

III

Torneo a squadre di
Dungeons & Dragons 3.5
Torino Comics 2006
Torino
Dal 19 al 21 maggio



avventura e grafica www.revelshblindholders.net

Un evento

In Collaborazione con



Centro Gioco Educativo



www.gruppochimera.it

REGOLAMENTO

SOMMARIO

Sommario	2
Regolamento	2
Requisiti per l'iscrizione	2
Numero di giocatori e formazione dei gruppi2	
I criteri di valutazione	3
I personaggi.....	3
Personaggi Pronti per l'uso	3
Personaggi Fai da Te	3
Allineamento	3
Livello	3
Punteggi delle Caratteristiche	3
Razza.....	4
Classe	4
Punti ferita.....	4
Selezione dei Talenti	4
Selezione delle Abilità	4
Equipaggiare i personaggi	4
Armi e Armature.....	4
Altro Equipaggiamento non magico ...	5
Equipaggiamento magico, veleni e altri oggetti particolari	5
Lista I	5
Lista II	5
Lista III.....	6
Lista IV.....	6
Note su armi e scudi magici	6
Equipaggiamento magico aggiuntivo..	6
Distribuzione dell'equipaggiamento.....	6
Background	7
Consegna delle schede.....	7
Problemi, dubbi, domande?	7
Appendice	8
Indicazioni per la composizione del background.....	8
Il culto dell'Unico Dio	8

REGOLAMENTO

Sabato 20 maggio e domenica 21 maggio 2006 Torino Comics ospiterà giocatori provenienti da tutta Italia, ansiosi di confrontarsi e di vivere una straordinaria avventura. Il tradizionale appuntamento, uno dei più attesi della stagione ludica, anche quest'anno è organizzato dal Gruppo Chimera e dai Revelsh Blind Beholders grazie al supporto di 25 Edition.

Requisiti per l'iscrizione

L'iscrizione è aperta a tutti. E' richiesta una minima conoscenza delle regole del Manuale

del Giocatore di D&D v3.5. Il costo dell'iscrizione è di 10 € a persona, comprensivo del biglietto di ingresso per la fiera "Torino Comics".

NUMERO DI GIOCATORI E

FORMAZIONE DEI GRUPPI

I giocatori parteciperanno al torneo divisi in squadre, o gruppi. Ogni gruppo può essere composto da un minimo di 4 a un massimo di 6 giocatori.

Possono iscriversi anche giocatori singoli o gruppi composti da meno di 4 giocatori, ma la possibilità di partecipare al torneo sarà subordinata alla presenza di altri giocatori nelle stesse condizioni.

Un giocatore per ogni gruppo ricopre il ruolo di caposquadra. Il caposquadra si occupa del reclutamento degli altri membri del gruppo, del pagamento della quota di iscrizione, della consegna delle schede dei personaggi e viene contattato dagli organizzatori del torneo per eventuali comunicazioni. Pertanto, al momento dell'iscrizione, il caposquadra deve fornire un recapito: numero di telefono e, se posseduto, un indirizzo di posta elettronica.

Le iscrizioni saranno aperte fino a mercoledì 17 maggio 2006. Sarà possibile iscriversi anche dopo tale data o direttamente a Ludicamente, ma in questo caso la partecipazione sarà consentita solo con personaggi pronti per l'uso e subordinata alla disponibilità di Dungeon Master.

AL MOMENTO DELL'ISCRIZIONE, OGNI CAPOSQUADRA DOVRÀ COMUNICARE IL NOME DEL PROPRIO GRUPPO ED UN RECAPITO AL QUALE ESSERE REPERITO. INOLTRE IL CAPOSQUADRA POTRÀ INDICARE UNA O PIÙ PREFERENZE CIRCA GIORNO E ORARIO DI GIOCO. LE SESSIONI DI GIOCO SARANNO:

Sabato 20 maggio, mattino
Sabato 20 maggio, pomeriggio
Domenica 21 maggio, mattino
Domenica 21 maggio, pomeriggio

Gli orari precisi verranno comunicati in seguito sul sito internet.

Per quanto possibile, gli organizzatori cercheranno di soddisfare le esigenze di tutti.

Potete iscrivervi online all'indirizzo web:
<http://www.gruppochimera.it/RestrictedArea/default.aspx>

Se incontrassi problemi nell'iscriverti online, segnalacelo nel topic "Torneo D&D II Torino Comics 2006 - Domande e chiarimenti" aperto nel forum "Tornei del Gruppo Chimera" di www.dndworld.it, oppure manda una email a: relazioni.esterne@gruppochimera.it.

L'avventura "II" è stata preparata per un gruppo di 4-6 personaggi di livello 5-6. Il tempo a disposizione di ogni squadra per giocare l'avventura sarà di quattro ore.

I CRITERI DI VALUTAZIONE

Il metodo di valutazione dei tornei organizzati dal Gruppo Chimera è frutto di lunghi studi, del continuo confronto con i giocatori e i Dungeon Master e di quanto appreso dalle esperienze passate.

Il torneo di un gioco di ruolo è più difficile da arbitrare di un torneo di scacchi.

Il metodo di valutazione mira a uniformare per quanto possibile il giudizio dei singoli Dungeon Master, instrandando le loro considerazioni in un sistema complesso di linee guida, categorie e scale di valori definite in modo preciso ed esaustivo. Dall'interpretazione alla qualità di gioco, fino all'avanzamento nell'avventura, diverse categorie valutano i singoli giocatori e la squadra, tenendo conto di tutte le componenti del gioco di ruolo, e di Dungeons & Dragons in particolare.

Per un maggiore approfondimento, le linee guida del metodo di valutazione sono disponibili sul sito www.gruppochimera.it nella sezione materiali.

I PERSONAGGI

Prima di prendere parte al torneo un gruppo deve scegliere una delle due seguenti opzioni. Entrambe sono ugualmente valide e nessuna delle due agevola o compromette l'esito finale del torneo. I giocatori possono costruirsi da soli i personaggi con cui partecipare (Personaggi Fai da Te), oppure possono decidere di utilizzare i personaggi preparati dagli organizzatori (Personaggi Pronti per l'uso). La scelta va segnalata al momento dell'iscrizione. Le squadre iscritte

oltre il 13 maggio 2006 giocheranno con i Personaggi Pronti per l'uso.

Personaggi Pronti per l'uso

Se si sceglie questa opzione è possibile utilizzare i personaggi creati dal GC: schede e background saranno disponibili a partire da sabato 13 maggio 2006, in modo che i giocatori abbiano una settimana di tempo per studiarne le caratteristiche e le abilità. I Personaggi Pronti per l'uso sono stati creati seguendo le regole della sezione Personaggi Fai da Te.

Personaggi Fai da Te

Per creare i propri personaggi bisogna seguire con attenzione le regole riportate nei punti successivi. È inoltre necessario possedere il Manuale del Giocatore D&D v3.5 e la Guida del Dungeon Master D&D v3.5.

Allineamento

È possibile scegliere qualsiasi allineamento non malvagio per i propri personaggi (Manuale del Giocatore pp. 103-106).

Livello

Il livello dei personaggi dipende dal numero dei giocatori presenti nel gruppo:

6 giocatori	5 giocatori	4 giocatori
1. Livello 6	1. Livello 6	1. Livello 6
2. Livello 5	2. Livello 6	2. Livello 6
3. Livello 5	3. Livello 5	3. Livello 6
4. Livello 5	4. Livello 5	4. Livello 6
5. Livello 5	5. Livello 5	
6. Livello 5		

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 pag. 169, "Acquisto punteggi non standard, Campagna difficile").

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

Dopo aver speso tutti e 28 i punti, il punteggio di una Caratteristica deve essere incrementato di 1 a causa dell'aumento delle Caratteristiche ottenuto al 4 livello (Manuale del Giocatore, p. 22).

Razza

Può essere scelta una qualsiasi razza presente nel Manuale del Giocatore, e quindi Umano (pp. 12-13), Nano (pp. 14-15), Elfo (pp. 15-16), Gnomo (pp. 16-17), Mezzelfo (pp. 18), Mezzorco (pp. 18-19) e Halfling (pp. 19-20).

Classe

Può essere scelta una qualsiasi classe presente nel Manuale del Giocatore, e quindi Barbaro (pp. 24-26), Bardo (pp. 26-30), Chierico (pp. 30-33), Druido (pp. 33-37), Guerriero (pp. 37-39), Ladro (pp. 39-41), Mago (pp. 41-44), Monaco (pp. 44-48), Paladino (pp. 48-51), Ranger (pp. 51-54), Stregone (pp. 54-58).

È consentito creare un personaggio multiclasse (Manuale del Giocatore, pp. 59-60). Tuttavia è vietato selezionare combinazioni di classi tali che, per la razza del personaggio, comporterebbero una penalità ai PX. Nella scheda di un personaggio multiclasse deve essere chiaramente indicata la sequenza in cui sono stati assegnati i livelli.

Maghi e stregoni possono possedere un famiglia. Il denaro a disposizione per l'acquisto dell'equipaggiamento (vedi il paragrafo Equipaggiare i personaggi) è ridotto di 100 mo per ogni famiglia presente nel gruppo.

I Druidi possono avere un compagno animale, così come i Ranger di 4° livello o superiore.

Paladini di 5° livello o superiore ricevono i servizi di una cavalcatura speciale, che possono richiamare una volta al giorno.

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. I punti ferita sono ovviamente modificati dal punteggio di Costituzione del personaggio.

Dado vita	Punti ferita
D12	6
D10	5
D8	4
D6	3
D4	2

Selezione dei Talenti

I talenti vanno indicati sulla scheda nell'ordine in cui sono stati assegnati. Attenzione ai prerequisiti!

I talenti di creazione oggetto possono essere utilizzati prima dell'inizio dell'avventura per acquisire equipaggiamento addizionale (vedi la sezione Equipaggiamento magico aggiuntivo). Non può essere scelto il talento Autorità.

Selezione delle Abilità

Un modificatore di Intelligenza incrementato in seguito all'aumento delle Caratteristiche del 4° livello incrementa i punti abilità a disposizione per il 4° livello e i successivi.

Non si può iniziare l'avventura con una creatura ammaestrata con Addestrare Animali (ma si può usare l'abilità per insegnare compiti a compagni animali).

Le abilità di Artigianato, Intrattenere e Professione forniscono denaro addizionale per l'acquisto dell'equipaggiamento del gruppo (vedi il paragrafo Equipaggiare i personaggi). Nessuna abilità può essere utilizzata per ottenere direttamente equipaggiamento addizionale prima dell'inizio dell'avventura.

Equipaggiare i personaggi

Ogni gruppo ha a disposizione, indipendentemente dal numero di giocatori, 4000 monete d'oro, a cui si aggiungono 10 monete d'oro per ogni grado che i personaggi possiedono in abilità di Artigianato, Intrattenere e Professione. Questo denaro può essere speso per acquistare l'equipaggiamento dei personaggi al prezzo indicato nel Manuale del Giocatore. Si applicano le seguenti limitazioni:

Armi e Armature

Sono disponibili per l'acquisto tutte le armi e armature non magiche del Manuale del Giocatore (pp. 114-125), comprese armi e armature perfette. E' inoltre possibile acquistarle nei seguenti materiali speciali:

Argento alchemico e Ferro freddo per le armi, Legnoscuero per scudi e armi per la maggior parte in legno, Pelle di drago per scudi e armature che con essa si possono ottenere (Guida del Dungeon Master pp. 283-285). I costi variano nella maniera lì indicata.

Altro Equipaggiamento non magico

E' possibile acquistare ciò che è contenuto nelle seguenti liste e tabelle: Equipaggiamento d'avventura (pp. 126-128), Attrezzi di classe e di abilità (pp. 128-130), Vestiario (pp. 128-131) e Cavalcature e relativo equipaggiamento (pp. 129 e 131-132).

E' inoltre possibile acquistare Trasporti, limitatamente a Carri, Carretti e Carrozze (pp. 129 e 132) e acquistare fino a un massimo di 4 Oggetti e sostanze speciali (pp. 127-129).

Infine è possibile acquistare componenti per incantesimi e focus che hanno un costo (il costo è indicato nella descrizione degli incantesimi stessi).

Equipaggiamento magico, veleni e altri oggetti particolari

Questi non vengono acquistati, ma scelti tra le possibilità indicate nelle liste sottostanti.

Alcune opzioni includono più di un oggetto. È consentito scegliere più volte la medesima opzione.

Il numero di opzioni selezionabili nelle diverse lista varia secondo il numero di personaggi che compongono il gruppo, come indicato nella tabella sottostante.

	6 PG	5 PG	4 PG
Lista I	6	7	9
Lista II	5	6	7
Lista III	4	5	5
Lista IV	1	1	1

Lista I

- Bacchetta dell'Individuazione del magico, 50 cariche rimanenti (Guida del Dungeon Master, pp. 245-246)
- Bacchetta del Dardo incantato (lanciato al 3° livello), 5 cariche rimanenti (Guida del Dungeon Master, pp. 245-246)
- Bracciali dell'armatura +2 (Guida del Dungeon Master, p. 250)
- Faretra di Ehlonna (Guida del Dungeon Master, p. 256)

- Giaco di Maglia in Mithral (Guida del Dungeon Master, p. 220)
- Mantello della Resistenza +1 (Guida del Dungeon Master, p. 260)
- Pergamena Arcana o Divina con 1-5 incantesimi di una medesima lista di classe, per un valore massimo di 450 mo (Guida del Dungeon Master pp. 239-243). Gli incantesimi possono essere:
 - Da bardo, mago/stregone, chierico o druido di livello 0-2
 - Da ranger o paladino di livello 1
 - Perla del potere; incantesimo di 1° livello (Guida del Dungeon Master, p. 261)
 - 1-3 Pozioni e Oli, per un valore massimo di 600 mo (Guida del Dungeon Master p. 230)
 - Scudo (qualsiasi tipo) +1 (Guida del Dungeon Master, p. 216)
 - Veleno: Succo di Cervello di Vermeiena X3 (Guida del Dungeon Master, p. 299)

Lista II

- Amuleto dell'armatura naturale +1 (Guida del Dungeon Master, p. 247)
- Anello del Saltare (Guida del Dungeon Master, p. 232)
- Anello dello Scalare (Guida del Dungeon Master, p. 232)
- Anello di Caduta Morbida (Guida del Dungeon Master, p. 231)
- Anello di Protezione +1 (Guida del Dungeon Master, p. 232)
- Arma (qualsiasi tipo) +1 (Guida del Dungeon Master, pp. 221-223)
- Borsa Conservante (Borsa I) (Guida del Dungeon Master, pp. 249-250)
- Elmo della comprensione dei linguaggi e della lettura del magico (Guida del Dungeon Master, p. 255)
- Lenti dell'Aquila (Guida del Dungeon Master, p. 258)
- Mantello Elfico (Guida del Dungeon Master, p. 259)
- Occhiali della notte (Guida del Dungeon Master, p. 261)
- Pergamena Arcana o Divina con 1-5 incantesimi di una medesima lista di classe, per un valore massimo di 900 mo (Guida del Dungeon Master pp. 239-243). Gli incantesimi possono essere:

- Da mago/stregone, chierico o druido di livello 0-3
- Da bardo di livello 0-2
- 1-3 Pozioni e Oli, per un valore massimo di 1200 mo (Guida del Dungeon Master p. 230)
- Stivali Elfici (Guida del Dungeon Master, p. 265)
- Veleno: Residuo di foglia sassone x3 (Guida del Dungeon Master, p.299)
- Ventaglio (Guida del Dungeon Master, p. 268)
- Zainetto pratico di Heward (Guida del Dungeon Master, p. 268)

Lista III

- Braccialetto della Salute +2 (Guida del Dungeon Master, p. 250)
- Bracciali dell'armatura +3 (Guida del Dungeon Master, p. 250)
- Fascia dell'Intelletto +2 (Guida del Dungeon Master, p. 256)
- Guanti della Destrezza +2 (Guida del Dungeon Master, p. 258)
- Guanti del Potere Orchesco (Guida del Dungeon Master, p. 258)
- Lente dell'individuazione (Guida del Dungeon Master, p. 258)
- Mantello del Carisma +2 (Guida del Dungeon Master, p. 259)
- Mantello della Resistenza +2 (Guida del Dungeon Master, p. 260)
- Perla del potere; incantesimo di 2° livello (Guida del Dungeon Master, p. 261)
- Scudo (qualsiasi tipo) +2 (Guida del Dungeon Master, pp. 216-219)
- Stivali della Levitazione (Guida del Dungeon Master, pp. 265-266)
- Talismano della Saggezza +2 (Guida del Dungeon Master, p. 266)
- Unguento di Keoghtom (Guida del Dungeon Master, p. 268)

Lista IV

- Arma (qualsiasi tipo) +2 (Guida del Dungeon Master, p. 221-226)
- Anello di Protezione +3 (Guida del Dungeon Master, p. 232)
- Bacchetta del Fulmine, 5 cariche rimanenti (Guida del Dungeon Master, pp. 245-246)

- Bracciali dell'armatura +5 (Guida del Dungeon Master, p. 250)
- Cappello del Camuffamento (Guida del Dungeon Master, p. 252)
- Pelle di rinoceronte (Guida del Dungeon Master, pp. 220)
- Perla del potere; incantesimo di 3° livello (Guida del Dungeon Master, p. 261)
- Verga inamovibile (Guida del Dungeon Master, p. 235)

Note su armi e scudi magici

Armi e scudi magici sono gratuiti (e lo è il loro essere perfetti) così come gli altri oggetti presi dalle liste. In caso li si voglia in materiali speciali bisogna però pagare la differenza rispetto allo stesso oggetto perfetto in materiali comuni (Guida del Dungeon Master pp. 283-285). Allo stesso modo si deve pagare l'eventuale bonus di forza permesso da un arco composito potente (Manuale del Giocatore pp. 114-115).

Come arma magica è possibile selezionare un'arma o un insieme di 50 munizioni (frecce, quadrelli o proiettili per fionda).

Come arma +2 si può selezionare un'arma con bonus di potenziamento +2 oppure un'arma con bonus di potenziamento +1 e una capacità speciale equivalente a un bonus +1 (Guida del Dungeon Master, pp. 223-226). Lo stesso vale per lo scudo +2 (Guida del Dungeon Master, pp. 217-219).

Equipaggiamento magico aggiuntivo

Ogni personaggio può fornire al gruppo un oggetto magico aggiuntivo per ogni talento di creazione oggetto che possiede: questi oggetti devono appartenere alla Lista I o alla Lista II e devono poter essere creati dal personaggio con il relativo talento (il personaggio dovrà soddisfare tutti i requisiti, compresi il livello minimo dell'incantatore e la conoscenza degli incantesimi richiesti). Il denaro a disposizione per acquistare l'equipaggiamento è ridotto di 100 mo per ogni oggetto della Lista I e di 200 mo per ogni oggetto della Lista II acquisiti in questo modo, ma non è necessario pagare il costo in Punti Esperienza e materiali.

Distribuzione dell'equipaggiamento

Una volta completata la scelta, l'equipaggiamento deve essere diviso tra i

personaggi. Deve essere rispettato il limite agli oggetti magici indossati (Guida del Dungeon Master, p. 214). È necessario calcolare il peso dell'equipaggiamento trasportato da ogni personaggio, il carico e la velocità (Manuale del Giocatore, pp. 161-162).

Background

E' necessario che i background dei personaggi e del gruppo rispettino i vincoli presentati nell'appendice di questo documento. Per il resto non è posto alcun limite alla vostra fantasia.

CONSEGNA DELLE SCHEDE

Se un gruppo decide di creare i propri personaggi, schede e background di tutti i personaggi devono essere inviati all'indirizzo di posta elettronica iscrizioni@gruppochimera.it entro sabato 13 maggio 2006 in modo che possano essere controllati dagli organizzatori. Se le schede saranno spedite oltre tale data la squadra giocherà con i Personaggi Pronti per l'uso. I personaggi dovranno essere inviati utilizzando la scheda disponibile nella sezione "materiali" del sito del Gruppo Chimera. Se non fosse possibile utilizzare la scheda proposta, si può scegliere un altro formato di uso comune (pdf, doc, rtf, xls o txt). Vi invitiamo a non spedire documenti di dimensione superiore ai 2 MB perché potrebbero non essere ricevuti.

Il gruppo dovrà portare una copia stampata delle schede il giorno del torneo.

PROBLEMI, DUBBI, DOMANDE?

Per prima cosa vi consigliamo di leggere le F.A.Q. da noi redatte (sul sito del Gruppo Chimera, www.gruppochimera.it, nella sezione "materiali"), che raccolgono i dubbi più frequenti presentatisi nelle scorse edizioni e chiariscono punti su cui potrebbe esserci un po' di incertezza.

Sul forum del sito www.dndworld.it è sin d'ora attivo il topic "Torneo D&D II Torino Comics 2006 – Domande e Chiarimenti", nella sezione "Tornei del Gruppo Chimera".

Infine, per qualsiasi cosa, potete scriverci all'indirizzo:

relazioni.esterne@gruppochimera.it

Ci vediamo a Torino!

I Revelsh Blind Beholders ed il Gruppo Chimera

I Revelsh Blind Beholders sono un'associazione composta da appassionati che hanno come scopo quello di diffondere la conoscenza dei giochi da tavolo e dei giochi di ruolo. Nel 2004 gli RBB hanno proposto il loro primo evento ludico, la GIOCHIvasso, seguita da centinaia di persone. L'anno successivo hanno proposto il loro primo torneo a squadre di Dungeons&Dragons, "Tam in Vita...", che ha visto la partecipazione di un elevatissimo numero di formazioni. Per maggiori informazioni visita il sito www.revelshblindbeholders.net.

Gruppo Chimera è un'associazione composta da appassionati che ha come unico scopo quello di far conoscere e giocare il proprio gdr preferito, Dungeons & Dragons. Nel 2002 il GC ha proposto a Torino il primo torneo a squadre, "Maschere di sangue" e da allora ha coinvolto centinaia e centinaia di giocatori di tutta Italia in eventi di grande successo, proponendo avventure originali e di grande qualità, da "Quando i venti soffiano imprevedibili" a "Memorie di luce e abissi profondi". Per maggiori informazioni visita il sito www.gruppochimera.it.

APPENDICE

Indicazioni per la composizione del background

Per poter giocare "II" è necessario aver letto l'introduzione. Almeno due dei PG devono avere le seguenti caratteristiche:

- Devono essere gemelli umani omozigoti, perfettamente identici nell'aspetto, di qualsiasi sesso purché sia lo stesso.
- I loro genitori, Polim e Naltana, devono essere originari di Agalrod, un villaggio della confederazione (al di fuori della giurisdizione di ogni città-stato) al confine con Al-Hijad. Il padre deve essere un falegname/carpentiere e la famiglia deve essere poverissima. Devono avere un fratello maggiore di nome Karitan e un nonno con lo stesso nome. Tutti questi quattro personaggi devono essere vivi.
- Devono essere particolarmente affezionati alla loro famiglia, che però li ha mandati, a costo di enormi sacrifici, a studiare per diversi anni nelle città del sud. Da allora non hanno più notizie della loro famiglia.

Oltre a questo:

- Nessun personaggio può aver visitato il regno di Al-Hijad o l'Altopiano.
- Nessun personaggio può in alcun modo rivestire cariche od incarichi significativi per tutto il mondo "conosciuto" o avere legami di parentela od amicizia con chi abbia tali incarichi.
- Nessun personaggio può essere chierico o paladino dell'Unico.
- All'inizio dell'avventura, i PG si potranno trovare in una qualunque zona della confederazione di Lever (situata nella regione a sud del continente di Dart-Nolcos) escluso l'Altopiano.
- Nessun personaggio può essere di allineamento malvagio.

L'avventura si svolge nel mondo di Dart-Nolcos che è l'ambientazione descritta nell'introduzione.

Di seguito si possono trovare i dogmi ed i principi del dio Unico, comunque non fondamentali ai fini dell'avventura.

Il culto dell'Unico Dio

Il culto dell'Unico Dio è una religione palesemente monoteista di ispirazione simile a quella Cristiano-medioevale senza ancora l'avvento di un messia: quindi i precetti di base dovrebbero essere quelli dell'amore, della tolleranza, dell'uguaglianza, del celibato dei sacerdoti e della povertà. Una sostanziale differenza dell'Unico rispetto al Dio cristiano è la completa uguaglianza dei sessi, visto che sia gli uomini sia le donne possono ambire ad ogni carica, sebbene di fatto le donne restino lievemente discriminate.

Punto nevralgico e inamovibile nella fede dell'Unico è la vita dopo la morte, e quindi l'enorme attenzione per i cadaveri dopo la morte stessa, soprattutto se il defunto era un difensore della fede. Probabilmente uno dei più grandi peccati è rappresentato dal bruciare un cadavere e non dargli degna sepoltura. Un vero difensore dell'Unico rischierebbe la vita per recuperare il cadavere di un compagno caduto in battaglia.

Spessissimo i precetti dell'Unico vengono sovvertiti dal clero, che interpreta rigidamente le scritture inquisendo anche solo chi prova a mettere in dubbio le parole dei sacerdoti dell'Unico. Come spesso capita, quest'intolleranza è sfociata tantissime volte nel sangue di una cruenta e

crudele inquisizione che, come quella cristiana del 1500, non badava tanto al sottile e, in caso di dubbio, torturava o mandava al rogo i malcapitati.

In termini di gioco si può vedere l'Unico come una divinità Legale Buona, con Arma preferita Spada Lunga e domini Bene, Legge, Guerra, e Morte. Il simbolo sacro dell'unico è un simbolo analogo a una croce ansata egizia, ossia una specie di croce che termina con un cerchio nell'estremità più corta della croce stessa.

