



*GRUPPO*  
**CHIMERA**  
**REGOLAMENTO**  
**PATHFINDER**

---

## 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 .....	3
Livello .....	3
Punteggi delle Caratteristiche .....	3
Razza.....	3
Classe.....	3
Punti ferita.....	3
Selezione dei Talenti .....	3
Selezione delle Abilità.....	3
Equipaggiare i personaggi .....	4
Armi e Armature.....	4
Altro Equipaggiamento non magico ...	4
Equipaggiamento magico, veleni e altri	
oggetti particolari .....	4
Lista I.....	4
Lista II.....	4
Lista III.....	5
Lista IV .....	5
Note su armi e scudi magici .....	5
Equipaggiamento magico aggiuntivo..	5
Maghi e pergamene .....	5
Distribuzione dell'equipaggiamento.....	6
Background .....	6
Singoli giocatori e gruppi non completi..	6
Consegna delle schede.....	6
Regole specifiche per "speranze sommerse"	
.....	6
Problemi, dubbi, domande? .....	7

## REGOLAMENTO

"Speranze Sommerse" è il titolo dell'avventura del torneo a squadre di Dungeons & Dragons che il Gruppo Chimera proporrà in occasione di **Play! 2018**, il Festival del Gioco di Modena ( <http://play-modena.it/> ), con il patrocinio di **Lucca Comics & Games**.

Il torneo, completamente gratuito, si svolgerà **Sabato 7 e Domenica 8 Aprile**. Il torneo sarà multiedizione, ovvero sarà possibile scegliere con quale regolamento giocare. Le opzioni possibili sono:

- **Dungeons & Dragons 5a edizione**
- **Pathfinder**

Il presente regolamento deve essere utilizzato se ci si vuole iscrivere usando il sistema di gioco **Pathfinder**.

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 a squadre, e saranno premiate le prime tre squadre classificate. Il premio per la prima squadra classificata consiste in **Pass per la grande fiera di Lucca Comics & Games 2018**. Sono inoltre previsti altri premi speciali come coppe, manuali e gadget per le migliori squadre/giocatori.

### **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, se posseduto, un indirizzo di posta elettronica.

Le preiscrizioni saranno aperte fino a **Venerdì 30 Marzo 2018**. Sarà possibile iscriversi anche dopo tale data o direttamente a Play!, ma in questo caso la partecipazione sarà subordinata alla disponibilità di Dungeon Master, e consentita solo con personaggi pronti per l'uso.

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 7 Aprile, ore 09:30
- Sabato 7 Aprile, ore 14.00
- Domenica 8 Aprile, ore 09.30
- Domenica 8 Aprile, ore 13.30

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

E' necessario rispettare gli orari in modo tassativo. 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 o comunque subirà una penalità nella valutazione finale.

Le preiscrizioni online vanno effettuate inviando una email a:

[iscrizioni@gruppochimera.it](mailto:iscrizioni@gruppochimera.it)

specificando all'interno della mail le seguenti informazioni:

- Nome della squadra
- Numero di giocatori
- Sessione di gioco desiderata
- Edizione di gioco (Pathfinder)
- Indicare se si vuole partecipare con personaggi "fai da te" o pronti per l'uso (forniti da noi)
- Email e numero di telefono del caposquadra (che verrà contattato in caso di necessità).

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 Pathfinder in particolare.

Per un maggiore approfondimento, le linee guida del metodo di valutazione sono disponibili sul sito [www.gruppochimera.it](http://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 30 Marzo 2018** giocheranno con i Personaggi "Pronti per l'uso".

I personaggi fai da te, completi di schede e background, devono essere inviati entro **Venerdì 30 Marzo 2018** a:

[iscrizioni@gruppochimera.it](mailto: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 31 Marzo 2018**, in modo che i giocatori abbiano alcuni giorni 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 di Gioco Pathfinder.

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.

**Livello**

Indipendentemente dal numero di giocatori nel gruppo, tutti i personaggi saranno di livello 6°.

**Punteggi delle Caratteristiche**

Tutte le Caratteristiche partono da 10 punti. Ogni giocatore può spendere fino a 20 punti per incrementare le Caratteristiche del proprio personaggio (pag. 12 "punti per le caratteristiche", tipo di campagna Eroica)

<b>Punteggio Caratteristica</b>	<b>Costo in punti</b>	<b>Punteggio Caratteristica</b>	<b>Costo in Punti</b>
7	-4	13	3
8	-2	14	5
9	-1	15	7
10	0	16	10
11	1	17	13
12	2	18	17

Dopo aver speso tutti e 20 i punti, il punteggio di una Caratteristica deve essere incrementato di 1 a causa dell'aumento delle Caratteristiche ottenuto al 4 livello (Manuale di gioco, pag 29)

**Razza**

Può essere scelta una qualsiasi razza presente nel Manuale di Gioco, ovvero: Elfo (pag.19), gnomo (pag. 20), halfling (pag. 21), mezz'elfo (pag. 22), mezzorco (pag. 23), nano (pag. 24), umano (pag. 25).

**Classe**

Può essere scelta una qualsiasi classe presente nel Manuale di Gioco, e quindi Barbaro (pp. 29-32), Bardo (pp. 33-37), Chierico (pp. 37-47), Druido (pp. 48-54), Guerriero (pp. 54-56), Ladro (pp. 56-59), Mago (pp. 60-66), Monaco (pp. 66-70), Paladino (pp. 70-74), Ranger (pp. 74-77), Stregone (pp. 78-85).

È consentito creare un personaggio multiclasse (Manuale di Gioco, pag 28). Tuttavia è vietato selezionare combinazioni di classi tali che, per la razza del personaggio, comporterebbero una penalità ai PX. Nella scheda di un personaggio multiclasse deve essere chiaramente

indicata la sequenza in cui sono stati assegnati i livelli.

Maghi e stregoni possono possedere un famiglia. Il denaro a disposizione per l'acquisto dell'equipaggiamento (vedi il paragrafo Equipaggiare i personaggi) è ridotto di 100 mo per ogni famiglia presente nel gruppo.

I Druidi possono avere un compagno animale, così come i Ranger di 4° livello o superiore.

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.

<b>Dado vita</b>	<b>Punti ferita</b>
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 di Gioco. Si applicano le seguenti limitazioni:

### **Armi e Armature**

Sono disponibili per l'acquisto tutte le armi e armature non magiche del Manuale di Gioco (pp. 146-160), comprese armi e armature perfette. E' inoltre possibile acquistarle nei seguenti materiali speciali: Argento alchemico e Ferro freddo per le armi, Legnoscuo per scudi e armi per la maggior parte in legno, Pelle di drago per scudi e armature che con essa si possono ottenere (Manuale di Gioco pp. 160-162). 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. 163-166), Attrezzi di classe e di abilità (pag 168), Vestiario (pp. 168-169) e Cavalcature e relativo equipaggiamento (pp. 169-170). E' inoltre possibile acquistare Trasporti, limitatamente a Carri, Carretti e Carrozze (pag 170) e acquistare fino a un massimo di 4 Oggetti e sostanze speciali (pp. 167-168).

### **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.

	<b>6 PG</b>	<b>5 PG</b>	<b>4 PG</b>
<b>Lista I</b>	6	7	9
<b>Lista II</b>	5	6	7
<b>Lista III</b>	4	5	5
<b>Lista IV</b>	1	1	1

### **Lista I**

- Bacchetta dell'Individuazione del magico, 50 cariche rimanenti (Manuale di Gioco pp.515-516)
- Bacchetta del Dardo incantato (lanciato al 3° livello), 5 cariche rimanenti (Manuale di Gioco pp.515-516)
- Bracciali dell'armatura +2 (Manuale di Gioco pp.515-516)
- Faretra Efficiente (Manuale di Gioco pag.547)
- Giaco di Maglia in Mithral (Manuale di Gioco pag. 497)
- Mantello della Resistenza +1 (Manuale di Gioco pag.553)
- Pergamena Arcana o Divina con 1-5 incantesimi di una medesima lista di classe, per un valore massimo di 450 mo (Manuale di Gioco pp. 520-522). 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 (Manuale di Gioco pag. 556)
- 1-3 Pozioni, per un valore massimo di 600 mo (Manuale di Gioco pag 522)
- Scudo (qualsiasi tipo) +1 (Manuale di Gioco pp. 492-495)

### **Lista II**

- Amuleto dell'armatura naturale +1 (Manuale di Gioco pag 531)
- Anello del Saltare (Manuale di Gioco pag. 513)
- Anello dello Scalare (Manuale di Gioco pag. 514)
- Anello di Caduta Morbida (Manuale di Gioco pag. 511)
- Anello di Protezione +1 (Manuale di Gioco pag. 513)
- Arma (qualsiasi tipo) +1 (Manuale di Gioco pp. 498-503)
- Borsa Conservante (Borsa I) (Manuale di Gioco pag.536)
- Elmo della Conoscenza (Manuale di Gioco pag. 546)
- Lenti dell'Aquila (Manuale di Gioco pag. 551)
- Mantello Elfico (Manuale di Gioco pag. 554)
- Occhiali della notte (Manuale di Gioco pag. 556)
- Pergamena Arcana o Divina con 1-5 incantesimi di una medesima lista di classe,

per un valore massimo di 900 mo (Manuale di Gioco pp. 520-522). Gli incantesimi possono essere:

- Da mago/stregone, chierico o druido di livello 0-3
- Da bardo di livello 0-2
- 1-3 Pozioni, per un valore massimo di 1200 mo (Manuale di Gioco pag. 522)
- Stivali Elfici (Manuale di Gioco pag. 563)
- Veleno: Residuo di foglia sassone x3 (Manuale di Gioco pag. 599)
- Ventaglio (Manuale di Gioco pag.567)
- Zainetto pratico di Heward (Manuale di Gioco pag. 567)

### Lista III

- Cintura del Vigore +2 (Manuale di Gioco pag. 540)
- Bracciali dell'armatura +3 (Manuale di Gioco pag.538)
- Fascia della Sapienza +2 (Manuale di Gioco pag.547)
- Cintura dell'Agilità +2 (Manuale di Gioco pag.540)
- Cintura della Forza del Gigante (Manuale di Gioco pag.540)
- Lente dell'individuazione (Manuale di Gioco pag.551)
- Fascia della Seduzione +2 (Manuale di Gioco pag.548)
- Mantello della Resistenza +2 (Manuale di Gioco pag.553)
- Perla del potere; incantesimo di 2° livello (Manuale di Gioco pag.556)
- Scudo (qualsiasi tipo) +2 (Manuale di Gioco pp.492-495)
- Stivali della Levitazione (Manuale di Gioco pag.563)
- Fascia dell'Ispirazione +2 (Manuale di Gioco pag.547)
- Unguento Ristorativo (Manuale di Gioco pag. 567)

### Lista IV

- Arma (qualsiasi tipo) +2 (Manuale di Gioco pp. 498-503)
- Anello di Protezione +3 (Manuale di Gioco pag.513)
- Bacchetta del Fulmine, 5 cariche rimanenti (Manuale di Gioco pp. 515-516)
- Bracciali dell'armatura +5 (Manuale di Gioco pag.538)
- Cappello del Camuffamento (Manuale di Gioco pag.540)

- Pelle di rinoceronte (Manuale di Gioco pag.497)
- Perla del potere; incantesimo di 3° livello (Manuale di Gioco pag. 556)
- Verga inamovibile (Manuale di Gioco pag.525)

### 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 (Manuale di Gioco pag. 283-285). Allo stesso modo si deve pagare l'eventuale bonus di forza permesso da un arco composito potente (Manuale di Gioco pp. 151-152).

Come arma magica è possibile selezionare un'arma o un insieme di 50 munizioni (frecce, quadrelli o proiettili per fionda).

Come arma +2 si può selezionare un'arma con bonus di potenziamento +2 oppure un'arma con bonus di potenziamento +1 e una capacità speciale equivalente a un bonus +1 (Manuale di Gioco pp. 501-503). Lo stesso vale per lo scudo +2 (Manuale di Gioco pp. 492-495).

### 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 (Manuale di Gioco pag. 489). È necessario calcolare il peso dell'equipaggiamento trasportato da ogni personaggio, il carico e la velocità (Manuale di Gioco pag. 176-178).

**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](http://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.

**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 V.
- Il numero di selezioni dalle Liste dalla I alla IV è quello riportato nella tabella seguente (a seconda del numero di personaggi):

	Numero di selezioni		
	1 PG	2 PG	3 PG
<b>Lista I</b>	2	4	6
<b>Lista II</b>	2	3	4
<b>Lista III</b>	1	2	2
<b>Lista IV</b>	0	0	1

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](mailto:iscrizioni@gruppochimera.it)

entro **Venerdì 30 Marzo 2018** 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 uno dei formati di scheda del personaggio di Pathfinder disponibile nella sezione dedicata del torneo <http://www.gruppochimera.it/avventura/speranze-sommerse> sul sito del Gruppo Chimera.

**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.**

**REGOLE SPECIFICHE PER "SPERANZE SOMMERSE"**

Speranze Sommerse è un'avventura che comprenderà parti di esplorazione sottomarina. Ai giocatori saranno forniti oggetti magici che compensano parte degli svantaggi legati al movimento subacqueo. Qui sotto, un riassunto delle regole

rilevanti: per più informazioni, consultate il Manuale di Gioco.

### **Combattimento subacqueo**

Una creatura soggetta all'incantesimo libertà di movimento che si muove sott'acqua non ha penalità al movimento o ai danni inflitti in mischia.

Gli attacchi a distanza subiscono una penalità di -2 per ogni 1.5 m di acqua necessari a raggiungere il bersaglio. Le armi a distanza *da lancio* (come giavellotti, dardi, pugnali, etc.) sono completamente inefficaci.

Incantesimi o capacità magiche con il descrittore [fuoco] non hanno effetto sott'acqua, a meno che il personaggio che lancia la magia superi una prova di livello di incantatore CD 20 + livello dell'incantesimo.

### **PROBLEMI, DUBBI, DOMANDE?**

Per qualsiasi dubbio o domanda relativa al torneo potete scrivere sul nostro gruppo facebook:

<https://www.facebook.com/groups/gruppochimera/>

oppure potete scriverci direttamente all'indirizzo:

[iscrizioni@gruppochimera.it](mailto:iscrizioni@gruppochimera.it)

Ci vediamo a PLAY!

### **-- 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 grande qualità, da "Quando i venti soffiano imprevedibili" a "Mala Tempora Currunt".

Per maggiori informazioni, visita il sito [www.gruppochimera.it](http://www.gruppochimera.it)