

TORNEI A SQUADRE DI**V.3.5****F.A.Q**

Nella stesura di tutti i nostri regolamenti, ci manteniamo strettamente fedeli alle regole di Dungeons & Dragons. Per la stessa ragione inseriamo, dove necessario, specifiche molto precise e dettagliate, soprattutto per quanto riguarda la creazione dei personaggi. Come Gruppo Chimera, riteniamo che la creazione del personaggio sia una componente essenziale del gioco di ruolo: il manuale del giocatore di Dungeons & Dragons si apre con le regole base per la creazione del personaggio.

Nei nostri tornei i giocatori, oltre a poter scegliere di partecipare con i personaggi prefatti costruiti dagli organizzatori, possono dar vita a personaggi 'propri'.

Se per quanto riguarda le regole riteniamo necessaria un po' di rigidità per rendere il torneo il più possibile equilibrato, non vogliamo certo limitare la vostra fantasia e le possibilità di caratterizzazione dei vostri personaggi: il loro carattere, il loro passato, il loro aspetto...

Il regolamento vi dice cosa i vostri personaggi possono essere e cosa possono avere, ma cosa siano sta a voi deciderlo. Per le descrizioni, e i background, non c'è un regolamento. Abbiamo raccolto qui di seguito le domande che ci avete posto più di frequente negli anni passati, aggiungendo chiarimenti e risposte ai dubbi che ci sembra potrebbero nascere più facilmente.

INDICE DEGLI ARGOMENTI**NUMERO DI GIOCATORI E FORMAZIONE DEI GRUPPI****AMBIENTAZIONE****PERSONAGGI****Allineamento****Livello e PE****Classe****Classe - Famigli, Compagni animali e Cavalcature speciali****Selezione dei Talenti****Selezione delle Abilità****Età, Altezza e peso, Aspetto****Background****EQUIPAGGIARE I PERSONAGGI****Armi e Armature****Altro Equipaggiamento non magico****Altro Equipaggiamento non magico - Cavalcature e Trasporti****Equipaggiamento magico e particolare****Equipaggiamento magico - Armi e Scudi****Equipaggiamento magico aggiuntivo****Distribuzione dell'equipaggiamento****DUBBI SU MECCANICHE DI GIOCO**

NUMERO DI GIOCATORI E FORMAZIONE DEI GRUPPI

*Con che criterio i gruppi con meno di quattro elementi e i singoli saranno accorpati?
In caso di squadre in eccedenza rispetto ai master chi non potrà giocare?*

Si darà precedenza secondo l'ordine di iscrizione.

Torna all'indice degli argomenti

AMBIENTAZIONE

In quale ambientazione si svolgerà l'avventura?

Una classica ambientazione fantasy 'alla D&D'. Il mondo sarà quello di Greyhawk, e così le divinità (Manuale del Giocatore pp. 106-108), ma non è importante conoscere l'ambientazione specifica: siete completamente liberi nell'inventare nomi di luoghi e personaggi, storie ed eventi. (Squadre che conoscono l'ambientazione di Greyhawk non saranno in alcun modo favorite nello svolgimento dell'avventura).

Torna all'indice degli argomenti

PERSONAGGI

Quale materiale si può usare per la creazione dei personaggi?

I manuali di riferimento sono unicamente i tre manuali base di Dungeons&Dragons v3.5: il Manuale del Giocatore, la Guida del Dungeon Master e il Manuale dei Mostri. Non è possibile utilizzare talenti, divinità, incantesimi o altro preso da manuali differenti. Non è possibile utilizzare talenti, divinità, incantesimi e simili cose di propria creazione (non presenti nei manuali).

Il nostro regolamento specifica cosa dei manuali base è possibile utilizzare, e in che modo.

Chi non possiede i manuali può trovare, da qualche parte, il materiale necessario per partecipare al torneo?

Sì, trovate il Revised (v3.5) System Reference Document in internet, al seguente link:

SRD v 3.5

Contiene il materiale dei manuali base e altro ancora, dovete prestare attenzione a individuare cosa è utilizzabile per il torneo e cosa no (non potrete seguire i riferimenti alle pagine dei manuali), ma la cosa è fattibile senza grossi problemi. Potrebbe mancare qualche riferimento a divinità e simili, in tal caso contattateci e vi forniremo le possibilità disponibili per il torneo.

Il materiale è in inglese.

Torna all'indice degli argomenti

Allineamento

E' possibile interpretare un personaggio che abbia cambiato allineamento nel corso della vita?

Sì, con le normali restrizioni e conseguenze (è importante specificare quale sia stato il cambio di allineamento e a che punto della carriera, cioè a quale livello, sia avvenuto). Il tutto dovrà inoltre essere giustificato in maniera non banale a livello di background.

Torna all'indice degli argomenti

Livello e PE

Quanti Punti Esperienza hanno i personaggi?

I personaggi di 5° livello hanno 12.500 PE, quelli di 6° livello hanno 18.000 PE. (si trovano a metà strada tra il livello attuale e il successivo).

Sarà possibile passare di livello durante l'avventura?

No. Per essere più precisi è come se i PE fossero assegnati solo a fine avventura.

Torna all'indice degli argomenti

Classe

A quali divinità può essere devoto un chierico?

A una di quelle elencate sul Manuale del Giocatore (pp. 106-108). Non è possibile scegliere divinità di altri manuali (neanche divinità di Greyhawk dettagliate in moduli o manuali diversi da quello del giocatore). Non è possibile inventare la divinità adorata dal chierico.

E' possibile interpretare un chierico devoto non a una specifica divinità, ma a una causa o a una fonte di potere divino?

Sì (Manuale del Giocatore, pp. 30-33).

I domini di allineamento (Bene, Male, Legge, Caos) possono essere selezionati solo se concordano con l'allineamento del personaggio. Le armi preferite per tali chierici (per incantesimi che le riproducono e, in caso, per gli effetti del dominio della guerra, non in altro modo vincolanti) sono le seguenti, in base all'allineamento del chierico (Manuale del Giocatore p. 206):

Allineamento	Arma	Titolo
Bene	Martello da guerra	"Il Martello della Giustizia"
Male	Mazzafrusto leggero	"Il Flagello delle Anime"
Legge	Spada Lunga	"La Spada della Verità"
Caos	Ascia da Battaglia	"La Lama del Cambiamento"

Chierici legali buoni, caotici buoni, legali malvagi e caotici malvagi possono scegliere, di volta in volta, una delle armi a disposizione dei loro due tratti di allineamento.

Chierici neutrali puri possono scegliere, di volta in volta, una delle quattro armi a disposizione.

Il dominio della guerra fornisce la competenza (se necessaria) e il talento Arma Focalizzata in una delle armi tra cui il chierico può scegliere (ne può selezionare una soltanto).

Un chierico deve specificare il momento del giorno in cui prega per ricevere gli incantesimi?

Sì, in caso non sia specificato si assumerà preghi all'alba per gli incantesimi.

E' possibile essere chierici di una divinità 'razziale' anche se non si appartiene alla

Non è possibile esserne chierici, però un personaggio può essere devoto a una divinità 'razziale' pur non appartenendo alla razza in questione (Manuale del Giocatore, p. 106). Un chierico non umano può servire la propria divinità 'razziale' o una qualsiasi delle altre (sempre se sono rispettati i vincoli di allineamento).

Gli dei 'razziali' sono: Corellon Larethian per elfi e mezzelfi, Garl Glittergold per gli gnomi, Gruumsh per i mezzorchi, Moradin per i nani, Yondalla per gli Halfling (Manuale del Giocatore, pp. 106-108).

E' possibile interpretare un mago specialista?

Sì.

Quanti incantesimi ha un mago nel suo libro degli incantesimi all'inizio dell'avventura?

Quelli iniziali più quelli acquisiti per i passaggi di livello successivi, non ne conosce altri in più.

Ovvero un mago di 5° livello conoscerà:

Tutti i Trucchetti (non appartenenti a scuole proibite per il mago) più (5 + il bonus intelligenza che aveva al primo livello da mago) incantesimi di 1° livello più 4 incantesimi di 2° o 1° livello

più 2 incantesimi di 3°, 2° o 1° livello

Un mago di 6° livello aggiunge alla lista precedente:

altri 2 incantesimi di 3°, 2° o 1° livello

Ricordate che un mago specialista, a ogni passaggio di livello, deve selezionare un incantesimo della sua scuola di specializzazione come uno dei due che ha imparato. Oggetti magici che alzino l'intelligenza non devono essere presi in considerazione per il bonus di intelligenza al primo livello da mago.

Gli incantatori che memorizzano potranno lasciare slot liberi al momento della preparazione?

Sì, e potranno prepararli in seguito. Tutto seguendo le normali regole (Manuale del Giocatore, pp. 179 e 181).

Quando combinazioni multiclasse portano penalità ai PE e non possono quindi essere scelte per il torneo?

Quando un PG possiede due (o più) classi non preferite per la sua razza, con due o più livelli di differenza (Manuale del Giocatore, pp. 59-60).

La penalità ai PE deve essere evitata in tutta la carriera del PG (prestare attenzione alla sequenza dei livelli anche per i passaggi intermedi).

E' possibile acquisire livelli in classi di prestigio presentate sulla Guida del Dungeon Master?

No.

E' possibile acquisire livelli in classi di PNG (Adepto, Aristocratico, Combattente, Esperto, Popolano)?

No.

Classe - Famigli, Compagni animali e Cavalcature speciali

Bisogna avere le statistiche di eventuali famigli, compagni animali e cavalcature speciali?

Sì, seguite quanto scritto nelle sezioni su famigli (Manuale del Giocatore pp. 56-57), compagni animali (Manuale del Giocatore pp. 35-36) e cavalcature speciali (Manuale del Giocatore pp. 50). Le statistiche da cui partire (dove non specificato diversamente) sono quelle base di un animale di quel tipo (Manuale dei Mostri, pp. 268-283).

Quali animali possono essere scelti come famigli per maghi e stregoni?

Tutti quelli presentati sul Manuale del Giocatore (p. 56).

Quali animali possono essere scelti come compagni animali per druidi e ranger esperti?

Tutti quelli presentati (Manuale del Giocatore pp. 35-36), con l'esclusione di quelli specifici per ambientazioni acquatiche. Ovviamente i compagni possibili e le loro caratteristiche dipendono dal livello da druido del personaggio. Ricordate che, a questi fini, il livello da druido di un ranger è pari alla metà del suo livello da ranger (e solo se è un ranger di 4° livello o superiore, altrimenti non ha livello da druido).

Quali animali possono essere scelti come cavalcature speciali per un paladino esperto?

Tutti quelli presentati esplicitamente sul Manuale del Giocatore (p. 50), con l'eccezione dello squalo grande. La cavalcatura deve poter essere cavalcata dal paladino (Manuale del Giocatore p. 131).

In sintesi le possibilità sono le seguenti:

Paladino di taglia media, nani esclusi	Cavallo da guerra pesante o leggero
Paladino nano	Pony da guerra
Paladino di taglia piccola	Cane da galoppo o Pony da guerra

Quanti PF hanno compagni animali e cavalcature speciali?

Quelli indicati sul manuale dei mostri per la creatura base (Manuale dei Mostri, pp. 268-283), più 9 PF per ogni 2 DV bonus e il bonus di Costituzione per ogni DV bonus.

Bisogna spendere parte del denaro del gruppo per acquisire i servizi di compagni animali e cavalcature speciali?

No. Ricordate inoltre che (nella presente edizione 3.5 di D&D) la cavalcatura speciale del paladino non è sempre presente: è una creatura che il paladino può evocare per un tempo massimo limitato ogni giorno.

Quali comandi e compiti generici possono essere insegnati al proprio compagno animale? Quanti al massimo?

Quelli elencati sul Manuale del Giocatore (p. 68), specificate quelli scelti nella scheda del compagno animale.

intelligenza, in più un compagno animale apprende dei comandi bonus che non contano per questo limite massimo.

Per poter insegnare comandi con Addestrare Animali bisogna possedere almeno un grado nell'abilità (i comandi bonus invece non lo richiedono).

Ricordate che è necessaria una prova di Addestrare Animali per far eseguire a un animale un comando conosciuto (per il proprio compagno animale si ha un bonus di +4 alla prova e, se non si possiedono gradi in Addestrare Animali, si può effettuare una prova di Carisma).

Un cane da galoppo ottenuto come cavalcatura speciale è abile a sbilanciare (Manuale dei Mostri p. 270)?

Sì, aggiungere alle statistiche del Cane da galoppo l'Attacco speciale "Sbilanciare" che utilizzano i lupi (Manuale dei Mostri p. 270).

[Torna all'indice degli argomenti](#)

Selezione dei Talenti

Sarà possibile utilizzare i talenti di creazione oggetto durante l'avventura?

In linea teorica sì, però non è garantito che l'avventura ne dia effettivamente il modo e il tempo (i requisiti in tal senso sono spesso non banali). Per i PE posseduti vedi le FAQ a proposito del Livello.

[Torna all'indice degli argomenti](#)

Selezione delle Abilità

Per cosa può essere usata l'abilità Addestrare Animali prima dell'inizio dell'avventura?

La si può usare unicamente per insegnare comandi e compiti generici al proprio eventuale compagno animale. Non la si può usare per ammaestrare un animale e giustificare così la sua presenza nel gruppo, né per insegnare nuovi comandi a un animale acquistato (che comunque mantiene quelli che conosce).

Le lingue selezionabili sono unicamente quelle elencate per l'abilità Parlare linguaggi?

Sì (Manuale del Giocatore p. 79).

Se si vuole utilizzare un accento particolare per far parlare il proprio personaggio lo si può giustificare come una lingua di quelle disponibili o come dialetto del Comune o di un'altra lingua. Le meccaniche di gioco (comprensione e da parte di chi), discenderanno dalla scelta.

La fascia dell'intelletto garantisce punti abilità extra? Dà diritto a lingue aggiuntive?

No, utilizzare il bonus di intelligenza non potenziato per determinare i punti abilità (Guida del Dungeon Master p. 256), lo stesso per il numero di linguaggi bonus iniziali.

[Torna all'indice degli argomenti](#)

Età, Altezza e peso, Aspetto

L'età di un personaggio può essere scelta liberamente?

Sì, all'interno dell'intervallo possibile. L'età minima è determinata sulla base di razza e classe (Manuale del Giocatore, p. 109, tabella 6-4).

Età minima

Razza	Barbaro, Ladro, Stregone	Bardo, Guerriero, Paladino, Ranger	Chierico, Druido, Mago, Monaco
Umano	16	16	17
Nano	43	45	47
Elfo	114	116	120
Gnomo	44	46	49
Mezzelfo	21	22	23
Mezzorco	15	15	16
Halfling	22	23	24

L'età massima e le soglie di invecchiamento dipendono dalla razza (Manuale del Giocatore, p. 109). Per il torneo non si applicano normalmente gli effetti dell'invecchiamento, vedi sotto.

Età dei personaggi

Razza	Mezz'età	Vecchiaia	Venerabile
Umano	35-52	53-69	70-110
Nano	125-187	188-249	250-450
Elfo	175-262	263-349	350-750
Gnomo	100-149	150-199	200-500
Mezzelfo	62-92	93-124	125-185
Mezzorco	30-44	45-59	60-80
Halfling	50-74	75-99	100-200

La maggior parte degli avventurieri non avrà ancora raggiunto la mezza età, ma vi lasciamo la libertà di interpretare personaggi più avanti negli anni (eventualmente anche vecchi e venerabili): non dovete applicare gli effetti dell'invecchiamento, considerate invece che i punteggi ottenuti seguendo il regolamento del torneo siano quelli attuali del personaggio. L'unico limite è ai massimi punteggi che un personaggio in là con gli anni può avere nelle caratteristiche fisiche (prima di applicare eventuali modificatori razziali).

Età	Punteggio massimo di Forza, Costituzione e Destrezza
Mezza Età	17
Vecchiaia	15
Venerabile	12

Sì, all'interno dell'intervallo possibile per la razza (Manuale del Giocatore, p. 109, tabella 6-6). Le caratteristiche fisiche possono fornire suggerimenti sulla scelta o viceversa, o ancora la combinazione delle due cose può disegnare una situazione molto particolare.

Altezza e Peso indicativi:

	Umano	Umana	Nano	Nana	Elfo	Elfa	Gnomo	Gnoma
Altezza(cm)	150-200	138,5- 188,5	117,5- 132,5	112,5- 127,5	137,5- 167,5	137,5- 167,5	95-110	90-105
Peso(Kg)	62-140	44,5- 122,5	67-113	52-98	43,5-78,5	41-76	21-24	18,5- 21,5
	Mezzelfo	Mezzelfa	Mezzorco	Mezzorca	HalflingM	HalflingF		
Altezza(cm)	142,5- 177,5	137,5- 172,5	150-205	135-190	85-100	80-95		
Peso(Kg)	52-114	42-104	77-219	57-199	16-19	13,5-16,5		

Il peso è legato all'altezza del personaggio (Manuale del Giocatore, p. 109). Comunque potete tranquillamente andare a occhio, usando il buon senso.

L'aspetto dei personaggi è deciso dai giocatori?

Certo. Bisogna rispettare i tratti distintivi della razza (es: un elfo ha le orecchie a punta) e si può trarre spunto dalle descrizioni dei tratti più tipici, c'è un'interazione con età, altezza e peso, eventualmente ci può essere con le caratteristiche (e sicuramente combinazioni molto particolari tra tutte queste cose non potranno non essere citate), ma la vera scelta è, naturalmente, tutta dei giocatori.

Potete delineare e descrivere i personaggi come ve li immaginate, e lo stesso per il loro abbigliamento e il loro equipaggiamento.

[Torna all'indice degli argomenti](#)

Background

Come deve essere esposto il carattere e il background dei personaggi e del gruppo?

Siete completamente liberi nella scelta della forma, dell'approfondimento e dell'organizzazione di questa presentazione (siete voi a dover poi usare quanto delineato per il vostro GdR). Non sono necessarie grandi cose, ma neanche poniamo vincoli alla vostra creatività. Potrebbero esserci premi speciali per i background più belli e originali.

E' possibile presentare personaggi e background in forme diverse da quella (unicamente) testuale?

In linea teoria sì. In pratica potrebbe non essere così facile (specie per forme che richiederebbero la presenza sia vostra che nostra), contattateci ed esponeteci l'idea e vediamo cosa si può fare. Lo stesso per invii di materiale molto pesante.

[Torna all'indice degli argomenti](#)

EQUIPAGGIARE I PERSONAGGI

Armi e Armature

Quanto pesano armi e armature realizzate per personaggi di taglia piccola?

La metà di quelle indicate per un personaggio di taglia media.

Quanto costa un'arma doppia perfetta?

Il costo base dell'arma +600 mo (Guida del Dungeon Master p. 256).

Quanto costa una munizione perfetta?

Il costo base della munizione + 6 mo.

Può essere più comodo acquistarne un certo numero (sono solitamente vendute a gruppi di 10-20), di cui solo alcune perfette, in tal caso ignorare il prezzo base della munizione che è già stato pagato, aggiungendo 6 mo per ogni proiettile che si vuole perfetto.

Quali sono gli oggetti in materiali speciali acquistabili? A quale costo?

Oggetto	Prezzo in mo	
	Munizione (una munizione)	2 + il prezzo della munizione
Arma in argento alchemico (-1 ai tiri per il danno)	Arma leggera	20 + il prezzo dell'arma
	Arma a una mano o una testa di un'arma doppia	90 + il prezzo dell'arma
	Arma a due mani o entrambe le teste di un'arma doppia	180 + il prezzo dell'arma
	Munizione (una munizione)	Prezzo dell'arma x 2
Arma in ferro freddo	Una testa di un'arma doppia	Prezzo dell'arma x 1.5
	Altra arma (comprese entrambe le teste di un'arma doppia)	Prezzo dell'arma x 2
Oggetti in legnoscuoro (oggetti perfetti)	Scudo leggero	203
	Scudo pesante	257
	Scudo torre	630
	Arma principalmente in legno	300 + (peso in Kg. dell'arma x 20)
Armature e scudi in pelle di drago (oggetti perfetti)	Armatura di pelle	330
	Corazza di piastre e scudo (leggero o pesante)	700
	Corazza di bande e scudo (leggero o pesante)	800
	Mezza armatura e scudo (leggero o	1500

pesante)	
Armatura completa e scudo (leggero o pesante)	3300
Scudo leggero	306
Scudo pesante	314

Note: il prezzo dell'arma presente in tabella è quello base o quello base incrementato di 300, se l'arma è perfetta (incrementato solo di 6 per una munizione perfetta).

Il processo di argentatura alchemica non può essere applicato ad armi non metalliche, e non funziona su metalli rari come il ferro freddo.

Solo armi con parti metalliche possono essere forgiate in ferro freddo.

Per armature in pelle di drago utilizzare il peso e le penalità della corrispondente armatura (perfetta).

Per scudi in pelle di drago utilizzare il peso e le penalità del corrispondente scudo di legno (perfetto).

Leggete la Guida del Dungeon Master (pp. 283-285) per le proprietà fornite dai diversi materiali.

[Torna all'indice degli argomenti](#)

Altro Equipaggiamento non magico

Quanto pesano gli oggetti realizzati per personaggi di taglia piccola?

Vestiti, contenitori e altri oggetti per cui è specificato pesano un quarto del valore indicato. I contenitori hanno una capacità di un quarto rispetto alle controparti per personaggi di taglia media (Manuale del Giocatore pp. 128-129, tabella 7-8).

Il primo vestito bisogna comprarlo? Come funzionano i vestiti per quanto riguarda il peso?

Per ogni personaggio è gratuito un abito da artigiano, intrattenitore, esploratore, monaco, contadino, studioso o viaggiatore. Il peso del vestito indossato non va conteggiato per il carico (Manuale del Giocatore p. 130).

La descrizione del vestiario è a vostra discrezione.

E' necessario possedere le componenti per gli incantesimi per poterli lanciare?

Sì, per qualsiasi incantesimo che richieda componenti o focus. Se componenti e focus non sono di valore (cioè l'incantesimo non riporta un costo esplicito), si considerano automaticamente contenuti nella Borsa per componenti di incantesimi del personaggio (a meno che per motivi legati alla loro natura non possano essere lì trasportati. Es: una polla d'acqua naturale). Per avere la Borsa per componenti di incantesimi bisogna acquistarla. Le componenti e i focus con un costo esplicito (compresi i focus divini degli incantatori divini) devono essere comprate separatamente e indicate nell'equipaggiamento del personaggio (se non le possiede non può lanciare gli incantesimi che le richiedono).

Ogni incantatore è obbligato a comprare la Borsa per componenti di incantesimi?

No, ma senza di essa potrà, generalmente, lanciare solo incantesimi che non richiedono focus o componenti materiali (senza costo esplicito).

Qualsiasi tipo di incantatore (anche quelli divini), può aver bisogno di componenti materiali e/o focus per alcuni dei suoi incantesimi.

La borsa per componenti di incantesimi è la stessa per qualsiasi tipo di incantatore?

Ognuno nella sua borsa terrà le componenti che servono ai suoi incantesimi.

Il simbolo sacro deve essere per forza come indicato sul manuale?

Per la natura e la descrizione dell'oggetto vi si lascia abbastanza libertà, solo che per valore, peso e qualità fisiche (durezza, punti ferita, ecc) si useranno quelle dell'oggetto 'comprato' (indicare quale si è scelto), le descrizioni dovrebbero, con un certo margine, adattarsi a esse.

E' possibile avere il proprio simbolo sacro riportato su vestiti, armatura e quant'altro?

Sì, però, per aderenza stretta alle regole del manuale, sarà solo il simbolo sacro comprato come tale a poter essere usato come focus.

E' possibile inventare un attrezzo perfetto per una qualsiasi abilità?

Teoricamente sì, la cosa deve però avere un senso. Se volete inventare un oggetto perfetto per un'abilità per cui non è esplicitato dove decidere cos'è l'oggetto e dovete sottoporlo al nostro giudizio, che vi comunicheremo se lo riteniamo appropriato.

E' possibile acquisire equipaggiamento aggiuntivo o modificare quello posseduto tramite incantesimi, oggetti magici, abilità o talenti?

Non è possibile acquisirlo o modificarlo prima dell'inizio dell'avventura, nel corso dell'avventura sarà possibile (se il personaggio ne troverà il tempo e il modo). Questo per le meccaniche, per le descrizioni siete liberi di descrivere degli oggetti come creati o modificati tramite opportune abilità e talenti del personaggio.

I soldi avanzati rimarranno a disposizione dei personaggi, che li potranno eventualmente usare nel corso dell'avventura?

Esatto, quello è il quantitativo di denaro che avranno a disposizione, potete suddividerlo nei tipi di monete disponibili (monete di rame, d'argento, d'oro e di platino) come preferite e distribuirlo tra i personaggi come ritenete opportuno. Ricordate che 100 monete (indipendentemente dal tipo) pesano 1 Kg.

[Torna all'indice degli argomenti](#)

Altro Equipaggiamento non magico - Cavalcature e Trasporti

Quali sono, tra quelle acquistabili, le cavalcature adatte ai membri delle diverse razze?

Personaggi di taglia media, nani esclusi Cavalli, leggeri e pesanti, da guerra e non

Personaggi nani Pony e Pony da guerra

Personaggi di taglia piccola Pony e Pony da guerra, Cane da galoppo

(Manuale del Giocatore p. 131)

Quali sono le statistiche di un animale acquistabile?

Esattamente quelle riportate per un animale base di quel tipo sul Manuale dei Mostri (pp. 268-283). Per il cane da guardia si vedano le statistiche di un generico Cane (Manuale dei Mostri p. 270).

Quali sono i compiti generici e i comandi conosciuti da un animale acquistato?

Animale	Compito generico	Comandi corrispondenti
Cavallo leggero o pesante, Pony	Cavalcare	Fermo, Segui, Vieni
Cavallo da guerra leggero o pesante, Pony da guerra, Cane da Galoppo	Cavalcare in combattimento	Attacca, Difendi, Indietro, Proteggi, Segui, Vieni
Cane da guardia	Proteggere	Attacca, Difendi, Indietro, Proteggi
Asino o mulo	Lavori pesanti	Lavora, Vieni

(Per la descrizione dei comandi vedi il Manuale del Giocatore p.68)

Cani da galoppo acquistati sono addestrati a combattere. Sono dunque abili a sbilanciare (Manuale dei Mostri p. 270)?

Sì, aggiungere alle statistiche del Cane da galoppo l'Attacco speciale "Sbilanciare" che utilizzano i lupi (Manuale dei Mostri p. 270).

Lo stallaggio può essere acquistato prima dell'inizio della partita?

No.

E' possibile acquistare bardature in pelle di drago?

Sì, con i normali modificatori al prezzo partendo da quello di un'armatura in pelle di drago di quel tipo (Manuale del Giocatore p. 131)

Bardatura per Cavalli	300 + (Costo normale armatura di quel tipo x 8)
Bardatura per Pony e Cani da Galoppo	300 + (Costo normale armatura di quel tipo x4)

Nel costo di Carretto, Carro e Carrozza sono compresi gli animali da soma per trainarli?

No, vanno acquistati separatamente.

Il fatto che si possano prendere cavalli, cani, carri, carretti e carrozze implica che potranno essere utilizzati efficacemente in tutta l'avventura?

No, in effetti non c'è alcuna garanzia in tal senso.

Equipaggiamento magico e particolare

E' possibile rinunciare a un oggetto di una lista superiore per prenderne uno da una lista inferiore?

No, si è vincolati a sceglierne il numero indicato dalla lista indicata.

E' possibile prendere un numero minore di oggetti da una lista rispetto a quelli indicati?

Sì (senza per questo acquisire vantaggi in cambio).

Gli oggetti che permettono di riprodurre gli effetti di magie, a che livello dell'incantatore lo fanno?

Al minimo possibile, a meno che sia specificato diversamente (primo livello dell'incantatore per incantesimi di livello 0 e 1, terzo livello dell'incantatore per incantesimi di livello 2, quinto livello dell'incantatore per incantesimi di livello 3).

La pergamena della lista I è per forza una sola o ogni incantesimo può essere scritto su una pergamena diversa?

La pergamena è per forza una sola. Selezionando più volte la pergamena se ne avranno ulteriori con ulteriori incantesimi (una per ogni volta che si seleziona l'oggetto).

Quali incantesimi possono esserci sulla pergamena?

Solo quelli elencati nelle tabelle sulla Guida del Dungeon Master (pp. 238-243), solamente al minimo livello a cui possono essere lanciati (e non è possibile averne versioni a cui sia stato applicato un talento di metamagia). Gli incantesimi selezionati devono essere tutti Arcani o tutti Divini.

Un mago può copiare sul libro incantesimi che non conosce da una pergamena arcana selezionata dalla lista I?

Potrà farlo se il personaggio ne troverà il tempo e il modo nel corso dell'avventura (Manuale del Giocatore, p. 180), non può averli già copiati prima dell'inizio dell'avventura. (Se lo ritenete opportuno potete acquistare in anticipo i materiali rari necessari a scrivere incantesimi sul libro.)

La fascia dell'intelletto garantisce punti abilità extra? Può essere considerata per gli incantesimi conosciuti da un mago al primo livello? Dà diritto a lingue iniziali aggiuntive?

No a tutte e tre: utilizzare il bonus di intelligenza non potenziato per determinare i punti abilità (Guida del Dungeon Master p. 256), gli incantesimi conosciuti da un mago al primo livello e il numero di linguaggi bonus iniziali.

Come si utilizzano i veleni disponibili nelle liste? Si corrono dei rischi?

Applicandoli a un'arma. C'è il rischio che il PG venga a contatto con il veleno quando lo applica e qualora ottenesse un "1" con un tiro per colpire utilizzando l'arma a cui è applicato il veleno. Per maggiori dettagli vedete il Manuale del Dungeon Master (pp. 298-299).

Equipaggiamento magico - Armi e Scudi

Si possono avere delle munizioni magiche?

Sì, al posto di un'arma magica è possibile selezionare 50 munizioni di un tipo (freccie, dardi o proiettili da fionda), che acquisiranno il bonus indicato per l'arma.

Come si deve fare per avere un'arma doppia magica?

Selezionando un'arma magica da una lista sarà possibile avere una delle due teste dell'arma magica (con il bonus di potenziamento e le eventuali capacità magiche selezionate), per rendere magica anche l'altra bisogna selezionare un'altra arma magica dalle liste e applicarla alla testa rimanente (in ogni caso non è necessario che le teste abbiano le stesse proprietà magiche, anzi può anche essere magica solo una delle due teste).

Se solo una delle teste è magica l'altra è comunque automaticamente perfetta.

Come arma +2 è possibile prendere un'arma con bonus di potenziamento +1 e una capacità speciale equivalente a un bonus +1?

Sì (Guida del Dungeon Master, pp. 223-226).

Per armi da mischia le possibilità sono le seguenti:

Arma +2, Arma +1 dell'Anatema, Arma +1 Infuocata, Arma +1 Gelida, Arma +1 Folgorante, Arma +1 Pietosa, Arma +1 Tonante, Arma +1 Difensiva, Arma +1 Tocco fantasma, Arma (tagliante o perforante) +1 Affilata, Arma +1 Focalizza ki, Arma +1 Incalzare rafforzato, Arma +1 Accumula incantesimi, Arma +1 da Lancio, Arma +1 Immorale.

Per le armi a distanza le possibilità sono le seguenti:

Arma +2, Arma +1 dell'Anatema, Arma +1 Infuocata, Arma +1 Gelida, Arma +1 Folgorante, Arma +1 Pietosa, Arma +1 Tonante, Arma +1 della Distanza, Arma +1 Ritornante, Arma +1 Ricercante.

Come scudo +2 è possibile prendere uno scudo con bonus di potenziamento +1 e una capacità speciale equivalente a un bonus +1?

Sì (Guida del Dungeon Master, pp. 217-219).

Le possibilità sono le seguenti: Scudo +1 Attira frecce, Scudo +1 da Sfondamento, Scudo +1 Accecante, Scudo +1 della Fortificazione leggera.

Come arma +1 è possibile prendere un'arma con una capacità speciale piuttosto che con un bonus di potenziamento? Come arma +2 è possibile prendere un'arma con due capacità speciali?

No a entrambe: un'arma, per poter possedere capacità speciali, deve avere un bonus di potenziamento almeno di +1.

Come scudo +1 è possibile prendere uno scudo con una capacità speciale piuttosto che con un bonus di potenziamento? Come scudo +2 è possibile prendere uno scudo con due capacità speciali?

No a entrambe: uno scudo, per poter possedere capacità speciali, deve avere un bonus di potenziamento almeno di +1.

Come si determinano le qualità speciali di armi magiche (ad esempio l'emanazione di luce)?

Le presenza o meno di qualità speciali per le armi magiche, quali emanazione di luce o indicazioni sulla funzione dell'arma (Guida del Dungeon Master pp. 220 e 222), può essere decisa liberamente dai giocatori. Sole le armi da mischia possono emanare luce.

Gli oggetti scelti dalle liste sono gratuiti?

Sì, con alcune eccezioni per i seguenti oggetti: armi e scudi magici in materiali speciali (Guida del Dungeon Master pp. 283-285) e archi magici compositi che permettono di applicare un modificatore positivo di forza al danno (Manuale del Giocatore pp. 114-115). Per questi oggetti è necessario pagare la differenza rispetto a un normale oggetto di quel tipo. La tabella seguente riassume i possibili oggetti magici per cui ci sono differenze da pagare:

Oggetto magico	Differenza da pagare in monete d'oro	
Arco composito che permette di applicare un bonus di forza ai danni	Arco composito corto	Bonus di forza permesso x 75
	Arco composito lungo	Bonus di forza permesso x 100
Arma in argento alchemico (-1 ai tiri per il danno)	Munizione (una munizione)	2
	Arma leggera	20
	Arma a una mano o una testa di un'arma doppia	90
	Arma a due mani o entrambe le teste di un'arma doppia	180
Arma in ferro freddo (rare perché refrattarie alla magia)	Munizione (una munizione)	40 + il prezzo della munizione perfetta = 46 + il prezzo base della munizione
	Una testa di un'arma doppia	2000 + il prezzo della testa perfetta = 2300 + metà del prezzo base dell'arma
	Altra arma (comprese entrambe le teste di un'arma doppia)	2000 + il prezzo dell'arma perfetta = 2300 + il prezzo base dell'arma
	Scudo leggero	50
Oggetti in legnoscuo (oggetti perfetti)	Scudo pesante	100
	Scudo torre	450
	Arma principalmente in legno	Peso in Kg. dell'arma x 20
Armature e scudi in pelle di drago (oggetti perfetti)	Scudo leggero	153
	Scudo pesante	157

metalliche, e non funziona su metalli rari come il ferro freddo.

Solo armi con parti metalliche possono essere forgiate in ferro freddo.

Per le munizioni è possibile scegliere di averne solo alcune (delle 50 magiche) in argento alchemico, lo stesso per il ferro freddo.

Per scudi in pelle di drago utilizzare il peso e le penalità del corrispondente scudo di legno (perfetto).

Leggete la Guida del Dungeon Master (pp. 283-285) per le proprietà fornite dai diversi materiali.

[Torna all'indice degli argomenti](#)

Equipaggiamento magico aggiuntivo

Quanti oggetti in più fornisce ogni personaggio che possiede talenti di creazione oggetto?

Uno in più per ogni talento di creazione oggetto che possiede. Per ognuno di questi talenti dovrà essere un oggetto che il personaggio può creare con il relativo talento.

Tra quali oggetti può scegliere il personaggio che possiede un dato talento di creazione oggetto?

Dovrà essere un oggetto che il personaggio può creare con il talento (il personaggio dovrà soddisfare tutti i requisiti, compresi il livello minimo dell'incantatore e la conoscenza degli incantesimi richiesti, non deve però pagare il costo in materiali e in Punti Esperienza). L'oggetto inoltre deve appartenere alla lista 1. Gli oggetti possibili sono, per i diversi talenti, i seguenti:

Talento di creazione oggetto	Oggetti possibili	Livello dell'incantatore	Requisiti circa gli incantesimi che il PG deve poter lanciare
Scrivere Pergamene	Pergamena Divina o Arcana con 1-3 incantesimi a scelta (incantesimi fino al 3 livello, per un valore massimo di 750 mo) (Guida del Dungeon Master, pp. 238-243)	1° x incantesimi di liv 0 e 1, 3° x incantesimi di liv 2, 5° x incantesimi di liv 3	Quelli che vuole scrivere sulla pergamena
	Pozione di Cura Ferite Moderate X2 (Guida del Dungeon Master, p. 229)	3°	Cura Ferite Moderate
	Pozione di Forza del Toro X2 (Guida del Dungeon Master, p. 229)	3°	Forza del Toro
Mescere Pozioni	Pozione di Resistenza dell'Orso X2 (Guida del Dungeon Master, p. 229)	3°	Resistenza dell'Orso
	Pozione della Distorsione (Guida del Dungeon Master, p. 229)	5°	Distorsione
	Pozione dell'Eroismo (Guida del Dungeon Master, p. 229)	3°	Eroismo

Creare Oggetti Meravigliosi	Mantello della Resistenza +1 (Guida del Dungeon Master, p. 260) 5°	Resistenza
Creare Bacchette	Bacchetta dell'Individuazione del magico, 20 cariche rimanenti (Guida del Dungeon Master, pp. 245-246) 1°	Individuazione del magico
	Bacchetta del Dardo incantato (lanciato al 3° livello), 5 cariche rimanenti (Guida del Dungeon Master, pp. 245-246) 3°	Dardo incantato
Creare Armi e Armature Magiche	Scudo (qualsiasi tipo) +1 (Guida del Dungeon Master, p. 216) 3°	-

In caso l'incantatore non possieda i requisiti per nessuno degli oggetti che si possono creare con un determinato talento di creazione non potrà fornire nessun oggetto aggiuntivo grazie a quel talento.

Questi oggetti possono essere creati a qualsiasi livello possibile dell'incantatore? Quante cariche hanno le bacchette?

Gli oggetti possono essere creati solo al livello minimo dell'incantatore, quello indicato nella tabella come livello dell'incantatore. Anche per le pergamene e le pozioni il livello dell'incantatore per gli incantesimi immessi deve obbligatoriamente essere il minimo possibile per lanciare l'incantesimo (primo livello dell'incantatore per incantesimi di livello 0 e 1, terzo livello dell'incantatore per incantesimi di livello 2, quinto livello dell'incantatore per incantesimi di livello 3, anche se il PG potesse lanciaarli solo a un livello maggiore).

Gli oggetti sono esattamente quelli presenti nella lista I: le bacchette avranno il numero di cariche rimanenti lì indicate, non è possibile applicare talenti di metamagia a incantesimi contenuti in pergamene e pozioni.

Gli oggetti ottenuti in questo modo li deve portare per forza il 'creatore'?

No, sono anche questi a disposizione del gruppo (già prima dell'inizio dell'avventura).

Torna all'indice degli argomenti

Distribuzione dell'equipaggiamento

E' completamente libera la distribuzione di oggetti all'interno del gruppo?

Sì. Le uniche restrizioni sono il limite agli oggetti indossati (Guida del Dungeon Master, p. 214), e le conseguenze del peso trasportato.

Torna all'indice degli argomenti

DUBBI SU MECCANICHE DI GIOCO

Il talento Combattere con due armi permette di lanciare armi con più facilità (una per mano)?

No, il talento aiuta solo per il combattimento in mischia.

E' possibile lanciare incantesimi con componenti somatiche impugnando oggetti in entrambe le mani?

No, bisogna avere almeno una mano libera (ad esempio non è possibile se si impugna un'arma in una mano e uno scudo nell'altra).

Come si potranno scoprire i poteri di eventuali oggetti magici trovati nel corso dell'avventura?

Nei modi consueti (si vedano ad esempio gli incantesimi Individuazione del magico e Identificare e l'interazione e indagine nel corso dell'avventura).

Il lancio di quali incantesimi è da considerarsi un atto intrinsecamente malvagio?

Nell'ambito del torneo solo incantesimi con il descrittore "Male" che non siano strettamente difensivi (lanciare Protezione dal Bene non sarà considerato un atto malvagio), e con una certa flessibilità (diciamo che i personaggi sono consci di evocare forze malvagie, in alcuni casi anche gli effetti potranno essere considerati tali, ma il concetto potrebbe essere soggettivo e variare da PG a PG, oltre che da incantesimo a incantesimo). In realtà sarà più l'utilizzo che l'incantesimo a essere rilevante per valutare se l'azione intrapresa sia malvagia. Alcuni incantesimi con il descrittore "Male" potrebbero anche essere utilizzati a fin di bene (anche se probabilmente la maggior parte dei personaggi buoni lo farebbe solo in casi estremi), così come è sicuramente possibile che incantesimi privi del descrittore "Male" siano utilizzati in maniera 'malvagia'. Si valuteranno le intenzioni e motivazioni del personaggio. Resta comunque il limite che incantatori divini non possono proprio lanciare incantesimi con un descrittore opposto al proprio allineamento. Lanciare incantesimi di Necromanzia (senza descrittore "Male") non è in sé un atto malvagio.

[Torna all'indice degli argomenti](#)

