



CON IL PATROCINIO DI

Lucca Comics & Games



IL



IN COOPERAZIONE CON



Gilda del Grifone



PRESENTA

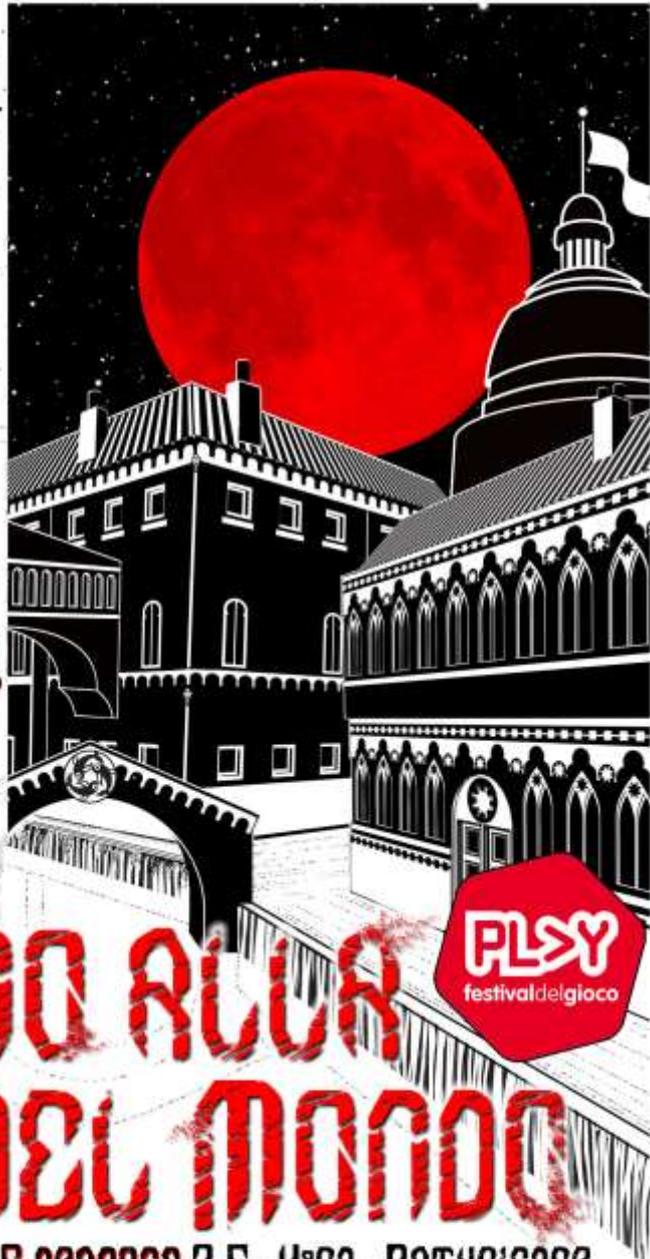
PINO ALLA FINE DEL MONDO

TORNEO DI DUNGEONS & DRAGONS 3.5- 4°ED.-PATHFINDER
MODERNA PIERRE - 24-25 MARZO 2012

AI VINCITORI
PREMI IN MONETA
& PASS PER **Lucca Comics & Games**

ISCRIZIONE GRATUITA

PER INFORMAZIONI
WWW.GRUPPOCHIMERA.IT



Regolamento

SOMMARIO

Sommario	1
Regolamento	1
Requisiti per l'iscrizione.....	1
Classifica e premi	1
Numero di giocatori, formazione di gruppi	1
I criteri di valutazione	2
I personaggi	2
Personaggi Pronti per l'uso	2
Personaggi "Fai da Te"	2
Allineamento	3
Livello.....	3
Punteggi delle Caratteristiche	3
Razza	3
Classe.....	3
Punti ferita	4
Selezione dei Talenti.....	4
Selezione delle Abilità	4
Equipaggiare i personaggi	4
Armi e Armature	4
Altro Equipaggiamento non magico ...	4
Equipaggiamento magico, veleni e altri	
oggetti particolari	5
Lista I	5
Lista II	5
Lista III	5
Lista IV.....	6
Note su armi e scudi magici	6
Equipaggiamento magico aggiuntivo .	6
Maghi e pergamene.....	6
Distribuzione dell'equipaggiamento.....	6
Background	6
Religione e divinità.....	7
Consegna delle schede	7
Problemi, dubbi, domande?	7

REGOLAMENTO

"Fino alla fine del mondo" è il titolo dell'avventura del torneo a squadre di Dungeons & Dragons che il Gruppo Chimera proporrà in occasione di **Play! 2012**, il Festival del Gioco di Modena (<http://www.play-modena.it/>), con il patrocinio di **Lucca Comics & Games**.

Il torneo si svolgerà Sabato 24 e Domenica 25 Marzo. Il torneo sarà multiedizione, ovvero sarà possibile scegliere con quale regolamento giocare. Le opzioni possibili sono:

- Dungeons & Dragons 4.0
- Dungeons & Dragons 3.5
- Pathfinder

Il presente regolamento deve essere utilizzato se ci si vuole iscrivere all'edizione 3.5 di Dungeons & Dragons.

Potranno partecipare squadre composte da 4 a 6 giocatori, con personaggi pronti per l'uso o fai da te, e l'avventura sarà in grado di coinvolgere sia i giocatori più esperti sia chi si avvicina per la prima volta al gioco di ruolo.

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.

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.

NUMERO DI GIOCATORI, FORMAZIONE DI 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. **Nel caso di iscrizione singola, è obbligatorio partecipare con i personaggi pronti per l'uso.**

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 preiscrizioni saranno aperte fino a **Sabato 17 Marzo 2011**. Sarà possibile iscriversi anche dopo tale data o direttamente a Play!, 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 DOVRÀ INDICARE UNA PREFERENZA CIRCA GIORNO E ORARIO DI GIOCO. I GRUPPI SONO TENUTI A PRESENTARSI MEZZ'ORA PRIMA DELL'INIZIO DEL GIOCO PER CONFERMARE LA PREISCRIZIONE.

Le **sessioni di gioco** saranno:
 Sabato 25 Marzo, ore 09.30
 Sabato 25 Marzo, ore 14.30
 Domenica 26 Marzo, ore 09.00
 Domenica 26 Marzo, ore 13.30

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

Qualora un gruppo non si presenti 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.

Le preiscrizioni online vanno effettuate all'indirizzo web:

<http://www.gruppochimera.it/fino-alla-fine-mondo/iscrizione-torneo>

Nel caso di problemi per la preiscrizione online, è possibile segnalarlo inviando una email a:

iscrizioni@gruppochimera.it

L'avventura proposta è stata preparata per gruppi di 4-6 personaggi di livello 5-6.

L'avventura può essere giocata in due diverse modalità per quanto riguarda la durata:

- 4 ore di gioco in un'unica soluzione;
- 6 ore di gioco suddivise in due parti, una necessariamente da giocarsi il sabato e una la domenica.

In fase di iscrizione è possibile segnalare una o due preferenze a seconda della modalità di durata della avventura scelta.

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.

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 Marzo 2011** giocheranno con i Personaggi "Pronti per l'uso".

I personaggi fai da te, completi di schede e background, devono essere inviati entro **Sabato 17 Marzo 2011** a: iscrizioni@gruppochimera.it.

Le squadre che non inviano entro tale data le schede complete dei loro personaggi dovranno giocare 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 17 Marzo 2011**, 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.

Oltre alla scheda del personaggio è necessario fornire il background del gruppo.

I requisiti per il background sono elencati nella apposita sezione.

Allineamento

E' 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).

Così come per Dungeons & Dragons 4.0, anche per Pathfinder sarà possibile giocare i Dragonidi. Questa antica razza costituisce una buona parte della nobiltà di Aligezia, sebbene non l'unica.

I Dragonidi sono discendenti di un antico Impero, chiamato Impero di Akhrosia. Essi

sono lontani discendenti di draghi mischiati con umani, ma sono ora una razza a sé (nulla a che vedere con i mezzi draghi, quindi). Essi sono alti e pesanti all'incirca come un mezzorco, con ossa leggermente più sottili ma pesanti e robuste scaglie. Sono privi di ali e non possono volare.

Sono un popolo fiero e coraggioso, che dà molto valore alle tradizioni ed alla capacità di avere successo nella società.

STATISTICHE

+2 CAR, -2 DES: i Dragonidi sono fieri e per la loro stazza e presenza incutono rispetto, ma la loro stazza li rende poco agili.

Bonus Razziale +2 a Intimidire e Storia: i dragonidi hanno una presenza imponente e danno grande valore alle loro antiche tradizioni e racconti.

Linguaggi automatici: Comune e Draconico. Bonus: qualsiasi.

Soffio del Drago: due volte al giorno, il Dragonide può utilizzare un soffio di energia contro i suoi nemici. Questa è una capacità sovranaturale ed ha in tutto e per tutto l'effetto dell'incantesimo da mago e stregone Mani Brucianti (con livello di lancio pari al livello di personaggio del Dragonide), ma il Dragonide al momento della creazione del personaggio sceglie il tipo di energia su cui è basato l'attacco tra Fuoco, Freddo, Acido ed Elettricità.

La CD è 11+modificatore di Carisma del Dragonide.

Furia Dragonide: quando i Dragonidi hanno meno della metà del totale dei loro Punti Ferita, ottengono un bonus razziale di +1 a tutti i Tiri per Colpire.

Classe prescelta: Stregone.

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 famiglio. Il denaro a disposizione per l'acquisto dell'equipaggiamento (vedi il paragrafo Equipaggiare i personaggi) è ridotto di 100 mo per ogni famiglio 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:
 - o Da bardo, mago/stregone, chierico o druido di livello 0-2
 - o 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:
 - o Da mago/stregone, chierico o druido di livello 0-3
 - o 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 (frece, 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.

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

È necessario che i background dei personaggi e del gruppo rispettino i vincoli proposti nel documento "**Introduzione per i personaggi**", che è scaricabile dal sito www.gruppochimera.it.

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.

È 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.

Religione e divinità

Nella città di Aligezia si venerano tutte le divinità non malvagie, con particolare rispetto per quelle "civilizzate" (relative alla conoscenza, all'ordine, al commercio) e per quelle delle razze principali.

Le tre divinità principali sono

- Ioun Alchimista, dea della conoscenza, protettrice degli alchimisti (conoscenza, abilità, tecnica)
- Bahamut Nero, dio della giustizia e dei dragonidi (onore, nobiltà, giustizia)
- Avandra Cercatrice, dea del cambiamento, che spinge a non accontentarsi mai e a cercare sempre il miglioramento (libertà, cambiamento, crescita)

Queste divinità fanno riferimento a quelle della D&D 4ª edizione, ma per coloro che giocano in D&D 3.5 si tratta semplicemente di divinità "tradizionali" sotto altro nome.

Ioun Alchimista è solo un altro nome con cui viene conosciuto Boccob.

Bahamut Nero è un aspetto di Heironeus

Avandra Cercatrice è un altro nome per Fharlanghn

A livello di domini, arma preferita e per ogni altro aspetto regolistico, si fa riferimento al dio corrispondente di D&D 3.5.

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 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.**

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.dragonslair.it è sin d'ora attivo il topic per domande e dubbi, nella sezione "Eventi, Raduni e Manifestazioni" -> "Eventi del Gruppo Chimera".

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

iscrizioni@gruppochimera.it

Ci vediamo a Modena!

-- 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 grande qualità, da "Quando i venti soffiano imprevedibili" a "Castelli in Aria".

Per maggiori informazioni, visita il sito www.gruppochimera.it