



SOMMARIO

Sommario	1
Regolamento	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	2
Livello.....	2
Punteggi delle Caratteristiche	2
Razza	3
Classe.....	3
Background	3
Punti ferita	3
Compagni animali	3
Libri di magia	3
Equipaggiare i personaggi	4
Armature e Scudi.....	4
Valore degli oggetti.....	4
Equipaggiamento base.....	4
Equipaggiamento superiore	4
Requisiti per l'utilizzo	4
Cavalcature.....	5
Bardature	5
Sintonia.....	5
Oggetti indossati.....	6
Cariche.....	6
Equipaggiamento per gruppi ridotti.....	7
Monete d'oro	8
Distribuzione dell'equipaggiamento.....	8
Background	8
Singoli giocatori e gruppi non completi..	8
Consegna delle schede.....	9
Problemi, dubbi, domande?	9

REGOLAMENTO

"Mala Tempora Currunt" è il titolo dell'avventura del torneo a squadre di Dungeons & Dragons che il Gruppo Chimera proporrà in occasione di **Play! 2015**, il Festival del Gioco di Modena (<http://play-modena.it/>), con il patrocinio di **Lucca Comics & Games**.

Il torneo si svolgerà **Sabato 11 e Domenica 12 Aprile**. Il torneo sarà multiedizione, ovvero sarà possibile scegliere con quale regolamento giocare. Le opzioni possibili sono:

- **Dungeons & Dragons ("Next")**
- **Pathfinder**

Il presente regolamento deve essere utilizzato se ci si vuole iscrivere usando il

sistema di gioco di Dungeons & Dragons ("Next").

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.

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.

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

Le preiscrizioni saranno aperte fino a **Venerdì 03 Aprile 2015**. Sarà possibile iscriversi anche dopo tale data o direttamente in 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 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 11 Aprile, ore 14.30
 Domenica 12 Aprile, ore 09.00
 Domenica 12 Aprile, 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/mala-tempora-currunt/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 6.

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 **Venerdì 03 Aprile 2015** giocheranno con i Personaggi "Pronti per l'uso".

I personaggi fai da te, completi di schede e background, devono essere inviati entro **Venerdì 03 Aprile 2015** 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 **Venerdì 03 Aprile 2015**, 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 le regole riportate nei punti successivi, che rimandano ai manuali di gioco: Player's Handbook (PHB), Dungeon Master's Guide (DMG) e Monster Manual (MM).

Si utilizzano le regole opzionali relative a talenti (Feats) e multiclasse (Multiclassing).

Singoli giocatori e gruppi di 2 o 3 giocatori possono scegliere questa opzione, seguendo le indicazioni aggiuntive riportate nella sezione "Singoli giocatori e gruppi non completi".

Allineamento

Per i propri personaggi, è possibile scegliere qualsiasi allineamento fra i seguenti: LB, LN, NB, NN, CB. (PHB pag. 122).

Livello

I personaggi sono di livello 6.

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

Punteggi delle Caratteristiche

Le caratteristiche partono da 8 punti, per ogni personaggio si dispongono di 27 punti per acquistare punteggi più elevati in

single caratteristiche, come riportato nella tabella sottostante ("Variant: Customizing Ability Scores", PHB pag. 13).

Punteggio Caratteristica	Costo in punti	Punteggio Caratteristica	Costo in Punti
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

Razza

Ogni personaggio può appartenere a una qualunque delle razze presentate nel Player's Handbook ("Races", PHB pag. 17-43), ovvero: Hill Dwarf, Mountain Dwarf, High Elf, Wood Elf, Dark Elf, Lightfoot Halfling, Stout Halfling, Human, Variant Human, Dragonborn, Forest Gnome, Rock Gnome, Half-Elf, Half-Orc, Tiefling.

I tratti razziali, tra le altre cose, incrementeranno alcune delle caratteristiche del personaggio.

Una delle tipologie di Umano presentate (Variant Human), dà al personaggio un talento (Feats, PHB pag. 165-170).

Classe

Sono disponibili tutte le classi presentate nel Player's Handbook ("Classes", PHB pag. 45-119), ovvero: Barbarian, Bard, Cleric, Druid, Fighter, Monk, Paladin, Ranger, Rogue, Sorcerer, Warlock, Wizard. Allo stesso modo sono disponibili le specializzazioni descritte in ognuna delle classi.

Un personaggio può avere 6 livelli in un'unica classe o distribuirli tra classi diverse ("Multiclassing", PHB pag. 163-165). Come lì descritto, bisogna soddisfare i prerequisiti e per classi intraprese dopo il primo livello si acquisiscono competenze iniziali ridotte.

Tra i benefici ottenuti salendo di livello i personaggi ottengono degli incrementi di caratteristica (Ability Score Improvement): ogni personaggio con 4 o più livelli in una classe ha uno di questi incrementi, un Guerriero (Fighter) di livello 6 ne ha due. Con uno di questi incrementi è possibile incrementare di 2 una caratteristica o incrementare di 1 due caratteristiche, o, ancora, un personaggio può rinunciare all'incremento di caratteristica selezionando

invece un talento (Feats, PHB pag. 165-170).

Background

Per ogni personaggio deve essere scelto un Background (PHB pag. 125-141). La scelta è limitata ai Background dettagliati sul manuale, con l'esclusione del Knight. Ovvero i Background disponibili sono: Acolyte, Charlatan, Criminal o Spy, Entertainer o Gladiator, Folk Hero, Guild Artisan o Guild Merchant, Hermit, Noble, Outlander, Sage, Sailor o Pirate, Soldier, Urchin.

Punti ferita

Per il primo livello il personaggio guadagna il numero massimo di punti ferita. I successivi livelli forniscono i punti ferita indicati nella tabella sottostante. (Ai punti ferita acquisiti a ogni livello si applica il modificatore di Costituzione del personaggio.)

Dado vita	Punti ferita
D12	7
D10	6
D8	5
D6	4

Anche i personaggi multiclasse ottengono punti ferita massimi solo per la classe scelta al primo livello di personaggio, per le classi e i livelli successivi ottengono i punti ferita indicati in tabella.

Compagni animali

Un personaggio Ranger di livello 3 o superiore che scelga l'archetipo Beast Master, inizia il gioco con un Compagno animale (PHB pag. 93).

Un personaggio che conosca l'incantesimo "Find Familiar" inizia il gioco con un Famiglio (PHB pag. 240). Non deve pagare il costo in componenti (ma dovrà fornire le componenti se vorrà lanciare nuovamente l'incantesimo nel corso dell'avventura).

Un personaggio che conosca l'incantesimo "Find Steed" inizia il gioco con una Cavalcatura fedele (PHB pag. 240). Non è possibile scegliere forme diverse da quelle elencate nell'incantesimo.

Libri di magia

Il libro di incantesimi di un personaggio Mago (Wizard) contiene 6 incantesimi di

primo livello, più 3 incantesimi per ogni livello del Wizard: questi incantesimi devono essere di un livello compreso tra il primo e metà del livello del Wizard, arrotondato per eccesso.

Il libro di un personaggio Warlock che conosca l'Invocation "Book of Ancient Secrets" contiene 1 incantesimo rituale per ogni livello del Warlock: questi incantesimi devono essere di un livello compreso tra il primo e metà del livello del Warlock, arrotondato per eccesso.

Equipaggiare i personaggi

A ogni personaggio è assegnato un equipaggiamento base.

Ogni gruppo ha poi a disposizione dell'equipaggiamento superiore, che può essere distribuito liberamente tra i personaggi.

I gruppi composti da meno di 6 personaggi hanno diritto a dell'equipaggiamento aggiuntivo.

Armature e Scudi

Non è possibile indossare più di un'armatura e non si traggono benefici dall'utilizzare più di uno scudo.

Riportiamo tra parentesi quadre quando un oggetto rientra in queste categorie: [Armor] o [Shield].

Valore degli oggetti

Nella scelta dell'equipaggiamento a volte sarà possibile selezionare un oggetto il cui costo non superi un certo valore: il costo è espresso in monete d'oro, in inglese "gold pieces", abbreviato gp.

Equipaggiamento base

L'equipaggiamento iniziale di ogni personaggio è quello che deriva dal suo Background e dalla sua Classe, come riportato negli stessi alla voce "Equipment" (per personaggi multiclasse conta la classe scelta al primo livello).

Non è possibile scegliere di utilizzare invece l'opzione di acquisto dell'equipaggiamento iniziale del personaggio.

In aggiunta all'equipaggiamento iniziale, per ogni personaggio si possono selezionare fino a 6 opzioni tra le seguenti:

Uno scudo (PHB 145). [Shield]
Un'arma da tiro (con proprietà "Ammunition", PHB 149) e 20 proiettili per

la stessa (PHB 150).
5 armi da lancio (con proprietà "Thrown") del medesimo tipo (PHB 149).
Un'arma qualsiasi (Weapons, PHB 149).
40 proiettili del medesimo tipo (Ammunition, PHB 150).
Un Libro degli Incantesimi (Spellbook, PHB 153).
Un attrezzo, strumento, gioco o kit (Tools, PHB 154). ¹
Un'opzione dell'equipaggiamento d'avventura (PHB 150) che costi fino a 20 gp. ²
Una sella, briglie e morso, sacche da sella. Foraggio per 7 giorni (PHB 157). ³

¹ Non è possibile selezionare un veicolo con questa opzione.

² Adventuring Gear. Non è possibile acquistare i Pack (es: Explorer's Pack) con questa opzione.

³ Riding Saddle, bit and bridle, saddle pack, feed.

Note:

- Non sempre l'equipaggiamento iniziale da Background e Classe comprende gli strumenti (Tools) o altri oggetti in cui il personaggio è competente: è opportuno prestarci attenzione in questa selezione.

- I personaggi multiclasse potrebbero non ottenere come equipaggiamento iniziale alcuni degli oggetti a loro necessari (es: Spellbook, Arcane Focus, Holy Symbol, Druidic Focus). Oggetti che possono essere selezionati in questo passo.

Equipaggiamento superiore

Ogni gruppo può selezionare l'equipaggiamento superiore a disposizione, che può essere distribuito liberamente tra i personaggi.

Il gruppo può selezionare un determinato numero di opzioni da ognuna delle liste di equipaggiamento che saranno presentate (le selezioni dalle diverse liste sono addizionali, non in alternativa).

Numero di selezioni	
Lista I	12
Lista II	12
Lista III	6
Lista IV	6
Lista V	6

Requisiti per l'utilizzo

Alcuni oggetti magici possono essere utilizzati solo da personaggi appartenenti a

determinate classi o che abbiano determinate competenze. Riportiamo tra parentesi quadre questi requisiti: [Class] o [Proficiency].

Cavalcature

I personaggi possono acquisire cavalcature. Le cavalcature dovranno essere controllate dal cavaliere per essere efficaci in combattimento. Un cavaliere è comunque limitato nelle azioni che può far compiere a una cavalcatura controllata, tra le altre cose non può comandarle di attaccare (Mounted Combat, PHB 198).

Cavalcature e bestie da soma non controllate da un cavaliere tenderanno a seguire la loro indole; non si avvicineranno agli avversari del gruppo e non li attaccheranno, a meno di essere messe alle strette.

Una cavalcatura intelligente (come quella ottenuta tramite l'incantesimo "Find Steed", PHB 240), agirà in accordo con il suo cavaliere. Se non ha un cavaliere o diverse istruzioni, attaccherà di sua iniziativa gli avversari dei personaggi.

Bardature

E' possibile acquistare bardature (Barding, PHB 155-157), ma solo per gli animali elencati nella tabella "Mounts and Other Animals" (PHB 157) o nell'incantesimo "Find Steed" (PHB 240).

Lista I 12 opzioni selezionabili
Un'armatura che costi fino a 400 gp (PHB 145). [Armor]
Un'opzione dell'equipaggiamento d'avventura (PHB 150) che costi fino a 50 gp. ¹
Poison, Basic (PHB 153).
150 gp di componenti per incantesimi costose. ²
Spell Scroll, Cantrip (DMG 200). [Class]
Una cavalcatura o una bestia da soma tra le seguenti: Draft Horse (MM 321), Mastiff (MM 332 o PHB 307), Mule o Donkey (MM 333 o PHB 307), Pony (MM 335).
Una sella militare (Military Saddle, PHB 155), briglie e morso, sacche da sella. Foraggio per 7 giorni (PHB 157). ³
Una bardatura a scaglie (Scale Mail Barding, PHB 145 e 155-157).
Un carretto (Cart, PHB 157).

¹ Adventuring Gear. Non è possibile acquistare i Pack (es: Explorer's Pack) con questa opzione.

² La descrizione dei singoli incantesimi riporta eventuali componenti costose e se queste si consumano. Bisogna indicare nell'equipaggiamento le specifiche componenti costose acquistate.

³ Brit and bridle, saddle pack, feed.

Lista II 12 opzioni selezionabili
Un'armatura (PHB 145). [Armor]
Argentatura di un'arma che un personaggio già possiede (Silvered Weapons, PHB 148).
Argentatura di 10 proiettili che un personaggio già possiede (Silvered Weapons, PHB 148).
Magnifying Glass (PHB 152).
500 gp di componenti per incantesimi costose. ¹
Bag of Holding (DMG 153).
Potion of Resistance (DMG 188).
Potion of Water Breathing (DMG 188).
Spell Scroll, 1st Level (DMG 200). [Class]
Una cavalcatura tra le seguenti: Camel (MM 320), Riding Horse (MM 336 o PHB 310).
Una bardatura di piastre (Breastplate Barding, PHB 145 e 155-157).
Un carro (Wagon, PHB 157), 2 cavalli (Draft Horse, MM 321) e foraggio per 14 giorni (Feed).
Addestramento (massimo 1 per personaggio): due lingue o un tool. ²
Un'opzione dalla Lista I.

¹ La descrizione dei singoli incantesimi riporta eventuali componenti costose e se queste si consumano. Bisogna indicare nell'equipaggiamento le specifiche componenti costose acquistate.

² Il personaggio impara due lingue aggiuntive (Languages, PHB 123) o diventa competente con uno strumento addizionale (Tools, PHB 154).

Sintonia

Alcuni oggetti magici per essere usati da un personaggio richiedono che si crei tra i due un legame o 'sintonia' (Attunement, DMG pag. 136-138). Un personaggio può essere in sintonia con al più 3 di tali oggetti magici contemporaneamente. Indichiamo gli oggetti magici che richiedono tale legame speciale con una "A" nella colonna "Lim".

Oggetti indossati

Per essere efficace un elmo deve essere indossato sulla testa, un paio di guanti infilati sulle mani e così via (DMG pag. 140-141). Se si indossa un oggetto voluminoso, questo occupa la relativa appendice, impedendo di indossare altri oggetti voluminosi nella stessa posizione. Indichiamo tra parentesi quadra la posizione per tali oggetti voluminosi, ad esempio, per la testa: [Head].

Cariche

Alcuni oggetti magici funzionano a cariche, che vengono consumate per usarne i poteri (Charges, DMG pag 141). A inizio avventura tali oggetti hanno il numero massimo di cariche, a meno indichiamo diversamente nella descrizione dell'oggetto.

Lista III 6 opzioni selezionabili	
	Lim
Scudo +1 (Shield +1, DMG 200 e PHB 145). [Shield]	
Arma +1 (Weapon, +1, DMG 213 e PHB 149).	
5 Proiettili +1 (Ammunition +1, DMG 150 e PHB 150).	
Incantamento +1 su un'armatura normale che un personaggio già possiede. ¹	
Spyglass (PHB 153).	
Driftglobe (DMG 166).	
Elixir of Health (DMG 168).	
Gloves of Missile Sharing (DMG 172).	A
Gloves of Swimming and Climbing (DMG 172). [Hands]	A
Lantern of Revealing (DMG 179).	
Periapt of Wound Closure (DMG 184).	A
Philter of Love (DMG 184).	
Potion of Diminution (DMG 187).	
Potion of Greater Healing (DMG 187).	
Ring of Feather Falling (DMG 191).	A
Ring of Resistance (DMG 192).	A
Sending Stones (DMG 199).	
Shield of Missile Attraction (DMG 200). ² [Shield]	A
Spell Scroll, 2nd Level (DMG 200). [Class]	
Wand of the War Mage, +1 (DMG 212). [Class]	A
Un cavallo da guerra (Warhorse, MM 333 o PHB 311).	

Una bardatura ad anelli (Chain mail Barding, PHB 145 e 155-157).	
Una carrozza (Carriage, PHB 157), 4 cavalli (Riding Horse, MM 336), foraggio per 28 giorni (Feed).	
Un'opzione dalla Lista II.	

¹ L'armatura diventa magica (Armor +1, DMG 152). Non è applicabile a armature già magiche o in materiali speciali (come il Mithral) o a cui si è già applicato questo bonus. E' possibile scegliere di applicare il bonus a una bardatura che il gruppo possiede (Barding, PHB 155-157).

² E' un oggetto maledetto (Cursed Item, DMG 138-139). Solo un personaggio in sintonia ("Attuned") con un oggetto maledetto usufruisce delle sue qualità magiche, sia positive che negative.

Lista IV 6 opzioni selezionabili	
	Lim
Mithral Plate (DMG pag. 182 e PHB 145). ¹ [Armor]	
20 Proiettili +1 (Ammunition +1, DMG 150).	
Boots of Elvenkind (DMG 155). [Feet]	
Boots of Speed (DMG 155). [Feet]	A
Boots of Striding and Springing (DMG 156). [Feet]	A
Bracers of Defense (DMG 156).	A
Circlet of Blasting (DMG 158).	
Dust of Disappearance (DMG 166).	
Elven Chain (DMG 168). [Armor]	
Eyes of Minute Seeing (DMG 168).	
Eyes of the Eagle (DMG 168).	A
Glamoured Studded Leather (DMG 172). [Armor]	
Gloves of Thievery (DMG 172). [Hands]	
Goggles of Night (DMG 172).	
Helm of Comprehending Languages (DMG 173). [Head]	
Ioun Stone, Protection (DMG 176).	A
Ioun Stone, Fortitude (DMG 176).	A
Javelin of Lightning (DMG 178).	
Keoghtom's Ointment: 3 doses (DMG 179).	
Mace of Terror (DMG 180).	A
Mantle of Spell Resistance (DMG 180).	A
Medallion of Thoughts (DMG 181).	A
Pearl of Power (DMG 184). [Class]	A
Periapt of Proof Against Poison (DMG 184).	

Potion of Flying (DMG 187).	
Potion of Gaseous Form (DMG 187).	
Ring of Animal Influence (DMG 189).	
Ring of Water Walking (DMG 193).	
Ring of Evasion (DMG 191).	A
Rope of Climbing (DMG 197).	
Rope of Entanglement (DMG 197).	
Saddle of the Cavalier (DMG 199). Briglie e morso, sacche da sella, foraggio per 7 giorni (PHB 157). ²	
Slippers of Spider Climbing (DMG 200). [Feet]	A
Spell Scroll, 3rd Level (DMG 200). [Class]	
Wand of Magic Detection (DMG 211).	
Un lupo (Wolf, MM 341 o PHB 311). ³	
Un'opzione dalla Lista III.	

¹ AC 18, Heavy Armor, no Stealth disadvantage, no Strength requirement.

² Brit and bridle, saddle pack, feed.

³ Lupo fedele a un personaggio. Ubbidisce al personaggio, ma la sua natura resta quella di un animale selvatico. Attaccherà di sua iniziativa gli avversari dei personaggi. Può anche fare da cavalcatura a un personaggio di taglia piccola (Small).

Lista V 6 opzioni selezionabili	
	Lim
Animated Shield (DMG 151). [Shield]	A
Chime of Opening: 3 charges (DMG 158).	
Cloak of Elvenkind (DMG 158).	A
Cloak of Protection (DMG 159).	A
Dagger of Venom (DMG 161).	
Dancing Sword (DMG 161).	A
Dragon Scale Mail (DMG 165).	A
Hat of Disguise (DMG 173).	A
Ioun Stone, Awareness (DMG 176).	A
Necklace of Fireballs: 2 beads (DMG 182).	
Necklace of Prayer Beads: 2 Curing Beads, 1 Smiting Bead (DMG 182). [Class]	A
Oil of Slipperiness (DMG 184).	
Pipes of Haunting (DMG 185). [Proficiency]	
Potion of Fire Breath (DMG 187).	
Potion of Speed (DMG 188).	
Potion of Supreme Healing (DMG 187).	
Potion of Vitality (DMG 188).	

Rod of the Pact Keeper, +1 (DMG 197). [Class]	A
Sentinel Shield (DMG 199). [Shield]	
Spellguard Shield (DMG 201). [Shield]	A
Staff of Charming (DMG 201). [Class]	A
Staff of the Python (DMG 204). [Class]	A
Stone of Good Luck (DMG 205).	A
Wand of Secrets (DMG 211).	
Winged Boots (DMG 214). [Feet]	A
Un elefante (Elephant, MM 322).	
Una lucertola gigante (Giant Lizard, MM 326). ¹	
Una bardatura completa (Plate Barding, PHB 145 e 155-157).	
Un'opzione dalla Lista IV.	

¹ Può fare da cavalcatura a creature di taglia media (Medium) o inferiore. Possiede anche i tratti descritti in "Variant: Giant Lizard Traits" (MM 326). A meno di diverse istruzioni, attaccherà di sua iniziativa gli avversari dei personaggi.

Equipaggiamento per gruppi ridotti

I gruppi con meno di 6 personaggi hanno accesso ad un'ulteriore selezione di oggetti: la Lista VI.

La tabella seguente indica il numero di opzioni selezionabili sulla base del numero di personaggi che compongono il gruppo:

	6 PG	5 PG	4 PG
Lista VI	0	2	4

Lista VI	
	Lim
Amulet of Health (DMG 150). ¹	A
Cloak of the Bat (DMG 159).	A
Figurine of Wondrous Power: Ebony Fly, Golden Lions e Serpentine Owl (DMG 169-170).	
Helm of Brilliance: 1 fire opal, 3 opals (DMG 173). ² [Head]	A
Instrument of the Bards: Canaith Mandolin o Doss Lute o Fochlucan Bandore o Mac-Fuirmidh Cittern (DMG 176). ³ [Class]	A
Luck Blade: 0 charges (DMG 179). ⁴	A
Necklace of Prayer Beads: 2 Blessing beads, 2 Curing Beads, 2 Smiting Beads (DMG 182). [Class]	A
Ring of Spell Storing (DMG 192). ⁵	A
Rod of Alertness (DMG 196).	A
Un'opzione dalla Lista V.	

¹ Non si combina con effetti che alzano il punteggio di Costituzione (es: Ioun Stone of Fortitude).

² Rimangono solo 4 gemme. Il fire opal, finché presente, permette di attivare il relativo potere su un'arma impugnata (non funziona su attacchi unarmed); può essere consumato per lanciare l'incantesimo Fireball. Ogni opal può essere usato per lanciare l'incantesimo Daylight.

³ Lo svantaggio ai TS contro Charme si applica a incantesimi da bardo (o di altre classi che usino uno strumento musicale come focus). Non si applica a incantesimi lanciati da altri oggetti magici (es: Staff of Charming).

⁴ Ha zero cariche (non può essere usata per esaudire desideri). Mantiene le sue altre proprietà.

⁵ All'inizio dell'avventura contiene incantesimi di livello tra il primo e il terzo fino a un massimo di 5 livelli complessivi. E' possibile scegliere anche incantesimi che nessun personaggio del gruppo è in grado di lanciare.

Monete d'oro

Il gruppo inizia l'avventura con 200 gp, in aggiunta a quelle che derivano dai Background.

Queste monete non possono essere spese in alcun modo prima dell'inizio dell'avventura.

Distribuzione dell'equipaggiamento

Una volta completata la scelta, l'equipaggiamento di gruppo deve essere diviso tra i personaggi. Deve essere rispettato il limite di massimo 3 oggetti in sintonia ("Attuned") per ogni singolo personaggio (DMG pag. 136-138).

Il peso massimo che un personaggio può trasportare è 15 volte il suo punteggio di Forza, limite che deve essere rispettato per ogni personaggio ("Carrying Capacity", PHB 176). Non saranno utilizzate le regole opzionali sull'ingombro (Encumbrance).

Naturalmente durante l'avventura l'equipaggiamento potrà essere ridistribuito liberamente all'interno del gruppo; per gli oggetti in sintonia si dovranno seguire le procedure necessarie ("Attunement", DMG pag. 136-138).

Background

E' 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.

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. E' possibile utilizzare i Tratti di Personalità (Personality Traits, PHB pag. 123-124 e pag. 127-141) come parte della caratterizzazione dei personaggi, ma non è obbligatorio. E' anche possibile inventare dei Tratti di Personalità per i propri personaggi.

Singoli giocatori e gruppi non completi

Un singolo giocatore può preparare la scheda per il suo personaggio e, se possibile, lo si farà giocare con altri nella sua stessa situazione. Anche gruppi di 2 o 3 giocatori possono preparare le schede per i loro personaggi.

I personaggi devono essere creati seguendo le regole per i "Personaggi fai da te", con le seguenti eccezioni:

- Non si devono selezionare oggetti dalla Lista VI.
- Il numero di selezioni dalle Liste dalla I alla V è quello riportato nella tabella seguente (a seconda del numero di personaggi):

	Numero di selezioni		
	1 PG	2 PG	3 PG
Lista I	2	4	6
Lista II	2	4	6
Lista III	1	2	3
Lista IV	1	2	3
Lista V	1	2	3

Prima di iniziare il gioco si distribuiranno eventuali ulteriori oggetti a cui i personaggi hanno diritto, secondo la dimensione del gruppo formato.

Schede e background devono essere inviati con le modalità e tempistiche indicate nei paragrafi dedicati.

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 **Venerdì 03 Aprile 2015** 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?

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

Potete porre domande anche sull'evento facebook, presto online.

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 "L'Aquila e il Drago".

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