

CHIMERE



**Torneo a squadre di Dungeons & Dragons 3.5
Torino Ludica, 23-25 Febbraio 2007**

un evento



in collaborazione con



per informazioni: www.dndworld.it

REGOLAMENTO

Per l'avventura "Sì, Oscuro Signore!"

SOMMARIO

Sommario	2
Regolamento	2
Requisiti per l'iscrizione.....	2
Numero di giocatori e formazione dei gruppi	2
I criteri di valutazione	3
I personaggi	3
Personaggi Pronti per l'uso	3
Personaggi Fai da Te	4
Allineamento	4
Livello.....	4
Punteggi delle Caratteristiche	4
Razza	4
Coboldo.....	4
Drow.....	4
Goblin.....	5
Ogre.....	5
Orco.....	6
Classe.....	6
Punti ferita	6
Selezione dei Talenti.....	7
Selezione delle Abilità	7
Divinità.....	7
Equipaggiare i personaggi	8
Armi e Armature.....	8
Altro Equipaggiamento non magico	8
Equipaggiamento magico, veleni e altri oggetti particolari	8
Lista I	8
Lista II	8
Lista III	9
Lista IV.....	9
Note su armi e scudi magici	9
Equipaggiamento magico aggiuntivo ..	10
Equipaggiamento per ogre	10
Maghi e pergamene.....	10
Distribuzione dell'equipaggiamento.....	10
Background.....	10
Consegna delle schede	10
Problemi, dubbi, domande?	10

REGOLAMENTO

Venerdì 23, sabato 24 e domenica 25 febbraio 2007 il Gruppo Chimera, insieme alla gilda del Grifone e ai Revelsh Blind Beholders, presenta a Torino Ludica il torneo a squadre di Dungeons & Dragons "**Chimere, scegli il tuo destino!**". L'evento è organizzato in collaborazione con 25Edition e

grazie al supporto delle associazioni del coordinamento GdR Piemonte: La Gilda del Grifone, Revelsh Blind Beholders, Terre Selvagge.

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 5 € a persona.

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 un indirizzo di posta elettronica.

Le iscrizioni sono aperte fino a **sabato 17 febbraio**. È possibile iscriversi anche dopo tale data o direttamente a Torino Ludica, ma in questo caso la partecipazione sarà consentita solo con personaggi pronti per l'uso e subordinata alla disponibilità di Dungeon Master. Allo stesso modo, per chi si iscrive oltre il limite, può essere ristretta la rosa di avventure selezionabili.

AL MOMENTO DELL'ISCRIZIONE, OGNI CAPOSQUADRA DOVRÀ COMUNICARE IL NOME DEL PROPRIO GRUPPO ED UN RECAPITO AL QUALE ESSERE REPERITO. INOLTRE IL CAPOSQUADRA DOVRÀ INDICARE L'AVVENTURA CHE IL GRUPPO DESIDERA GIOCARE E UNA PREFERENZA CIRCA GIORNO E ORARIO DI GIOCO.

LA PRENOTAZIONE ONLINE ANDRÀ CONFERMATO PRESENTANDOSI ALMENO MEZZ'ORA PRIMA DELL'INIZIO DEL TURNO DI GIOCO. IN CASO CIÒ NON

AVVENGA NON SI ASSICURA LA PARTECIPAZIONE AL TORNEO.

Le sessioni di gioco saranno:

Venerdì 23 febbraio, ore 15.00

Sabato 24 febbraio, ore 10.00

Sabato 24 febbraio, ore 15.00

Domenica 25 Febbraio, ore 10.00

Domenica 25 Febbraio, ore 15.00

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

Se un gruppo non si presenta mezz'ora prima dell'inizio del turno di gioco per confermare la propria presenza e prepararsi in tranquillità al torneo, non avrà la garanzia di poter giocare.

L'iscrizione online va effettuata all'indirizzo web: <http://tornei.dndworld.it>.

Nel caso in cui riscontrassi problemi nell'iscriverti online, segnalacelo nel topic "Torneo D&D TorinoLudica 2007 - Domande e chiarimenti" aperto nel forum "Tornei del Gruppo Chimera" di www.dndworld.it, oppure manda una email a: iscrizioni@gruppochimera.it.

Le avventure proposte sono state preparate per gruppi di 4-6 personaggi di livello 5-6. Il tempo a disposizione di ogni squadra per giocare l'avventura scelta è di quattro ore. Prima dell'inizio dell'avventura i giocatori hanno a disposizione 30 minuti per leggere le schede dei Personaggi Pronti per l'uso, se necessario, o per rivedere con il DM i propri Personaggi Fai da Te.

PER MOTIVI ORGANIZZATIVI, LE ORE DI INIZIO E FINE TURNO SONO INDEROGABILI: SQUADRE CHE INIZIERANNO IN RITARDO VEDRANNO IL TEMPO A LORO DISPOSIZIONE DIMINUIRE DI CONSEGUENZA.

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 metodo di valutazione mira a uniformare per quanto possibile il giudizio dei singoli Dungeon Master, instradando 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.

Per questo evento in particolare, che ripropone avventure già giocate, il sistema di valutazione del Gruppo Chimera è stato rivisto ad hoc, per evitare si possa trarre vantaggio dalla conoscenza della trama e per non creare disparità di valutazione a seconda dell'avventura giocata.

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 **sabato 17 febbraio 2007** giocheranno con i Personaggi Pronti per l'uso.

Una volta creati i personaggi, completi di schede e background, inviaceli a: iscrizioni@gruppochimera.it.

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 17 febbraio 2007**, 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 buono 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 tra le seguenti razze: Umano (Manuale del Giocatore, pp. 12-13), Mezzorco (Manuale del Giocatore, pp. 18-19), Coboldo (vedi sotto), Drow (vedi sotto), Goblin (vedi sotto), Ogre(vedi sotto), Orco (vedi sotto).

Coboldo

Questo umanoide è circa della taglia di uno gnomo e di un halfling. Ha la pelle squamosa, una coda spelata simile a quella di un topo, e una testa canina con due piccole corna.

I personaggi coboldi possiedono i seguenti tratti razziali:

- -4 alla Forza, +2 alla Destrezza, -2 alla Costituzione.
- Taglia piccola: Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 al tiro per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto pari a 3/4 di quelli dei personaggi Medi.
- La velocità base di un coboldo è di 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Abilità razziali: un personaggio coboldo ha un bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (costruire trappole), Cercare e Professione (minatore).
- Talenti razziali: un personaggio coboldo acquisisce talenti in base alla sua classe di personaggio.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Sensibilità alla luce (Str): I coboldi sono abbagliati in presenza di luce del sole intensa o se sono nel raggio di un incantesimo luce diurna.
- Linguaggi automatici:Draconico. Linguaggi bonus: Comune, Sottocomune
- Classe preferita: Stregone.

Drow

Questo umanoide è esile e un pò più basso di un umano. Ha la pelle color ebano e i capelli bianchi. Conosciuti anche come elfi scuri, i drow sono una diramazione sotterranea depravata e malvagia degli elfi. Sebbene il colore più comune per i capelli di un drow sia il bianco, è possibile avere qualsiasi sfumatura di colori pallidi. I drow tendono a essere più piccoli e gracili degli altri elfi e gli occhi di solito sono di un rosso acceso. La loro società è matriarcale e rigidamente controllata dal clero. La divinità patrona dei drow è Lolth, la dea ragno.

I personaggi drow possiedono i seguenti tratti razziali:

- -2 alla Costituzione, +2 alla Destrezza, +2 all'Intelligenza, +2 al Carisma.
- Scurovisione sino a 36 metri.

- Resistenza agli incantesimi uguale a 11 + il livello di classe.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche.
- Capacità magiche: i drow possono utilizzare le seguenti capacità magiche 1 volta al giorno: luci danzanti, luminescenza e oscurità. Il livello dell'incantatore è pari ai livelli di classe del drow.
- Competenza nelle armi: i drow sono automaticamente competenti nell'uso della balestra a mano, stocco e spada corta.
- Linguaggi automatici: Comune, Elfico, Sottocomune. Linguaggi Bonus: Abissale, Aquan, Draconico, Linguaggio gestuale Drow, Gnomesco, Goblin, Kuo-toan.
- Cecità alla luce: l'inaspettata esposizione a una forte luce (come la luce del sole o l'incantesimo luce diurna) acceca il drow per 1 round. Nei round successivi egli rimane abbagliato fintantoché rimane nell'area in questione.
- Classe preferita: Mago (drow maschio), Chierico (drow femmina).
- Modificatore di livello: +2.

Attenzione: un drow ha un Modificatore di Livello di +2. Questo significa che un personaggio drow di terzo livello sarà equivalente a un personaggio umano di quinto livello, ma avrà a tutti gli effetti (talenti, abilità, ecc.) tre soli livelli. Quindi un drow di terzo livello (equivalente di un personaggio di quinto livello) non ottiene l'incremento di una caratteristica per il quarto livello.

Un personaggio drow di quarto livello sarà equivalente a un personaggio umano di sesto livello, ma avrà a tutti gli effetti (talenti, abilità, ecc.) quattro soli livelli.

Goblin

Questo piccolo umanoide ha la faccia piatta, il naso largo, le orecchie appuntite, la bocca larga e le zanne affilate. Cammina eretto, ma le braccia arrivano quasi fino alle ginocchia. I goblin sono piccoli umanoidi che molti considerano poco più che una scocciatura. Tuttavia, se vengono controllati, il loro grande numero, la veloce riproduzione e le malvagie disposizioni li rendono capaci di sopraffare e distruggere aree civilizzate.

I personaggi goblin possiedono i seguenti tratti razziali.

- -2 alla Forza, +2 alla Destrezza, -2 al Carisma.
- Taglia piccola: Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 al tiro per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di Lotta, capacità di sollevamento e di trasporto pari a 3/4 di quelli dei personaggi Medi.
- La velocità base sul terreno di un goblin di 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Cavalcare e Muoversi Silenziosamente.
- Linguaggi automatici: Comune, Goblin. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Gigante, Gnoll, Orchesco.
- Classe preferita: Ladro.

Ogre

Questo colossale bruto è alto poco meno di tre metri. Ha una cotenna spessa coperta di bitorzoli scuri e purulenti, indossa pellicce sudice e i suoi capelli sono lunghi, incolti e untuosi. Gli ogre sono creature grosse, brutte e avidi che vivono di ruberie e saccheggi. Entrano in combutta con altri mostri per rapinare i deboli e fanno apertamente comunella con ogre magi, giganti e troll.

I personaggi ogre possiedono i seguenti tratti razziali:

- +10 alla Forza, -2 alla Destrezza, +4 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza, -4 al Carisma.
- Taglia grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 al tiro per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di Lotta, capacità di sollevamento e di trasporto raddoppiata rispetto a quella dei personaggi Medi.
- Spazio/Portata: 3 metri/3 metri.
- La velocità base sul terreno di un ogre è di 12 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Dadi Vita razziali: Un ogre ha quattro livelli di Gigante, che gli conferiscono 4d8 dadi vita, un bonus attacco base di +3 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +4, Rifl +1 e Vol +1.
- Abilità razziali: I livelli di gigante di un ogre gli conferiscono punti abilità pari a 7 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue

abilità di classe sono Ascoltare, Osservare e Scalare.

— Talenti razziali: i livelli di gigante di un ogre gli conferiscono due talenti.

— Competenza nelle armi e nelle armature: un ogre è automaticamente competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere, nelle armature medie e negli scudi.

— Bonus di armatura naturale +5.

— Linguaggi automatici: Comune, Gigante. Linguaggi bonus: Nanico, Orchesco, Goblin e Terran.

— Classe favorita: Barbaro.

— Modificatore di livello +2

Attenzione: l'ogre può essere scelto al posto di un personaggio di sesto livello. Ha infatti quattro Dadi-Vita razziali e un Modificatore di Livello di +2. Un personaggio Ogre, quindi, non può avere altre classi. Avrà 20 pf (8+4+4+4) più i bonus per il punteggio di Costituzione, due talenti, massimo 7 gradi in un'abilità di classe. L'ogre non ottiene l'incremento di una caratteristica per il quarto livello.

Orco

Questa creatura sembra un umano primitivo con la pelle grigia e i capelli grezzi. Ha una postura non eretta, la fronte eretta, la fronte bassa e un grugno porcino, con i canini inferiori sporgenti che richiamano le zanne di un cinghiale. Gli orchi sono umanoidi aggressivi che depredano e combattono le altre creature che li circondano. Provano un odio radicato per elfi e nani, odio che ereditano dalle generazioni precedenti, e spesso tentano di uccidere queste creature non appena le vedono.

I personaggi Orchi possiedono i seguenti tratti razziali:

— +4 alla Forza, -2 all'Intelligenza, -2 alla Saggezza, -2 al Carisma.

— La velocità di base sul terreno di un orco è di 9 metri.

— Scurovisione fino a 18 metri.

— Sensibilità alla luce (Str): gli orchi sono abbagliati sotto la luce brillante del sole o nella luce prodotta dall'incantesimo luce diurna.

— Linguaggi automatici: Comune, Orchesco. Linguaggi bonus: Nanico, Gigante, Gnoll, Goblin, Sottocomune.

— Classe preferita: Barbaro.

Classe

Possono essere scelte le seguenti classi presenti nel Manuale del giocatore: 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), Ranger (pp. 51-54), Stregone (pp. 54-58).

Inoltre, un personaggio di sesto livello può scegliere un livello nella Classe di Prestigio Assassino (Guida del Dungeon Master, pp. 179-180).

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.

I Chierici non possono scegliere di incanalare energia positiva (vedi più avanti il paragrafo dedicato alle divinità).

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 (con la sola eccezione per i goblin indicata qui sotto).

Un goblin di sesto livello che abbia almeno Carisma 12 e che non abbia un famiglio o compagno animale può scegliere il talento Autorità e avere un Worg come gregario (Manuale dei Mostri, pp. 257-258).

Un coboldo mago o stregone di almeno terzo livello può scegliere il talento "Famiglio migliorato"(GdDM pag. 200) con il quale gli è concesso acquisire come famiglio la versione immonda di un qualsiasi famiglio base (Creatura Immonda, Manuale dei Mostri pag. 41-42). Un coboldo mago o stregone di livello cinque o più con il talento "Famiglio migliorato" può anche selezionare come famiglio una Lucertola folgorante (Manuale dei Mostri pag. 164-165) o un Uccello stigeo (Manuale dei Mostri pag. 247). Tutti i famigli acquisiscono e forniscono le abilità dipendenti dal livello del padrone (Manuale del giocatore pag. 57)

I famigli base e le versioni immonde dei famigli base conferiscono al padrone le capacità speciali iniziali elencate a pag. 56 del Manuale del Giocatore. Lucertola folgorante e Uccello stigeo non forniscono capacità speciali iniziali al padrone.

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.

Divinità

I personaggi possono adorare le seguenti divinità presentate nel Manuale del Giocatore: Boccob, Erythnul, Gruumsh, Hextor, Nerull, Olidammara, Vecna, Wee Jas. Inoltre, i goblin, i coboldi e i drow possono adorare il proprio dio: Kurtulmak, Lolth e Maglubiyet.

Kurtulmak, dio dei Coboldi, LM

Odioso e lunatico, Kurtulmak è il dio principale dei coboldi. Governa la guerra e l'attività mineraria, ed è un grosso coboldo con una coda appuntita e sinuosa, grandi corna, scaglie nere e verdi, e impugna una lancia che tiene capovolta. I suoi domini sono la Fortuna, il Male, la Legge e l'Inganno. La sua arma preferita è la lancia. Il suo simbolo è il cranio di uno gnomo, i suoi chierici indossano abiti arancioni che mettono in bella mostra questo simbolo sul petto.

Lolth, la dea ragno, CM

Lolth è una divinità crudele e spietata, da molti ritenuta folle per la sua indole capricciosa e per la sua tendenza a favorire attriti e scontri tra i suoi stessi fedeli. È fredda e malvagia e ambisce al potere delle divinità di superficie. Sa essere gentile e aiutare chi entra nelle sue grazie, ma gode della morte e della disgrazia di chiunque, soprattutto dei fedeli che sono usciti dal suo favore. I suoi domini sono Caos, Distruzione, Inganno e Male. La sua arma preferita è la frusta. Può avere soltanto chierici femmine.

Maglubiyet, dio dei Goblin, NM

Divinità maggiore del Pantheon goblin e hobgoblin, Maglubiyet è il patrono dell'aggressione, della guerra e del comando. È un grosso goblin con la pelle chiazzata, e occhi come fiamme cremisi, impugna un'ascia di color nero carbone con il gherone. I suoi domini sono il Caos, la Distruzione, il Male, e l'Inganno. La sua arma preferita è l'ascia da battaglia. Il suo simbolo è un'ascia sanguinante.

Nessun chierico può decidere di incanalare energia positiva.

Oltre alla propria divinità, è una buona idea adorare anche l'Oscuro Signore, almeno in sua presenza :P

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)
- Balsamo della scivolosità (GdDM pag. 248)
- Borsa dei trucchi grigia (Guida del Dungeon Master, p. 250)
- Bracciali dell'armatura +2 (Guida del Dungeon Master, p. 250)
- 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)
- Quadrello urlante (Guida del Dungeon Master p. 227)
- Scudo (qualsiasi tipo) +1 (Guida del Dungeon Master, p. 216)
- Talismano della rimarginazione (Guida del Dungeon Master, p. 266)
- 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)
- Giavellotto del fulmine (Guida del Dungeon Master, p. 226)
- Lenti dell'Aquila (Guida del Dungeon Master, p. 258)
- Mano del mago (Guida del Dungeon Master, p. 259)
- 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)
- Lancia maledetta della ritorzione (Guida del Dungeon Master, p. 275)
- 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)
- Pugnale avvelenato (Guida del Dungeon Master, p. 227)
- 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)
- Scudo di spine (Guida del Dungeon Master, p. 221)

Lista IV

- Arma (qualsiasi tipo) +2 (Guida del Dungeon Master, p. 221-226)
- Anello di Protezione +3 (Guida del Dungeon Master, p. 232) - Anello dell'ariete (12 cariche rimanenti) (Guida del Dungeon Master, pp. 230)
- Bastone dello Charme (7 cariche rimanenti) (Guida del Dungeon Master, p.243)
- Bracciali dell'armatura +5 (Guida del Dungeon Master, p. 250)
- Cappello del Camuffamento (Guida del Dungeon Master, p. 252)
- Mantello dell'aracnide [solo personaggi Drow] (Guida del Dungeon Master, p. 259)
- Pelle di rinoceronte (Guida del Dungeon Master, pp. 220)
- Perla del potere; incantesimo di 3° livello (Guida del Dungeon Master, p. 261)

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.

Equipaggiamento per ogre

Gli ogre necessitano di armi e armature di taglia grande. Le armi presentate nel Manuale del Giocatore devono essere ingrandite di una taglia, e questo modifica i danni (secondo la tabella 2-2 della Guida del Dungeon Master e pag. 28). Inoltre, per le armi, le armature e gli scudi, i costi sono raddoppiati così come il peso. Armi e armature magiche scelte dalle liste restano gratuite, ma dovrà essere specificata la loro taglia.

Maghi e pergamene

I maghi possono sacrificare le pergamene acquistate per copiare gli incantesimi contenuti nel proprio libro. Le pergamene così utilizzate, con gli incantesimi in esse contenute, andranno comunque indicate nell'equipaggiamento, specificando che sono state utilizzate a questo scopo.

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

Per ogni avventura è necessario che i background dei personaggi e del gruppo rispettino i vincoli che verranno proposti nell'apposito documento "Introduzione per i personaggi", che sarà scaricabile dal sito www.gruppochimera.it, sezione materiali a partire da **lunedì 29 gennaio 2007**. 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 17 febbraio 2007** 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 per motivazioni tecniche insormontabili non fosse possibile utilizzare la scheda proposta, si può scegliere un altro formato di uso comune (pdf, doc, rtf, xls o txt). **Vi invitiamo ad utilizzare il formato da noi proposto per agevolare le operazioni di correzione e di lettura delle schede.**

Inoltre vi chiediamo di 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 TorinoLudica 2007 - Domande e Chiarimenti", nella sezione "Tornei del Gruppo Chimera".

Infine, per qualsiasi cosa, contattateci attraverso il forum di www.dndworld.it

Ci vediamo a Torino!
il Gruppo Chimera

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. Nel 2005 ha creato il portale dndworld.it, punto di riferimento per gli appassionati di D&D. Gruppo Chimera Altri Mondi, la divisione del Gruppo Chimera incaricata di proporre eventi e dimostrazioni di altri giochi ruolo, è nata nel 2006 per portare anche al di fuori di Dungeons & Dragons la filosofia che ha sempre contraddistinto l'associazione: lavorare per un divertimento di qualità.

Per maggiori informazioni visita i siti:
www.gruppochimera.it e www.dndworld.it

GdR Piemonte nasce per unire le forze e le conoscenze delle associazioni ludico-ricreative piemontesi che lavorano per promuovere il Gioco di Ruolo.

Il coordinamento tra le associazioni affiliate è volto a pubblicizzare gli eventi proposti dalle singole realtà, a offrire sostegno logistico, a incentivare lo scambio di esperienze, di master e di giocatori.

GdR Piemonte è aperto a tutte le associazioni o i gruppi che condividano questi obiettivi e che dimostrino affidabilità e le necessarie capacità organizzative, oltre ad entusiasmo e voglia di collaborare. Fanno parte di GdR Piemonte: Gruppo Chimera, La Gilda del Grifone, Revelsh Blind Beholders, Terre Selvagge.

Per maggiori informazioni visita il sito:
www.gdrpiemonte.it

La Gilda del Grifone promuove l'aggregazione attraverso i Giochi di Ruolo (ad esempio Dungeons & Dragons, ma non solo), i Giochi di Carte Collezionabili (ad esempio Magic l'Adunanza), attraverso tornei, eventi culturali, letterari e ricreativi in genere. Si rivolge ai giovani, a tutti coloro che abbiano il desiderio di provare nuove esperienze e scoprire nuovi mondi, senza limiti di età dai 6 ai 99 anni. Per maggiori informazioni visita il sito:
www.grifone.org

I **Revelsh Blind Beholders** nascono come gruppo ludico per partecipare a tornei e manifestazioni in giro per l'Italia... Presto ci si accorge, però, che il desiderio di coinvolgere altre persone in questa favolosa avventura e di poter, magari, anche organizzare qualcosa non sembra poi troppo lontano... decidono di costituire un'associazione per diffondere la cultura del gioco (gioco di ruolo e non solo), con particolare attenzione alla realtà piemontese. Il gruppo è impegnato seriamente e costantemente nell'organizzazione di tornei e giornate interamente dedicate al gioco. Ha proposto eventi come le due mini Convention ludiche chiamate Giochivasso e due tornei di Dungeons & Dragons, uno a Chivasso valido per la SDGArena 2005 e uno nella prestigiosa cornice di Torino Comics, organizzato assieme al Gruppo Chimera.

Per maggiori informazioni visita il sito:
www.revelshblindbeholders.net

Terre Selvagge è un'associazione che fa dell'aggregazione giovanile il suo punto di forza. Opera sulla città di Settimo Torinese e territorio limitrofo proponendo attività ludico-creative come giochi da tavola, di carte e di Ruolo e per mezzo della sua squadra di calcio a 5. Organizza corsi di canto, di fotografia, di difesa personale. Promuove il turismo locale tramite gite e piccole escursioni al fine di valorizzare le eccellenze e le aree meno note del Piemonte. Si occupa della promozione delle altre associazioni Settimesi e dell'informazione cittadina.

Per maggiori informazioni visita il sito:
www.terreselvagge.com