



Regolamento per tornei

DUNGEONS

& DRAGONS®

4ª edizione

SOMMARIO

Sommario.....	1
Sommario.....	1
Regolamento.....	3
Regolamento.....	3
Requisiti per l'iscrizione.....	3
Requisiti per l'iscrizione.....	3
Classifica e premi.....	3
Classifica e premi.....	3
Numero di giocatori e formazione dei gruppi.....	3
Numero di giocatori e formazione dei gruppi.....	3
I criteri di valutazione.....	4
I criteri di valutazione.....	4
I personaggi.....	4
I personaggi.....	4
Personaggi "Pronti per l'uso".....	4
Personaggi "Pronti per l'uso".....	4
Personaggi "Fai-da-te".....	4
Personaggi "Fai-da-te".....	4
Allineamento.....	5
Razza.....	5
Classe.....	5
Livello.....	5

<u>Punteggi di Caratteristica.....</u>	<u>5</u>
<u>Tratti razziali e Tratti della classe.....</u>	<u>5</u>
<u>Selezione dei talenti.....</u>	<u>6</u>
<u>Poteri.....</u>	<u>6</u>
<u>Modificatore di livello.....</u>	<u>6</u>
<u>Equipaggiare i personaggi.....</u>	<u>6</u>
<u>Equipaggiamento automatico.....</u>	<u>6</u>
<u>Equipaggiamento acquistabile.....</u>	<u>6</u>
<u>Oggetti magici di livello 1°-6°</u>	<u>7</u>
<u>Rituali</u>	<u>7</u>
<u>Padroneggiare un rituale di livello 1°-5°.....</u>	<u>7</u>
<u>Acquistare una Pergamena del rituale di livello 1°-5°.....</u>	<u>7</u>
<u>Creare una Pergamena del rituale di livello 1°-5°.....</u>	<u>7</u>
<u>Componenti per i rituali.....</u>	<u>7</u>
<u>Focus per rituali di livello 1°-5°.....</u>	<u>8</u>
<u>Note relative all'equipaggiamento.....</u>	<u>8</u>
<u>Utilizzo dei poteri giornalieri degli oggetti magici.....</u>	<u>8</u>
<u>Celebrazione dei rituali.....</u>	<u>8</u>
<u>Distribuzione dell'equipaggiamento.....</u>	<u>8</u>
<u>Background.....</u>	<u>8</u>
<u>Consegna delle schede.....</u>	<u>9</u>
<u>Consegna delle schede.....</u>	<u>9</u>
<u>Problemi, dubbi, domande?.....</u>	<u>9</u>
<u>Problemi, dubbi, domande?.....</u>	<u>9</u>

REGOLAMENTO

Questo regolamento è stato sviluppato per il torneo a squadre "Il Concilio del Crepuscolo", presentato a Modena all'interno dell'evento **Play! 2011** (<http://www.play-modena.it/>), Sabato 26 e Domenica 27 Marzo 2011.

L'evento è realizzato con il patrocinio di **Lucca Comics & Games**.

Le partite del torneo seguiranno le regole ufficiali di Dungeons & Dragons 4^a 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.

L'iscrizione al torneo è **gratuita**.

Classifica e premi

Il torneo è un torneo a squadre, e saranno premiate le prime tre squadre classificate. Fra i premi, **Pass** per la grande fiera di **Lucca Comics & Games**. Sono inoltre previsti premi speciali. La classifica è inoltre valida per il **Campionato GdR**, il campionato nazionale di gioco di ruolo organizzato da Game Network (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 19 Marzo 2011**. 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. IL CAPOSQUADRA DOVRÀ INDICARE UNA O PIÙ PREFERENZE CIRCA GIORNO E ORARIO DI GIOCO. I GRUPPI SONO TENUTI A PRESENTARSI MEZZ'ORA PRIMA DELL'INIZIO DEL GIOCO.

Le **sessioni di gioco** saranno:

Sabato 26 Marzo, ore 10.00

Sabato 26 Marzo, ore 14.30

Domenica 27 Marzo, ore 10.00

Domenica 27 Marzo, ore 13.30

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

Se un gruppo non si presenterà 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.

Per iscriversi è necessario inviare una email a:

iscrizioni@gruppochimera.it

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

Le sfide proposte dall'avventura sono state preparate in 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 19 Marzo 2011** giocheranno con i Personaggi "Pronti per l'uso".

Una volta creati i personaggi, 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 12 Marzo 2011**, in modo che i giocatori abbiano una settimana di tempo per familiarizzare con caratterizzazioni e abilità.

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 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 e Senza allineamento (Manuale del Giocatore pp. 19-20).

Razza

Può essere scelta una qualsiasi razza presentata nel **Manuale del Giocatore**, 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), Tiefling (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 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 delle caratteristiche 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 ad esso si applicano tutte le normali limitazioni specificate sul Manuale del Giocatore: ad esempio, non si possono avere due o più talenti multiclasse appartenenti a classi diverse. Alcuni tratti forniscono ulteriori talenti, predeterminati o da scegliere secondo determinati criteri, come ad esempio il talento bonus dei personaggi umani. Tali scelte osservano le stesse regole di cui sopra.

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 (MO)** 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 (i.e. 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 nei manuali, per comodità riportato nella tabella qui sotto:

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

Rituali

(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 acquistare rituali di livello superiore al 5°.

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°-5°

E' possibile acquistare una Pergamena del rituale contenente un qualsiasi rituale di livello 5 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)

Le componenti consumate nella celebrazione di un rituale.

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 e 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 dei 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 quando 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 personaggi. 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 per i personaggi**", che sarà presto disponibile e scaricabile dal sito www.gruppochimera.it

A partire da questo torneo, il Gruppo Chimera ha introdotto una innovazione nei background di Personaggi "Fai-da-te", pensata per consentire una gestione dell'avventura più coinvolgente e valutazioni ancora più accurate.

Accanto al background in formato discorsivo, che è sempre possibile realizzare e il cui valore artistico è valutato con il "Premio Background", chiediamo di compilare 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.

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 19 Marzo 2011** 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.**

Per chi lo volesse, è anche possibile utilizzare il **Character Builder** della Wizards of the Coast per costruire i propri PG (impostando in MANAGE – Campaign setting soltanto il Player's Handbook e il Player's Handbook 2 come manuali a disposizione. Valgono tutte le indicazioni e restrizioni pubblicate nel presente regolamento). In questo caso le schede potranno essere inviate nel formato .dnd4e.

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?

Potete scriverci all'indirizzo:
iscrizioni@gruppochimera.it

Ci vediamo a Modena!

-- Il Gruppo Chimera

Il 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 "Castelli in Aria".

Per maggiori informazioni visita il sito www.gruppochimera.it