositamente da un signore della magia per saggiare le capacità dei partecipanti.

Non possiamo dirvi altro, la splendida ambientazione la scoprirete soltanto prendendo parte al torneo!

Il gioco resta simile al D&D classico, un gioco di ruolo da seguire sia dentro che fuori dalle arene.

La valutazione sarà maggiore e più varia della scorsa arena.

Non si baserà quindi solo su chi ha collezionato più morti, quanto piuttosto sulla tattica usata dal personaggio in battaglia, sull’interpretazione del giocatore, sull’interpretazione dell’allineamento scelto in relazione ai compagni e agli avversari e soprattutto sulla cooperazione della coppia. Conterà moltissimo anche il background del personaggio -da accompagnare alla scheda-, la conoscenza delle regole di D&D terza edizione, anche se ovviamente importante sarà anche sconfiggere i propri nemici.

State pur certi che tutti questi elementi concorreranno a dare una valutazione dei concorrenti il più completa possibile.



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Per creare i propri personaggi bisogna seguire con attenzione le regole riportate nei punti successivi. È inoltre indispensabile possedere il Manuale del Giocatore. Sono facoltativi la Guida del Dungeon Master (Dungeon Master Guide) e il Manuale dei Piani (Manual of the Planes).

I punti da seguire per la creazione di ognuno dei due PG sono i seguenti:

1. Scegliere la razza
2. Distribuire i punti caratteristica tra le varie caratteristiche del personaggio
3. Scegliere la classe/i ed eventuali classi di prestigio tenendo conto che il livello è il 10°
4. Calcolare i punti ferita
5. Scegliere i Talenti
6. Selezionare le abilità
7. Scegliere l'equipaggiamento
8. Scegliere eventualmente gli incantesimi
9. Completare la scheda in tutte le sue parti compreso il carico di trasporto
10. Compilare ed avere l'eventuale scheda di un famiglia, animale compagno, gregario speciale, cavalcatura o altro che si porta nell'arena con se o si può evocare in modo costante

RAZZA

Può essere usata una delle seguenti razze: (*lep* = *Livello equivalente Personaggio*)

Razza	lep	Riferimenti
Umano <i>Human</i>		(MDG, pp. 12-13) (PHB, pp.12-14)
Nano <i>Dwarf</i>		(MDG, pp. 14-15) (PHB, pp.14-15)
Elfo <i>Elf</i>		(MDG, pp. 15-16) (PHB, pp.15-16)
Gnomo <i>Gnome</i>		(MDG, pp. 16-17) (PHB, pp.16-17)
Mezzelfo <i>Half-elf</i>		(MDG, p. 18) (PHB, pp.12-18)

Razza	lep	Riferimenti
Mezzorco <i>Half-orc</i>		(MDG, pp. 18-19) (PHB, pp.18-19)
Halfling <i>Halfling</i>		(MDG, pp. 19-20) (PHB, pp.19-20)
Bariaur <i>Bariaur</i>	+1	(MdP, p. 161) (MoP, pp. 161)
Githzerai <i>Githzerai</i>	+2	(MdP, p. 176) (MoP, p. 176)
Githyanki <i>Githyanki</i>	+2	(MdP, pp. 174-175) (MoP, pp. 174-175)

Note sulle Razze:

Età: i PG devono partire con l'età normale, in base alla razza scelta, senza modificatori alle caratteristiche. (GC)

Razze con LEP: Tutte le razze che hanno un LEP significa che partiranno come personaggi di livello non 10 ma bensì 10 – LEP (Es: un Drow potrà essere al max di 8° Livello).

Per le descrizioni delle razze si segua il riferimento al Manuale dei Mostri accanto alla Razza, ma per sapere quali siano i modificatori alle caratteristiche e quanti DV ha in più la creatura per il LEP si faccia riferimento alla GDM (pp. 57-58), mentre per tutto il resto seguire le regole sulla GDM pp.22-24.

Per le Creature del MDP è necessario crearsele seguendo le regole sulla GDM pp.22-24. (GC)

Githzerai: un personaggio githzerai non può utilizzare l'abilità Spostamento planare all'interno dell'arena. (GC)

Githyanki: un personaggio githyanki non può utilizzare l'abilità Spostamento planare all'interno dell'arena. Nessun personaggio può possedere la Spada d'argento. Il Patto coi Draghi Rossi non è utilizzabile a meno che per il bonus ai tiri di diplomazia. (GC)



PUNTEGGI DELLE CARATTERISTICHE

Tutte le caratteristiche partono da 8 punti. Ogni giocatore può spendere fino a 28 punti per incrementare le caratteristiche del proprio personaggio (Guida del Dungeon Master, p.169).

Dopo aver speso tutti e 28 i punti, e aver applicato gli eventuali modificatori per la razza, il giocatore assegna i due aumenti delle caratteristiche per il 4° e l'8° livello (Manuale del Giocatore, p. 22).

Punteggio di caratteristica	Costo in punti	Punteggio di caratteristica	Costo in punti
9	1	14	6
10	2	15	8
11	3	16	10
12	4	17	13
13	5	18	16

CLASSE

Nello scegliere la classe per il vostro personaggio tenete conto che il livello è il 10°.

A fianco di ogni Classe di prestigio abbiamo indicato il livello massimo che potete raggiungere in quella classe se ottimizzate i livelli precedenti le richieste della classe. Non è necessario raggiungere quel livello, potete benissimo aver meno livelli del massimale, e scegliere se volete due o più classi di prestigio diverse.

È consentito creare un personaggio multiclasse (Manuale del Giocatore, pp. 59-60). Tuttavia, è vietato ricevere una penalità del -20% o superiore ai PE a causa di eventuali livelli diversi di classi che non siano favorite dalla razza.

Le classi che hanno un Codice di Condotta da seguire sono tenute a farlo per tutta la durata dell'arena. Se così non fosse andranno in conto alle penalità previste per l'aver violato il codice oltre ad una notevole penalizzazione nell'assegnazione dei PX per la valutazione del PG all'interno degli scontri.

Nella scheda di un personaggio multiclasse deve essere chiaramente indicata la sequenza in cui sono stati assegnati i livelli per poter noi capire il procedimento di creazione dello stesso.

Può essere scelta una qualsiasi classe presente nel Manuale del Giocatore e nella Guida del Dungeon Master:

L.M. = Livello Massimo raggiungibile

Classe	L.M.	Riferimenti	Classe	L.M.	Riferimenti
Barbaro <i>Barbarian</i>	10	(MDG, pp. 24-26) (PHB, pp.24-26)	Paladino <i>Paladin</i>	10	(MDG, pp. 48-51) (PHB, pp.42-46)
Bardo <i>Bard</i>	10	(MDG, pp. 26-30) (PHB, pp.26-30)	Ranger <i>Ranger</i>	10	(MDG, pp. 51-54) (PHB, pp.46-49)
Chierico <i>Cleric</i>	10	(MDG, pp. 30-33) (PHB, pp.30-33)	Stregone <i>Sorcerer</i>	10	(MDG, pp. 54-58) (PHB, pp.51-55)
Druido <i>Druid</i>	10	(MDG, pp. 33-37) (PHB, pp.33-37)	Adepto <i>Adept</i>	10	(GDM, pp.107-108) (DMG, pp.107-108)
Guerriero <i>Fighter</i>	10	(MDG, pp. 37-39) (PHB, pp.37-39)	Aristocratico <i>Aristocrat</i>	10	(GDM, pp.108-109) (DMG, p.108)
Ladro <i>Rogue</i>	10	(MDG, pp. 39-41) (PHB, pp.49-51)	Combattente <i>Warrior</i>	10	(GDM, p.109) (DMG, pp.109-110)
Mago <i>Wizard</i>	10	(MDG, pp. 41-44) (PHB, pp.55-58)	Esperto <i>Expert</i>	10	(GDM, p.109) (DMG, p.109)
Monaco <i>Monk</i>	10	(MDG, pp. 44-48) (PHB, pp.39-42)	Popolano <i>Commoner</i>	10	(GDM, pp.109-110) (DMG, pp.108-109)



Errata e note sulle classi:

Bardo: L'abilità Conoscenze bardiche non può esser utilizzata per l'arena. (GC)

Chierico: Le divinità sono quelle indicate nel Manuale del Giocatore. Si possono avere chierici di allineamento come scritto nel regolamento. Questi ultimi possono soddisfare i requisiti legati ai contatti con divinità o simili tramite entità analoghe o vicine ma non quelle che richiedono l'appartenenza ad una chiesa specifica o ad un ordine definito. Un chierico "senza dio" ha accesso ai domini di prestigio per tutte le divinità o legate all'allineamento, ma non a quelli che sono di un dio specifico. (GC)

Paladino: Non è possibile utilizzare il talento autorità per acquisire una cavalcatura Drago. Può utilizzare le cavalcature speciali descritte nel GDM. Se la cavalcatura muore durante un'arena non potrà esser risorta. (GC)

Maghi, stregoni: Possono possedere un famiglia. In tal caso il denaro a disposizione per l'acquisto dell'equipaggiamento (vedi il paragrafo Equipaggiare i personaggi) è ridotto di 100 mo. Se il famiglia muore durante l'arena non viene resuscitato e il mago o lo stregone perde i PX che causano la perdita di un livello per le successive arene. (GC)

CLASSI DI PRESTIGIO

Possono essere scelte le seguenti classi di prestigio, divise per manuali. Nella seconda colonna è indicato il massimo livello che è possibile raggiungere nella classe di prestigio.

Si considera che tutte i requisiti speciali per entrare a far parte di una classe di prestigio siano stati soddisfatti e che eventuali penalità temporanee da esse attribuite al PG siano nel tempo state recuperate.

Le classi di Prestigio che hanno un Codice di Condotta da seguire sono tenute a farlo per tutta la durata dell'arena. Se così non fosse andranno in conto alle penalità previste per l'aver violato il codice oltre ad una notevole penalizzazione nell'assegnazione dei PX per la valutazione del PG all'interno degli scontri.

Guida del Dungeon Master (Dungeon Master guide):

Classe di prestigio	L.M.	Riferimenti	Classe di prestigio	L.M.	Riferimenti
Arciere arcano <i>Arcane archer</i>	3	(GDM, pp.176-177) (DMG, pp.176-177)	Guardia nera <i>Blackguard</i>	4	(GDM, pp.186-188) (DMG, pp.181-183)
Assassino <i>Assassin</i>	5	(GDM, pp.179-180) (DMG, pp.180-181)	Maestro del sapere <i>Loremaster</i>	3	(GDM, pp.188-189) (DMG, pp.191-192)
Cavaliere Mistico <i>Eldritch knight</i>	5	(GDM, pp.180-181) (DMG, pp.187-188)	Mistificatore Arcano <i>Arcane trickster</i>	2	(GDM, pp.191-192) (DMG, pp.177-178)
Difensore nanico <i>Dwarven Defender</i>	3	(GDM, pp.181-182) (DMG, pp.186-187)	Ombra danzante <i>Shadowdancer</i>	3	(GDM, pp.192-193) (DMG, pp.194-196)
Discepolo dei Draghi <i>Dragon Disciple</i>	5	(GDM, pp.182-184) (DMG, pp.183-185)	Teurgo Mitico <i>Mystic Theurge</i>	4	(GDM, pp.194-195) (DMG, pp.192-193)
Duellante <i>Duelist</i>	3	(GDM, pp.184-185) (DMG, pp.185-186)	Viandante dell'orizzonte <i>Horizon walker</i>	5	(GDM, pp.195-196) (DMG, pp.189-191)

Errata e note sulle classi:

Ombra danzante: Un'ombra danzante può partecipare al torneo con un compagno d'ombra. Se l'ombra muore all'interno dell'arena il personaggio perderà i Px e conseguentemente un livello per le successive arene.(GC)

Discepolo dei draghi: Il giocatore può scegliere un qualsiasi tipo di drago tra quelli presenti nella tabella (GC)



Il Manuale dei Piani (Manual of the Planes):

Classe di prestigio	L.M.	Riferimenti
Emissario Divino <i>Divine Agent</i>	5	(MdP, pp. 26-28) (MoP, pp. 24-26)
Sabotatore di Portali <i>Gatecrasher</i>	4	(MdP, pp. 28-30) (MoP, pp. 26-28)

Classe di prestigio	L.M.	Riferimenti
Campione Planare <i>Planar Champion</i>	4	(MdP, pp. 24-26) (MoP, pp. 28-30)
Viandante Planare <i>Planeshifter</i>	1	(MdP, pp. 30-32) (MoP, pp. 30-32)

Errata e note sulle classi:

Emissario Divino: Il Dominio aggiuntivo che guadagna permette l'acquisizione di un dominio di prestigio preso tra quelli della propria divinità in I Difensori della Fede.

Le abilità Contatto e Spostamento planare verso il piano della divinità non possono essere utilizzate all'interno dell'arena. (GC)

Viandante Planare: l'abilità Spostamento planare non può essere utilizzata. (GC)

PUNTI FERITA

Per il primo livello il personaggio guadagna il numero massimo di punti ferita. I successivi livelli forniscono i numeri di punti ferita mostrati dalla tabella sottostante:

Dado vita	Punti ferita
d12	6,5
d10	5,5
d8	4,5
d6	3,5
d4	2,5

Completato il conteggio, arrotonda per difetto. I punti ferita sono ovviamente modificati dal punteggio di costituzione del personaggio.

TALENTI

Autorità: Un personaggio che possiede questo talento non può avere dei seguaci ma solo un gregario speciale in base al suo punteggio di autorità che si ottiene sommando Livello + Bonus carisma + Modificatore

I modificatori validi da sommare sono i seguenti:

- Se il comandante possiede un famiglia/cavalcaturo del Paladino/compagno animale -2
- Se il comandante recluta un gregario di allineamento differente al proprio -1

Il gregario speciale può essere scelto dalla seguente lista:

Punteggio di autorità	Livello equivalente del gregario	Gregario speciale
9	6	Lupo crudele
9	6	Pegaso
10-11	7	Segugio infernale
10-11	7	Belva distorcente
12	8	Leone crudele
13	9	Minotauro

Uno può scegliere di prender un gregario speciale di livello inferiore rispetto al suo punteggio di autorità. (GC)



SELEZIONE DELLE ABILITA'

Un modificatore di intelligenza aumentato in seguito all'aumento delle caratteristiche del 4° o dell'8° livello aumenta i punti abilità a disposizione dal 5° o dal 9° livello. Gli oggetti magici che modificano l'intelligenza non alterano in alcun modo l'acquisizione dei gradi delle abilità.

Alchimia, artigianato, intrattenere e professione non possono essere utilizzate per ottenere equipaggiamento o denaro aggiuntivo prima dell'inizio dell'avventura. Chi possiede un'abilità di artigianato in una specifica categoria avrà uno sconto sull'acquisto di un oggetto non magico di quella categoria, lo sconto in questione è del 10%

Non si può iniziare il torneo con una creatura ammaestrata con addestrare animali.

EQUIPAGGIAMENTO

I personaggi potranno acquisire qualsiasi armatura, scudo, arma o oggetto non magico, normale o perfetto, presente nel manuale base al costo ivi riportato.

Ogni giocatore ha a disposizione 16.000 MO da spendere nel modo più appropriato, una volta entrati nell'arena i soldi avanzati non serviranno più a nulla.

Si possono solo comprare gli oggetti magici presenti nella lista da noi precompilata. Comprare l'arma magica freccia/quadrello/prieto di qualsiasi tipo da diritto ad averne un numero di 20 per ogni arma magica proiettile comprata. Lo stesso vale per i proiettili non magici.

Armature (GDM, pp. 216-221) (DMG, pp. 216-221)			
Oggetto magico	Prezzo (MO)	Oggetto magico	Prezzo (MO)
Armatura +1	1000 + p.a.	Pelle di Rinoceronte <i>Rhino Hide</i>	5165
Armatura +2	4000 + p.a.	Armatura del Mascheramento +1 <i>Glamered Armor +1</i>	3700 + p.a.
Armatura +1/capacità speciale +1 (*)	4000 + p.a.	Armatura Scivolosa +1 <i>Slick armor +1</i>	4750 + p.a.
Scudo +1	1000 + p.s.	Armatura dell'Ombra +1 <i>Shadow armor +1</i>	4750 + p.a.
Scudo +2	4000 + p.s.	Armatura del Movimento silenzioso +1 <i>Silent moves armor +1</i>	4750 + p.a.
Scudo +1/capacità speciale +1 (*)	4000 + p.a.	Scudo di Spine <i>Spined shield</i>	5580

Legenda Armature:

p.a.: prezzo armatura da sommare in base al tipo di armatura scelta (tab. 8-4 GDM pag. 180)

p.s.: prezzo scudo da sommare in base al tipo di scudo scelto (tab. 8-5 GDM pag. 180)

(*): le capacità speciali con bonus magico max +1 possono essere scelte dal GDM



Armi (GDM, pp. 221-229) (DMG, pp. 221-229)			
Oggetto magico	Prezzo (MO)	Oggetto magico	Prezzo (MO)
Arma +1	2000 + p.a.	Pugnale d'argento perfetto <i>Silver Dagger, masterwork</i>	322
Arma +2	8000 + p.a.	Pugnale in adamantio <i>Adamantine dagger</i>	3002
Arma +1/capacità speciale +1 (*)	8000 + p.a.	Ascia da battaglia in adamantio <i>Adamantine battleaxe</i>	3010
Freccia del sonno <i>Sleep Arrow</i>	300	Giavelotto del Fulmine <i>Javelin of Lightning</i>	1500
Quadrello urlante <i>Screaming Bolt</i>	500	Spada lunga di ferro freddo perfetta <i>Cold iron longsword, masterwork</i>	330

Legenda Armature:

p.a.: prezzo arma perfetta da sommare in base al tipo di arma scelta

(*): le capacità speciali con bonus magico max +1 possono esser scelte dalla GDM

Nota: *La capacità speciale accumulatore di incantesimi può avere già dentro un incantesimo che il possessore dell'arma possa lanciare normalmente (GC)*

Pozioni e Oli (GDM, pp. 229-230) (DMG, pp. 229-230)					
Oggetto magico	Prezzo (MO)	Oggetto magico	Prezzo (MO)	Oggetto magico	Prezzo (MO)
Saltare <i>Jump</i>	100	Vigore dell'Orso <i>Bear's Endurance</i>	1500	Eroismo <i>Heroism</i>	5000
Movimenti del ragno <i>Spider Climb</i>	100	Ingrandire <i>Enlarge</i>	900	Respirare sott'acqua <i>Water breathing</i>	750
Cura ferite Leggere <i>Cure Light Wounds</i>)	100	Scurovisione <i>Darkvision</i>	300	Protezione dalle frecce 10 /magico <i>Protection from arrows 10 /magic</i>	1000
Armatura Magica <i>Mage Armor</i>	200	Cura ferite Moderate <i>Cure moderate wounds</i>	250	Volare <i>Fly</i>	1000
Nascondersi agli animali <i>Hide from animal</i>	200	Levitazione <i>Levitate</i>	400	Cura ferite gravi <i>Cure serious wounds</i>	400
Ridurre <i>Reduce</i>	250	Invisibilità <i>Invisibility</i>	1000	Forza del toro <i>Bull's Strength</i>	1500
Parlare con animali <i>Speak with animals</i>	300	Rimuovi paralisi <i>Remove paralysis</i>	800	Saggezza del Gufo <i>Owl's Wisdom</i>	1500
Carisma Charisma	1500	Distorsione <i>Displacement</i>	1500	Grazia felina <i>Cat's grace</i>	1500
Astuzia della Volpe <i>Fox's Cunning</i>	1500	Neutralizza veleno <i>Neutralize Poison</i>	800	Velocità <i>Haste</i>	1200



Bastoni e Verghe			
Oggetto magico	Prezzo (MO)	Oggetto magico	Prezzo (MO)
Verga Metamagica (ingrandimento, estensione, o silenzio: minori) (GDM, p.236) <i>Lesser Metamagic rod (Enlarge, Extend or Silent: minor)(DMG, p.236)</i>	4500	Verga Inamovibile (GDM, p.235) <i>Rod Immovable (DMG, p.235)</i>	7500

Anelli (GDM, pp.229-233) (DMG, pp.229-233)			
Oggetto magico	Prezzo (MO)	Oggetto magico	Prezzo (MO)
Scalare <i>Climbing</i>	2500	Controincantesimi (*) <i>Counterspell (*)</i>	4000
Saltare <i>Jumping</i>	2500	Scudo mentale <i>Mind Shield</i>	8000
Protezione +1 <i>Protection +1</i>	2000	Protezione +2 <i>Protection +2</i>	8000
Caduta morbida <i>Feather fall</i>	2200	Scudo di Forza <i>Force Shield</i>	8500
Nuotare (GDM) <i>Swimming (DGM)</i>	2300	Ariete 30 cariche <i>Ram 30 charges</i>	8600

Legenda Anelli

(*): L'anello può contenere già prima dell'arena un incantesimo al suo interno. L'incantesimo deve essere uno di quelli che il possessore può lanciare normalmente.

Veleni (GDM, p. 299) (DMG, p.297)					
Oggetto	Prezzo (MO)	Oggetto	Prezzo (MO)	Oggetto	Prezzo (MO)
Veleno di millepiedi piccolo <i>Small centipede poison</i>	150	Whinni blu <i>Blue whinnis</i>	300	Bile di Drago <i>Dragon bile</i>	4000
Olio di sangue verde <i>Greenblood oil</i>	200	Veleno di vespa gigante <i>Giant Wasp poison</i>	500	Residuo foglia sassone <i>Sasson leaf residue</i>	600
Veleno di ragno medio <i>Mediun s. spider venom</i>	300	Essenza d'ombra <i>Shadow essence</i>	500	Radice di terinav <i>Terinav root</i>	2000
Sangue di radice <i>Bloodroot</i>	150	Veleno di aspidi nera <i>Black adder venom</i>	200	Succo cervello vermeiena <i>Carrioncrawler brain juice</i>	500
Veleno di verme purpureo <i>Purple worm poison</i>	1000	Lama di morte <i>Deathblade</i>	3500	Polvere di ungol <i>Ungol dust</i>	1000
Veleno di scorpione grande <i>Large scorpion venom</i>	500	Pasta di radice di Malyss <i>Malyss root paste</i>	1000	Fumi di othur bruciato <i>Burnt othur fumes</i>	4000
Veleno di Viverna <i>Wyvern poison</i>	4500	Nitharit <i>Nitharit</i>	1500	Foschia di demenza <i>Insanity mist</i>	3000



Bacchette magiche (GDM, pp. 245-246) (DMG, pp.245-246)			
Oggetto magico	Prezzo (MO)	Oggetto magico	Prezzo (MO)
Individ. del magico 25 cariche <i>Detect Magic 25 charges</i>	750	Levitazione 25 cariche <i>Levitate 25 charges</i>	9000
Luce 25 cariche <i>Light 25 charges</i>	750	Evoca Mostri II (GDM) 15 cariche <i>Summon monster II 15 charges</i>	9000
Individ. porte segrete 25 cariche <i>Detect secret doors 25 charges</i>	1500	Silenzio 25 cariche <i>Silence 25 charges</i>	9000
Spruzzo colorato 25 cariche <i>Color Spray 25 charges</i>	1500	Scassinare 25 cariche <i>Knock 25 charges</i>	9000
Mani brucianti 25 cariche <i>Burning Hands 25 charges</i>	1500	Luce diurna 25 cariche <i>Daylight 25 charges</i>	9000
Charme 25 cariche <i>Charme 25 charges</i>	1500	Invisibilità 10 cariche <i>Invisibility 10 charges</i>	9000
Dardo Incantato (1° liv) 25 cariche <i>Magic Missile (1° liv) 25 charges</i>	1500	Frantumare 25 cariche <i>Shatter 25 charges</i>	9000
Stretta folgorante 25 cariche <i>Shocking Grasp 25 charges</i>	1500	Immagine speculare 15 cariche <i>Mirror Image 25 charges</i>	9000
Evoca Mostri I 15 cariche <i>Summon monster I 15 charges</i>	1500	Cura ferite Moderate 25 cariche <i>Cure moderate wounds 25 charges</i>	9000
Cura ferite leggere 25 cariche <i>Cure light Wounds 25 charges</i>	1500	Blocca persona 25 cariche <i>Hold Person 25 charges</i>	9000
Dardo incantato (3° liv) 25 cariche <i>Magic missile (3° liv) 25 charges</i>	4500	Freccia acida di Melf 15 cariche <i>Melf's Acid arrow 15 charges</i>	9000
Dardo incantato (5° liv) 25 cariche <i>Magic missile (5° liv) 25 charges</i>	7500	Oscurità 25 cariche <i>Darkness 25 charges</i>	9000

Sostanze e oggetti speciali (MDG, pp.127-129) (PHB, pp.128-129)			
Oggetto	Prezzo (MO)	Oggetto	Prezzo (MO)
Acido (ampolla) <i>Acid (flask)</i>	25	Fuoco alchimista (ampolla) <i>Alchemistic fire (flask)</i>	50
Acquasanta <i>Holy water</i>	50	Pietra del tuono <i>thunderstone</i>	100
Antitossina (fiala) <i>Antitoxin (vial)</i>	100	Tizzone ardente <i>tinderwig</i>	5
Bastone di fumo <i>Smokestick</i>	20	Verga del sole <i>Sunrod</i>	10
Borsa dell'impedimento <i>Tanglefoot bag</i>	250		



Pergamene (GDM, pp.199-204) (DMG, pp.199-204)	
Oggetto magico	Prezzo (MO)
Incantesimi di livello 1° <i>Spell of 1° level</i>	500
Incantesimi di livello 2° <i>Spell of 2° level</i>	1500
Incantesimi di livello 3° <i>Spell of 3° level</i>	2500
Incantesimi di livello 4° <i>Spell of 4° level</i>	3500
Incantesimi di livello 5° <i>Spell of 5° level</i>	4500

Legenda Pergamene:

Le pergamene possono essere acquistate al prezzo qui riportato con le eccezioni nella seconda colonna per quelle contenenti incantesimi con un costo + elevato. Esistono però le seguenti restrizioni:

- ◆ Nessuno può comprare una pergamena che contenga un incantesimo (divino o arcano) di livello maggiore rispetto a quelli che lui è in grado di lanciare. (GC)
- ◆ I chierici col dominio della Magia possono utilizzare le pergamene come fossero dei maghi di metà del loro livello di lanciatore di incantesimi divini. (GC)
- ◆ Si possono avere solo le pergamene descritte nella GDM (DMG) e non di altri incantesimi del manuale del giocatore (GC)

Non si possono comprare pergamene di incantesimi presenti nell'elenco degli incantesimi esclusi per questa arena. (GC)

Oggetti Meravigliosi (GDM, pp.245-268) (DMG, pp.245-268)			
Oggetto magico	Prezzo (MO)	Oggetto magico	Prezzo (MO)
Zainetto pratico di Heward (GDM) (*4) <i>Heward's handy haversack (DMG) (*4)</i>	2000	Corno della Nebbia (GDM) <i>Horn of fog (DMG)</i>	2000
Polvere Nascondi trace (GDM) <i>Dust of tracelessness (DMG)</i>	250	Pantofole del ragno (GDM) <i>Slippers of spider climbing (DMG)</i>	4800
Polvere dell'illusione (GDM) <i>Dust of illusion (DMG)</i>	500	Solvente universale (GDM) <i>Universal solvent (DMG)</i>	500
Collana del rosario (benedizione) (GDM) <i>Strand of prayer beads (blessing) (DMG)</i>	600	Polvere dell'apparizione (GDM) <i>Dust of appearance (DMG)</i>	2500
Piuma di Quaal (frusta) (GDM) <i>Quaal's feather token (whip) (DMG)</i>	1500	Guanto della conservazione (GDM) <i>Glove of storing (DMG)</i>	6000
Borsa dei trucchi (grigia) (GDM) <i>Bag of tricks (DMG)</i>	2000	Colla Meravigliosa (GDM) <i>Sovereign glue (DMG)</i>	2400
Polvere Prosciugante (GDM) <i>Dust of dryness (DMG)</i>	900	Candela della Verità (GDM) <i>Candle of truth (DMG)</i>	2500
Bracciali dell'Armatura +1 (GDM) <i>Bracers of armor +1 (DMG)</i>	1000	Borsa conservante (borsa 1) (GDM) <i>Bag of holding (bag 1) (DMG)</i>	2500
Mantello della resistenza +1 (GDM) <i>Cloak of resistance +1 (DMG)</i>	1000	Stivali molleggiati (GDM) <i>Boots of striding and springing (DMG)</i>	6000
Lenti dell'Aquila (GDM) <i>Eyes of the Eagle (DMG)</i>	1000	Elmo della comprensione dei linguaggi e della lettura del magico (GDM) <i>Helm of comprehending languages and reading magic (DMG)</i>	2600
Occhiali della visione dettagliata (GDM) <i>Goggles of minute seeing (DMG)</i>	1000	Collana delle Palle di Fuoco (II) (GDM) <i>Necklace of fireballs (II) (DMG)</i>	4500



Oggetti Meravigliosi			
<i>(GDM, pp.245-268) (DMG, pp.245-268)</i>			
Oggetto magico	Prezzo (MO)	Oggetto magico	Prezzo (MO)
Mano del Mago (GDM) <i>Hand of the Mage (DMG)</i>	1000	Borsa dei trucchi (ruggine) (GDM) <i>Bag of tricks (rust) (DMG)</i>	4500
Perla del potere (Incantesimo 1°liv) (GDM) <i>Pearl of Power (1° lev. Spell) (DMG)</i>	1000	Corda per scalare (GDM) <i>Rope of climbing (DMG)</i>	3000
Flauto dei topi (GDM) (*1) <i>Pipes of the sewers (DMG) (*1)</i>	1150	Ferri dello Zefiro (GDM) (*3) <i>Horseshoes of a zephir (DMG)</i>	3000
Fermaglio dello Scudo (GDM) (*2) <i>Brooch of shieliong (DMG) (*2)</i>	2000	Polvere della sparizione (GDM) <i>Dust of disappearance (DMG)</i>	9000
Collana delle Palle di Fuoco (I) (GDM) <i>Necklace of fireballs (I) (DMG)</i>	3000	Lente dell'individuazione (GDM) <i>Lens of detection (DMG)</i>	3500
Flauto dei suoni (GDM) <i>Pipes of sounding (DMG)</i>	1800	Bracciali dell'Armatura +2 (GDM) <i>Bracers of armor +2 (DMG)</i>	4000
Faretra di Ehlonna (GDM) <i>Quiver of Ehlonna (DMG)</i>	1800	Mantello della resistenza +2 (GDM) <i>Cloak of resistance +2 (DMG)</i>	4000
Ferri della Velocità (GDM) (*3) <i>Horseshoes of speed (DMG) (*3)</i>	1900	Guanti catturafreccce (GDM) <i>Gloves of arrow snaring (DMG)</i>	4000
Amuleto dell'armatura naturale +1 (GDM) <i>Amulet of natural armor +1 (DMG)</i>	2000	Pietra magica (rosa polvere) (GDM) <i>loun stone (dusty rose) (DMG)</i>	4000
Stivali elfici (GDM) <i>Boots of elvenkind (DMG)</i>	2000	Perla del potere (Incantesimo 2°liv) (GDM) <i>Pearl of power (2° lev. Spell) (DMG)</i>	4000
Mantello elfico (GDM) <i>Cloak of elvenkind (DMG)</i>	2000	Talismano antiveleno (GDM) <i>Periapt of proof against poison (DMG)</i>	4000
Cappello del camuffamento (GDM) <i>Hat of disguise (DMG)</i>	2000	Guanti del potere orchesco (GDM) <i>Gauntlets of Ogre power (DMG)</i>	4000
Guanti della destrezza +2 (GDM) <i>Gloves of dexterity +2 (DMG)</i>	4000	Pietra magica (blu incandescente) (GDM) <i>loun stone (incandescent blue)(DMG)</i>	8000
Amuleto della salute +2 (GDM) <i>Amulet of health +2(DMG)</i>	4000	Pietra magica (blu chiaro) (GDM) <i>loun stone (pale blue)(DMG)</i>	8000
Fascia dell'intelletto +2 (GDM) <i>Headband of intellect +2 (DMG)</i>	4000	Pietra magica (rosa) (GDM) <i>loun stone (pink)(DMG)</i>	8000
Talismano della Saggezza +2 (GDM) <i>Periapt of wisdom +2 (DMG)</i>	4000	Pietra magica (blu e scarlatta) (GDM) <i>loun stone (scarlet and blue)(DMG)</i>	8000
Mantello del carisma +2 (GDM) <i>Cloack of carisma +2 (DMG)</i>	4000	Pietra magica (rosa e verde) (GDM) <i>loun stone (pink and green)(DMG)</i>	8000
Collana delle Palle di Fuoco (III) (GDM) <i>Necklace of fireballs (III) (DMG)</i>	9000	Cintura del Monaco (GDM) <i>Belt, Monk's (DMG)</i>	9000
Diadema della persuasione (GDM) <i>Circlet of persuasion (DMG)</i>	4500	Bracciali dell'armatura +3 (GDM) <i>Bracers of armor +3 (DMG)</i>	9000
Borsa conservante (borsa 2) (GDM) <i>Bag of holding (bag 2) (DMG)</i>	5000	Mantello della resistenza +3 (GDM) <i>Cloak of resistance +3 (DMG)</i>	9000
Bracciali dell'arciere (GDM) <i>Bracers of archery lesser (DMG)</i>	4000	Perla del potere (Incantesimo 3°liv) (GDM) <i>Pearl of power (3° lev. Spell) (DMG)</i>	9000



Oggetti Meravigliosi (GDM, pp.245-268) (DMG, pp.245-268)			
Oggetto magico	Prezzo (MO)	Oggetto magico	Prezzo (MO)
Bottiglia del fumo perenne (GDM) <i>Eversmoking bottle (DMG)</i>	5200	Diadema incandescente minore (GDM) <i>Circlet of blasting, minor (DMG)</i>	6480
Ventaglio (GDM) <i>Wind fan (DMG)</i>	5500	Flauto incantatore (GDM) <i>Pipes of haunting (DMG)</i>	6500
Veste del Druido (GDM) <i>Vestment, druid's (DMG)</i>	5800	Mano della gloria (GDM) <i>Hand of Glory (DMG)</i>	7500
Mantello dell'Aracnide (GDM) <i>Cloaca of arachnida (DMG)</i>	6000	Borsa conservante (borsa 3) (GDM) <i>Bag of holding (bag 3) (DMG)</i>	7400
Guanti del nuotare e del scalare (GDM) <i>Gloves of swimming and climbing (DMG)</i>	6000	Stivali della levitazione (GDM) <i>Boots of levitation (DMG)</i>	8500
Occhiali della notte (GDM) <i>Goggles of night (DMG)</i>	8000	Arpa dello charme (GDM) <i>Harp of charming (DMG)</i>	7500
Pietra magica (blu scuro) (GDM) <i>loun stone (dark blue)(DMG)</i>	8000	Amuleto di armatura naturale +2 (GDM) <i>Amulet of natural armor +2 (DMG)</i>	8000
Pietra magica (rosso scuro) (GDM) <i>loun stone (deep red)(DMG)</i>	8000	Stivali della velocità (GDM) <i>Boots of speed (DMG)</i>	8000

Legenda Oggetti Meravigliosi

- (*1) : Il Flauto può funzionare solo su topi portati da un personaggio e non potrà attirare Topi in altro modo (GC)
- (*2) : Il Fermaglio si considera possa assorbire solamente 50 danni da dardi incantati. (GC)
- (*3) : Allo stesso prezzo si possono comprare ferri per qualsiasi cavalcatura. (GC)
- (*4) : Tirare fuori un oggetto dallo zainetto è una azione gratuita. (DMGE)

INCANTESIMI

Tutti gli incantesimi presenti sul Manuale del giocatore e su Il manuale dei Piani sono utilizzabili a parte quelli riportati nella tabella sottostante che sono esclusi e quelli nell'elenco successivo che sono variati appositamente per l'arena.

Attenzione che tutte le componenti arcane o divine gli incantesimi che ha un costo espresso in MO devono essere comprate come equipaggiamento e nel momento in cui vengano a mancare l'incantesimo non potrà essere lanciato.

Un mago sul suo libro degli Incantesimi ha un numero di incantesimi in base al livello come descritto sul Manuale del giocatore a pag. 43 e non può aggiungerne altri per nessun motivo (a parte abilità speciali o talenti).

Il livello degli incantesimi massimo che può essere raggiunto dalle varie classi è il seguente:

Bardo	4
Chierico	5
Druido	5
Mago	5
Stregone	5
Paladino	2
Ranger	2



Incantesimi Variati

Animare i Morti (MDG, p.204) Animate dead (PHB, pp.198-199)	Questo incantesimo può esser lanciato durante l'arena su un personaggio o una altra creatura (non evocata) che è morta. Questa tornerà in vita come uno Scheletro o uno Zombi con pari DV della creatura morta. Lo stesso personaggio non potrà mai controllare un numero di Dv di Scheletri o Zombi maggiore del doppio del suo livello. Per effettuare l'incantesimo è necessario aver comprato la speciale componente materiale arcana.
Giara Magica (MDG, pp.238-239) <i>Magic Jar</i> (PHB, pp.250-251)	Funziona normalmente ma al termine dello scontro viene tutto ripristinato e ogni corpo torna in possesso della sua anima originaria.
Inviare (MDG, p.248) Sending (PHB, pp.275-276)	Si può utilizzare solo su altri personaggi dentro la stessa arena.
Localizza creatura (MDG, p.253) <i>Locate creature</i> (PHB p.249)	L'incantesimo funziona solo all'interno dell'arena con una creatura vista ad una distanza di almeno 9 mt e poi persa di vista.
Localizza oggetto (MDG, p.253) <i>Locate object</i> (PHB p.249)	Vedi Localizza creatura
Metamorfosi (MDG, pp.256-257) <i>Polymorph</i> (PHB,p. 263)	L'incantesimo funziona normalmente ma con le seguenti creature vietate: assimilatore, cumulo strisciante, i dinosauri, fustigatore, krenshar, liana assassina, spiritelli, streghe, yuan-ti. Se l'incantatore è un esterno, gli unici esterni in cui si può trasformare sono Tiefling, Aasimar, Githzerai, Githyanki e Bariaur.
Rocce aguzze (MDG, p.284) <i>Spike stones</i> (PHB, p.283)	L'incantesimo termina comunque alla fine dello scontro.
Segugio fedele di Mordenkainen (MDG, p.289) Mordenkainen's faithfull Hound (PHB, pp.255)	Fino a quando non viene attivato il segugio questo seguirà fedelmente il padrone anche da uno scontro all'altro se l'incantesimo è ancora in azione.
Servitore inosservato (MDG, p.290) <i>Unseen servant</i> (PHB, pp. 297-298)	Il servitore se non viene distrutto o disperso potrà seguire il padrone da uno scontro all'altro.
Teletrasporto (MDG, pp.299-300) <i>Teleport</i> (PHB, pp.292-293)	L'incantesimo funziona solo se utilizzato all'interno dell'arena stessa e la prima volta che un PG combatte dentro un'arena si utilizzerà la riga "visto una volta" se lo utilizzerà una seconda volta in un altro scontro nella stessa arena allora si utilizzerà la riga "visto per caso".
Tentacoli neri di Evard (MDG, pp.300-301) <i>Evard's black tentacles</i> (PHB, p.228)	L'incantesimo si conclude comunque al termine dello scontro.



Incantesimi Esclusi (MDG pp. 183 – 309, PHB pp. 181 – 303)	
Alleato planare inferiore (MDG) <i>Lesser Planar Ally (PHB)</i>	Riparo sicuro di Leomund (MDG) <i>Leomund's secure shelter (PHB)</i>
Comunione (MDG) <i>Comune (PHB)</i>	Risveglio (MDG) <i>Awaken (PHB)</i>
Congedo (MDG) <i>Dismissal (PHB)</i>	Santificare (MDG) <i>Hallow (PHB)</i>
Conoscenza delle leggende (MDG) <i>Legend Lore (PHB)</i>	Scrigno segreto di Leomund (MDG) <i>Leomund's secret chest (PHB)</i>
Contattare altri piani (MDG) <i>Contact other plane (PHB)</i>	Scrutare (MDG) <i>Scrying (PHB)</i>
Controllare tempo atmosferico (MDG) <i>Control Weather (PHB)</i>	Sigillo di giustizia (MDG) <i>Mark of Justice (PHB)</i>
Divinazione (MDG) <i>Divination (PHB)</i>	Sogno (MDG) <i>Dream (PHB)</i>
Espiazione (MDG) <i>Atonement (PHB)</i>	Spostamento planare (MDG) <i>Plane Shift (PHB)</i>
Identificare (MDG) <i>Identify (PHB)</i>	Trappola di Leomund (MDG) <i>Leomund's Trap (PHB)</i>
Incubo (MDG) <i>Nightmare (PHB)</i>	Trucco della corda (MDG) <i>Rope trick (PHB)</i>
Legame planare inferiore (MDG) <i>Lesser planar binding (PHB)</i>	Rianimare i morti (MDG) <i>Raise Dead (PHB)</i>
Parlare con i morti (MDG) <i>Speak with Dead (PHB)</i>	Profanare (MDG) <i>Unhallow Augury (PHB)</i>
Permanenza (MDG) <i>Permanency (PHB)</i>	Segnala Portale (MdP) <i>Portal beacon (MoP)</i>
Presagio (MDG) <i>Augury (PHB)</i>	Distorcere Portale (MdP) <i>Scramble Portal (MoP)</i>
Reincarnazione (MDG) <i>Reincarnate (PHB)</i>	

RIFERIMENTI

PHB	Player's Handbook
PHBE	Player's hand book errata
DMG	Dungeon Master's Guide
MM	Monsters Manual
MoP	Manual of the Planes
MDG	Manuale del Giocatore
GDM	Guida del Dungeon Master
MDM	Manuale dei mostri
MdP	Manuale dei Piani
FAQ	D&D Frequently Asked Questions
GC	Gruppo Chimera: regole specifiche per l'Arena



REGOLE dell'Arena

Come in ogni torneo che si rispetti, ambientazione e storia non saranno certo descritte nel regolamento: i partecipanti le scopriranno soltanto giocando. Comunque sia, qualche indicazione utile (a livello di regole) possiamo darla.

Ogni Arena è un semipiano finito contingente con i piani delle Ombre, il piano Etereo e il piano Astrale oltre che al piano Materiale. Questo significa che ogni incantesimo, talento o abilità che interagisce con essi funziona perfettamente anche su questi semipiani-Arene (che comodamente chiameremo solo Arene).

Tutto avrà inizio con un suono del gong; i Pg varcheranno il portale, tireranno l'iniziativa e comincerà lo scontro. Si accede ad ogni Arena tramite un portale e il portale dopo l'entrata dei PG verrà sigillato con l'incantesimo Seal Portal da un mago di alto livello e verrà riaperto solo una volta terminato lo scontro nell'Arena.

Uno scontro termina quando i master valuteranno lo scontro ormai senza possibilità di variazioni, con questo si intende che se un PG non può più far nulla per vincere e non ci saranno più variabili attive in gioco, l'arena verrà fermata. Per cui un PG paralizzato che ancora può tornare in gioco è attivo, se non può più prima della fine dell'arena no. Idem se ha punti ferita negativi e può tornare in positivo ecc...

Inoltre se trascorreranno un numero di round eguali a 5+GS della creatura che si sta affrontando senza che si sia arrecata alcuna azione offensiva verso il nemico lo scontro si considera pareggio e si passa allo scontro successivo. Se si effettuano tre scontri in stallo in questo modo si considererà l'Arena conclusa.

La tempistica del Torneo Arena in termini di GDR sarà la seguente:

Entrata dentro l il semipiano Arena

1° Scontro
10 min di pausa

2° Scontro
10 min di pausa

...

Morte.

Legenda Tempi GDR

*1 round=6 secondi
1 minuto=10 round
1 ora= 600 round*

I compagni animali:

Se un PG muore ogni suo compagno animale, famiglio o ombra che sia resterà all'interno dell'arena e si comporterà in base al suo istinto e alla sua indole: per cui un compagno animale si comporterà come tale mentre un fedele gregario speciale ad esempio potrebbe vegliare sul cadavere del padrone. Tutti i legami esistenti (come quello del paladino con la sua cavalcatura o quello del Windrider col suo mount ecc ...) sono mantenuti anche per le arene successive. Il che vuol dire che se non vengono uccisi nel tempo che in cui il PG rimane dell'Arena, al suo ritorno alla vita il loro padrone li ritroverà vicini a lui.

Da notare che mentre il PG (il paladino per esempio) è in stato di morte la sua cavalcatura/compagno agirà da animale/bestia, e tornerà cavalcatura del PG (con l'INT aumentata) solo se avverrà la resurrezione del padrone.



Preparazione degli incantesimi

Mago. Un mago necessita di un'ora per preparare tutti i suoi incantesimi, e li ha già preparati prima dell'inizio dell'Arena.

Può naturalmente scegliere di preparare una porzione di incantesimi inferiore alla sua capacità giornaliera, e lasciare quindi alcuni slot di incantesimo vuoti. Se il mago prepara $\frac{1}{4}$ o meno della sua capacità massima, impiega 15 minuti, se $\frac{1}{2}$ o meno impiega mezz'ora, se $\frac{3}{4}$ o meno 45 minuti.

Tra uno scontro e l'altro, nelle fasi di attesa, il mago può riempire gli slot di incantesimo inutilizzati.

Resurrezione pura consente al mago di conservare i propri incantesimi preparati ma non ancora utilizzati.

Stregone e bardo. Uno stregone o un bardo ha bisogno di 15 minuti di tempo per preparare gli incantesimi giornalieri (GDM, p.155). La preparazione ha già avuto luogo prima dell'inizio dell'Arena.

Resurrezione pura consente allo stregone e al bardo di conservare gli slot di incantesimo non ancora utilizzati.

Incantatori divini. Gli incantatori divini non hanno bisogno di un periodo di riposo per preparare gli incantesimi (GDM, p.156). Indipendentemente dal momento del giorno scelto per preparare gli incantesimi, si considera che gli incantatori divini dispongano già prima dell'inizio dell'Arena di tutti i loro incantesimi.

Sarà però impedito loro di pregare (un'ora intera) a partire dalla prima introduzione sino alla conclusione del torneo.

Tra uno scontro e l'altro, nelle fasi di attesa, un incantatore divino può riempire gli slot di incantesimo inutilizzati.

Resurrezione pura consente ad un incantatore divino di conservare gli incantesimi preparati ma non ancora utilizzati.

MATERIALE DA INVIARE/PORTARE

Prima dell'inizio del Torneo è necessario e tassativo mandare via E-Mail al gruppochimera@hotmail.com la scheda del proprio personaggio completa di tutti i dati.

La scheda può esser mandata anche solo come un documento di testo oppure come una delle schede della Wizards o della 25 Edition non sono ammesse schede fatte in casa.

Insieme alla scheda bisogna mandare anche l'avanzamento del Personaggio dal primo all'ultimo livello, la sua storia con l'acquisizione dei talenti dove è avvenuta, le abilità ecc .. in modo che sia per noi facilmente verificabile il percorso.

Se non ci giunge la scheda del personaggio entro il 4 Dicembre 2002 la partecipazione all'arena è ancora possibile ma con Personaggi prefatti dal Gruppo Chimera stesso.

Al Torneo è invece necessario portare la scheda del Personaggio e una sua fotocopia da dare agli organizzatori, l'eventuale scheda di animali compagni, famigli, cavalcature o mostri che si evocheranno con frequenza anch'esse in duplice copia.

Serve poi il materiale normale per giocare a D&D (dadi, carta, matita, ecc ...) con particolare importanza alla miniatura del vostro personaggio e di eventuali compagni di viaggio. Qualora non le aveste vi forniremo noi dei modellini in carta sostitutivi.

ISCRIZIONI & DOMANDE

Per iscriversi basta scrivere un messaggio nell'apposito Topic del Dragone.net che trovate a questo indirizzo: <http://www.dragone.net/main/showthread.php?s=&threadid=5001> oppure mandare una mail con tutti i propri dati a gruppochimera@fastwebnet.it

Per visionare eventuali Domande frequenti (FAQ) e farne di proprie si può consultare sempre il Dragone.net qui: <http://www.dragone.net/main/showthread.php?s=&threadid=4931>

Gruppo Chimera