



Regolamento per tornei **DUNGEONS DRAGONS** 4^a edizione

SOMMARIO

Sommario	1	Oggetti magici di livello 1°-6°	5
Regolamento	2	Rituali	5
Requisiti per l'iscrizione.....	2	Padroneggiare un rituale di livello	
Classifica e premi	2	1°-5°	5
Numero di giocatori e formazione dei gruppi .	2	Acquistare una Pergamena del	
I criteri di valutazione	3	rituale di livello 1°-6°	5
I personaggi	3	Creare una Pergamena del rituale di	
Personaggi "Pronti per l'uso".....	3	livello 1°-5°	5
Personaggi "fai-da-te".....	3	Componenti per i rituali.....	5
Allineamento	3	Focus per rituali di livello 1°-5°	5
Razza	3	Note relative all'equipaggiamento	6
Classe	3	Utilizzo poteri giornalieri degli oggetti	
Livello	3	magici.....	6
Punteggi di Caratteristica	4	Celebrazione dei rituali.....	6
Tratti razziali e Tratti della classe.....	4	Distribuzione dell'equipaggiamento.....	6
Selezione dei talenti	4	Background	6
Poteri	4	Schema Background.....	6
Modificatore di livello.....	4	Il Premio Background	6
Equipaggiare i personaggi	4	Consegna delle schede	6
Equipaggiamento automatico.....	5	Problemi, dubbi, domande?.....	7
Equipaggiamento acquistabile	5		

REGOLAMENTO

Questo regolamento è stato sviluppato per il torneo a squadre "Castelli in aria", presentato a Parma all'interno dell'evento Parma Fantasy, sabato 12 e domenica 13 giugno 2010.

L'evento è realizzato con il supporto di Magic Market & 25 Edition e con il patrocinio di Lucca Comics & Games.

Le partite del torneo seguiranno le regole ufficiali di Dungeons & Dragons 4^o edizione, aggiornate agli update presenti sul sito della Wizards of the Coast

(<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/updates>)

Requisiti per l'iscrizione

L'iscrizione è aperta a tutti. E' utile una conoscenza di base delle regole del Manuale del Giocatore di Dungeons & Dragons 4^a edizione, ma sono previsti stand informativi e altre attività per chi volesse impratichirsi nel corso dell'evento prima del torneo.

Il costo dell'iscrizione al torneo è di 5 € a persona, con uno sconto di 1 € a persona per le squadre che si iscrivono al primo turno del sabato.

Classifica e premi

Il torneo è un torneo a squadre in cui saranno **premiare le prime tre squadre classificate e la squadra con il miglior background**. Sono inoltre previsti premi speciali.

Grazie al patrocinio di Lucca Comics & Games, la squadra prima classificata vincerà inoltre **pass di ingresso alla fiera Lucca Comics & Games 2010** per ogni giocatore.

La classifica è **valida per il Campionato GdR**, il campionato nazionale di gioco di ruolo; per ulteriori informazioni:

www.campionatogdr.it.

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 nella stessa condizione.

Un giocatore per ogni gruppo ricopre il ruolo di caposquadra. Il caposquadra si occupa 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 5 giugno 2010**. Sarà possibile iscriversi anche dopo tale data o direttamente nel corso della fiera, 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 E IL RECAPITO AL QUALE ESSERE REPERITO. INOLTRE IL CAPOSQUADRA DOVRÀ INDICARE UNA O PIÙ PREFERENZE CIRCA GIORNO E ORARIO DI GIOCO.

Le **sessioni di gioco** saranno:

Sabato 12 giugno, ore 10.00 (sconto 1€)

Sabato 12 giugno, ore 14.30

Domenica 13 giugno, ore 10.00

Domenica 13 giugno, ore 14.30

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

Se un gruppo non si dovesse presentare mezz'ora prima dell'inizio del turno di gioco (per confermare la sua presenza e prepararsi in tranquillità), non avrà la garanzia di poter giocare.

Potete iscrivervi mandando una mail a

iscrizioni@gruppochimera.it

specificando il turno di gioco selezionato e la partecipazione con i personaggi "Pronti per l'uso" oppure "fai-da-te".

L'avventura è stata preparata per gruppi di 4-6 personaggi di 5^o livello. Il tempo a disposizione di ogni squadra per giocare l'avventura sarà di quattro ore.

Le sfide proposte dall'avventura sono state preparate in tre varianti, calibrate sul numero

di personaggi che compongono il gruppo, in modo da presentare la medesima difficoltà.

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.

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 5 giugno 2010** giocheranno con i Personaggi "Pronti per l'uso".

Una volta creati i personaggi "fai-da-te", completi di schede e background, inviateli 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 29 maggio 2010**, in modo che i giocatori abbiano tempo per familiarizzare con caratterizzazioni e abilità.

Si potrà scegliere tra due diversi gruppi, costruiti e testati in maniera da essere

equivalenti tra di loro e rispetto a un normale gruppo fai-da-te.

I Personaggi "Pronti per l'uso" sono stati creati seguendo le regole della sezione Personaggi "fai-da-te".

Per giocare, sarà sufficiente conoscere le regole del primo Manuale del Giocatore, in quanto tutte le altre informazioni necessarie saranno riportate sulle schede.

Personaggi "fai-da-te"

Per creare i propri personaggi bisogna seguire con attenzione le regole riportate nei punti successivi.

Allineamento

E' possibile creare personaggi di allineamento Buono, Legale buono, Senza allineamento e Malvagio (Manuale del Giocatore pp. 19-20).

Razza

Può essere scelta una qualsiasi razza presentata nel Manuale del Giocatore e Manuale del Giocatore 2, e quindi Dragonide (pp. 34-35), Eladrin (pp. 36-37), Elfo (pp. 38-39), Halfling (pp. 40-41), Mezzelfo (pp. 42-43), Nano (pp. 44-45), Tiefeling (pp. 46-47) e Umano (pp. 48-49) e nel Manuale del Giocatore 2, e quindi Deva (pp.8-9), Gnomo (pp.10-11), Goliath (pp. 12-13), Mezz'orco (pp.14-15), Morfico (pp.16-17).

Classe

Può essere scelta una qualsiasi classe presentata nel Manuale del Giocatore e Manuale del Giocatore 2, e quindi Chierico (pp. 60 e sgg.), Condottiero (pp. e sgg.), Guerriero (pp. 88 e sgg.), Ladro (pp. 102 e sgg.), Mago (pp. 115 e sgg.), Paladino (pp. 131 e sgg.), Ranger (pp. 145 e sgg.), Warlock (pp. 158 e sgg.) e nel Manuale del Giocatore 2 e quindi Barbaro (pp. 32 e sgg.), Bardo (pp. 50 e sgg.), Druido (pp. 66 e sgg.), Guardiano (pp. 84 e sgg.), Invocatore (pp. 102 e sgg.), Sciamano (pp. 120 e sgg.), Stregone (pp. 138 e sgg.), Vendicatore (pp. 154 e sgg.).

Livello

I personaggi sono di 5° livello.

Le sfide dell'avventura saranno calibrate sul numero di personaggi che compongono il gruppo.

Punteggi di Caratteristica

I punteggi di caratteristica di ogni personaggio sono assegnati seguendo il metodo dei Punteggi personalizzati (Manuale del Giocatore pp. 17-18).

Una caratteristica parte da un punteggio 8 e le altre da un punteggio 10. Ogni giocatore può spendere fino a 22 punti per incrementare le caratteristiche del proprio personaggio.

Le caratteristiche a 10 possono essere incrementate con i costi seguenti:

Punteggio Caratteristica	Costo in punti	Punteggio Caratteristica	Costo in Punti
11	1	15	7
12	2	16	9
13	3	17	12
14	5	18	16

La caratteristica a 8 può essere incrementata con i costi seguenti (arrivata a 10 può essere incrementata ulteriormente come le altre):

Punteggio Caratteristica	Costo in punti	Punteggio Caratteristica	Costo in Punti
9	1	10	2

Tratti razziali e Tratti della classe

Ogni personaggio possiede tutti i relativi Tratti razziali e Tratti della classe.

La razza determina i modificatori razziali da applicare ai punteggi di caratteristica calcolati come sopra descritto.

Devono essere selezionate le Abilità con addestramento tra le Abilità di classe, come la classe specifica.

Altri tratti delle singole razze e classi richiedono di eseguire ulteriori scelte.

Per comodità riassumiamo in tabella punti ferita e impulsi curativi dei personaggi secondo la classe (a cui si devono aggiungere eventuali bonus per tratti, talenti e oggetti magici).

Classe	Punti Ferita	Impulsi curativi
Mago, Invocatore	26 + Cos.	6 + Mod. Cos.
Ladro, Ranger, Warlock, Stregone	32 + Cos.	6 + Mod. Cos.

Bardo, Chierico, Condottiero, Druido, Sciamano	32 + Cos.	7 + Mod. Cos.
Vendicatore	38 + Cos.	7 + Mod. Cos.
Barbaro	39 + Cos.	8 + Mod. Cos.
Guerriero	39 + Cos.	9 + Mod. Cos.
Paladino	39 + Cos.	10 + Mod. Cos.
Guardiano	45 + Cos.	9 + Mod. Cos.

Selezione dei talenti

Ogni personaggio deve selezionare 3 talenti, acquisiti al 1°, al 2° e al 4° livello.

Questi talenti devono essere scelti tra i Talent di rango eroico (Manuale del Giocatore pp. 193-201, Manuale del Giocatore 2 pp. 184-190) e i Talent multiclasse (Manuale del Giocatore pp. 208-209, Manuale del Giocatore 2 pp. 196).

Il personaggio deve soddisfare tutti i Prerequisiti per selezionare un talento e si applicano tutte le limitazioni specificate sul Manuale del Giocatore (ad esempio non si possono avere talenti multiclasse di classi diverse).

Il talento bonus dei personaggi umani osserva le stesse regole.

Alcuni tratti forniscono ulteriori talenti, predeterminati o da scegliere secondo determinati criteri.

Poteri

Ogni personaggio deve selezionare 7 poteri della sua classe:

- 2 Poteri di Attacco a Volontà di 1° livello
- 1 Potere di Attacco a Incontro di 1° livello
- 1 Potere di Attacco Giornaliero di 1° livello
- 1 Potere di Utilità di 2° livello
- 1 Potere di Attacco a Incontro di 3° o 1° livello
- 1 Potere di Attacco Giornaliero di 5° o 1° livello

Alcuni talenti e tratti razziali e di classe forniscono ulteriori poteri, predeterminati o da scegliere secondo determinati criteri.

Modificatore di livello

I personaggi, essendo di 5° livello, hanno un modificatore di livello +2, che si applica ad attacchi, difese, iniziativa, prove di abilità e prove di caratteristica.

Equipaggiare i personaggi

Equipaggiamento automatico

Alcune classi forniscono automaticamente dell'equipaggiamento di base, che non deve essere pagato.

Ad esempio, un Mago ha gratuitamente il suo Libro degli incantesimi, in cui conserva i Poteri Giornalieri e di Utilità e i Rituali che ha padroneggiato e sceglie gratuitamente 3 Rituali di 1° livello che ha padroneggiato e scritto sul libro.

Equipaggiamento acquistabile

Ogni personaggio ha a disposizione un quantitativo di 4480 monete d'oro da spendere per il proprio equipaggiamento. Tutto l'equipaggiamento acquistato individualmente, durante l'avventura può essere distribuito liberamente all'interno del gruppo.

Il costo di un bene è quello indicato nel Manuale del Giocatore (pp. 212-222) e nel Manuale del Giocatore 2 (pp. 197).

Non è possibile acquistare i beni indicati nelle tabelle Cavalcature e trasporti e Vitto e alloggio.

Non è possibile acquistare armature perfette (in materiali superiori).

Oggetti magici di livello 1°-6°

(Manuale del Giocatore pp.227-255, Manuale del Giocatore 2 pp. 197-211)

Ogni personaggio può acquistare al massimo un oggetto magico di livello 6°, un oggetto magico di livello 5° e un oggetto magico di livello 4°. Non c'è limite per gli oggetti magici di livello 1-3.

Un oggetto può essere sostituito con un altro di livello inferiore: ad esempio un personaggio può acquistare tre oggetti magici di livello 4.

Il costo è quello indicato sui manuali, per comodità lo riportiamo in tabella:

Livello oggetto	Costo dell'oggetto magico
1	360 m.o.
2	520 m.o.
3	680 m.o.
4	840 m.o. (limitato a uno)
5	1000 m.o. (limitato a uno)
6	1800 m.o. (limitato a uno)

Ritualì

(Manuale del Giocatore pp. 300-315, Manuale del Giocatore 2 pp. 211-217).

Il costo di un rituale è quello indicato come Prezzo di mercato nella descrizione del rituale.

Non è possibile padroneggiare rituali di livello superiore al 5°, ma è possibile acquistare pergamene di rituali di livello 6.

E' possibile pagare il costo di un rituale per diversi scopi, dettagliati nel seguito.

Padroneggiare un rituale di livello 1°-5°

Per selezionare questa opzione il personaggio deve possedere un Libro dei rituali e deve avere il talento Incantatore Rituale.

E' possibile selezionare qualsiasi rituale di livello 5 o inferiore per un personaggio del gruppo che abbia il talento Incantatore Rituale: pagandone il prezzo di mercato il personaggio padroneggia il rituale e il rituale è copiato sul Libro dei rituali di proprietà del personaggio.

Acquistare una Pergamena del rituale di livello 1°-6°

E' possibile acquistare una Pergamena del rituale contenente un qualsiasi rituale di livello 6 o inferiore, pagandone il prezzo di mercato.

Creare una Pergamena del rituale di livello 1°-5°

Per selezionare questa opzione nel gruppo deve esserci almeno un personaggio con il talento Incantatore Rituale, che padroneggi almeno un rituale.

E' possibile creare una Pergamena del rituale di qualsiasi rituale di livello 5 o inferiore che almeno un personaggio del gruppo padroneggi, pagandone il prezzo di mercato.

Componenti per i rituali

(Manuale del Giocatore p. 300)

E' possibile acquistare una quantità di componenti di valore pari alle monete d'oro spese per i seguenti tipi di componenti per i rituali: Reagenti alchemici, Unguenti mistici, Erbe rare, Incenso santificato, Residuum. Il Residuum è una componente utilizzabile nella celebrazione di qualsiasi rituale.

Focus per rituali di livello 1°-5°

(Manuale del Giocatore pp.227-255)

E' possibile acquistare il focus di qualsiasi rituale di livello 5 o inferiore.

Gli eventuali focus necessari o accessori alla celebrazione di un rituale sono specificati al termine della descrizione del rituale, alla voce Focus o Focus opzionale.

Note relative all'equipaggiamento

Utilizzo poteri giornalieri degli oggetti magici

(Manuale del Giocatore p. 226)

Un personaggio di 5° livello può usare in una giornata un solo potere giornaliero degli oggetti magici, e acquista un nuovo utilizzo (del potere giornaliero di un altro oggetto magico) per ogni pietra miliare che raggiunge.

Celebrazione dei rituali

(Manuale del Giocatore pp. 298-300)

La celebrazione di un rituale richiede si possiedano le relative componenti per un valore pari al Costo delle componenti specificato nella descrizione del rituale.

Le componenti sono necessarie anche se si celebra un rituale utilizzando una pergamena. Le componenti sono consumate nella celebrazione del rituale.

Quando il rituale fa riferimento al livello di chi lo celebra, questo è il livello del personaggio anche se il rituale è celebrato utilizzando una pergamena.

Distribuzione dell'equipaggiamento

Una volta completata la scelta, l'equipaggiamento deve essere assegnato al personaggio. Tenete conto che un personaggio può beneficiare degli effetti di un solo oggetto magico per ogni zona oggetto (Manuale del Giocatore pp. 224-225).

Background

E' necessario che i background dei personaggi e del gruppo rispettino i vincoli e le indicazioni che sono proposti nell'apposito documento "**Introduzione all'avventura**", che è scaricabile dal sito www.gruppochimera.it. Il background deve essere compilato nell'apposito documento "**Schema Background**", reperibile sul sito www.gruppochimera.it.

Schema Background

Lo schema per il background dei personaggi "fai-da-te" è pensato per consentire ai master una gestione dell'avventura più coinvolgente e valutazioni della squadra ancora più accurate.

Lo schema background è uno schema riassuntivo che sintetizza e focalizza alcune informazioni sui Personaggi, come i loro tratti caratteriali e il rapporto che hanno gli uni con gli altri.

E' una vostra scelta se compilare per primo il background discorsivo e poi lo schema (in tal caso la sua compilazione richiederà pochi minuti) o viceversa se partire dallo schema ed espanderlo poi nella descrizione discorsiva.

Volendo, si possono definire anche solo le linee guida principali, compilando il solo schema riassuntivo, per poi espandere quanto scritto al tavolo di gioco con la propria interpretazione. In questo caso però non si gareggerà per il Premio Background.

Il Premio Background

I Background di tutte le squadre di Personaggi fai-da-te possono partecipare al premio background, descrivendo **la Storia** dei Personaggi nell'apposita sezione dello **Schema Background**.

Il Premio Background valuterà le qualità artistiche del Background dei personaggi, unitamente all'originalità della presentazione e dell'idea di base del gruppo.

Per partecipare bisogna compilare anche lo Schema del Background come indicato sopra. Per le limitazioni tecniche, vedi Consegna delle schede.

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 5 giugno 2010** 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 specifica** disponibile

nella sezione sul sito del Gruppo Chimera, oppure, per chi lo volesse, in formato .dnd4e se costituiti con il **Character Builder** della Wizards of the Coast.

In questo caso, ricordate di impostare in MANAGE – Campaign setting soltanto il Player's Handbook e il Player's Handbook 2 come manuali a disposizione. Valgono comunque tutte le indicazioni e restrizioni pubblicate nel presente regolamento.

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 a utilizzare il formato da noi proposto per agevolare le operazioni di correzione e di lettura delle schede.**

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?

Sul forum del sito <http://www.dragonslair.it> è sin d'ora attivo il topic "Torneo D&D Parma Fantasy 2010 - Domande e chiarimenti nella sezione "Tornei del Gruppo Chimera".

Infine, per qualsiasi ulteriore comunicazione, potete scriverci all'indirizzo: iscrizioni@gruppochimera.it

Ci vediamo a Parma!

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, proponendo avventure originali e di qualità, da "Quando i venti soffiano imprevedibili" a "La leggenda dei fiori di nebbia". Per maggiori informazioni visita il sito www.gruppochimera.it