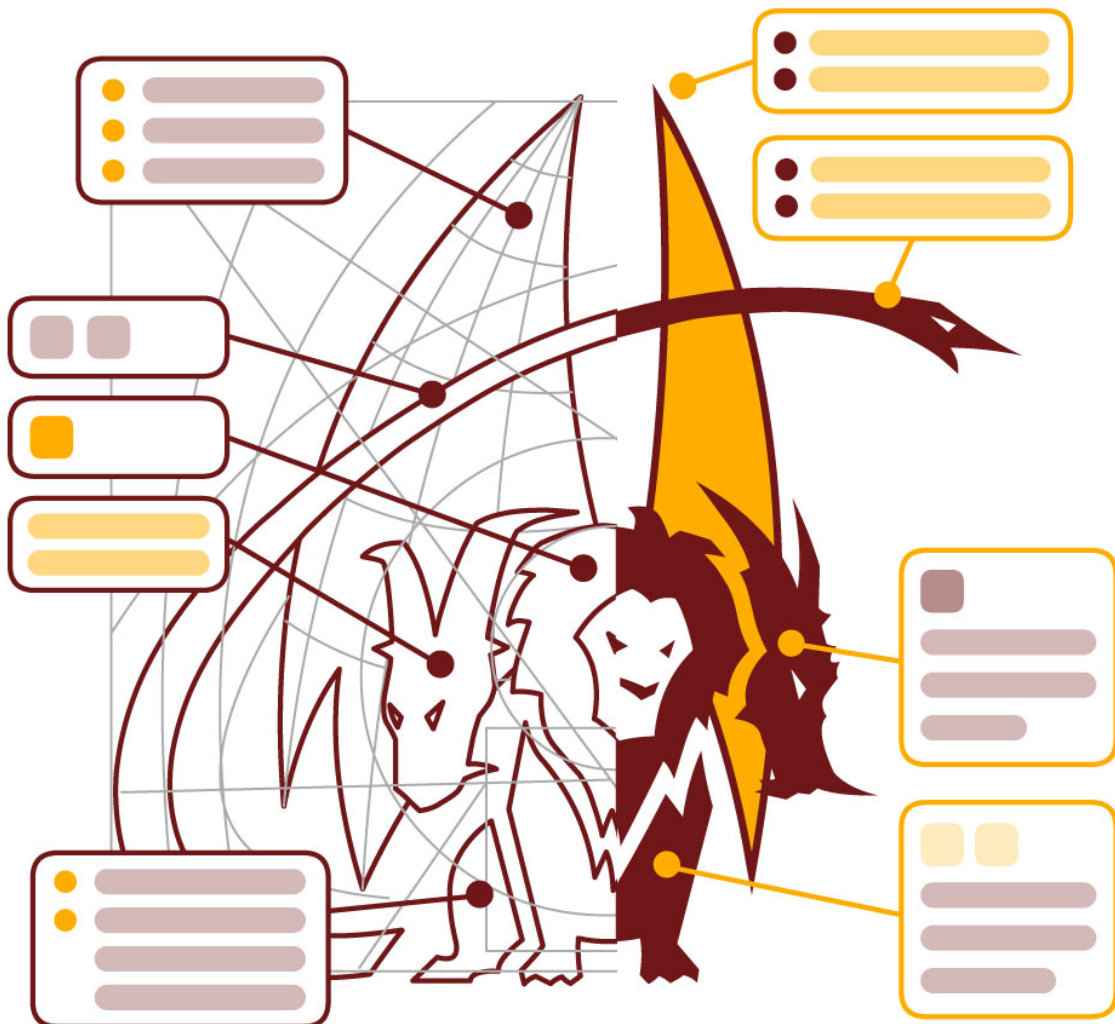




**REGOLAMENTO  
PER I TORNEI DI  
DUNGEONS & DRAGONS  
5° EDIZIONE**



## SOMMARIO

<b>LA NOSTRA FILOSOFIA</b>	<b>1</b>
<b>REGOLAMENTO</b>	<b>1</b>
<b>NUMERO DI GIOCATORI, FORMAZIONE DI GRUPPI</b>	<b>2</b>
<b>I CRITERI DI VALUTAZIONE</b>	<b>2</b>
<b>I PERSONAGGI</b>	<b>2</b>
Personaggi Pronti per l'uso	3
Personaggi "Fai da Te"	3
<b>CREAZIONE DEI PERSONAGGI "FAI DA TE"</b>	<b>3</b>
Vincoli interpretativi	3
Ispirazione	4
Allineamento	4
Livello	4
Punteggi delle Caratteristiche	4
Razza	4
Classe	4
Background	5
Religioni	5
Punti ferita	5
Compagni animali	5
Libri di magia	5
<b>EQUIPAGGIARE I PERSONAGGI</b>	<b>6</b>
Valore degli oggetti	6
Equipaggiamento base	6
Oggetti insoliti	7
Equipaggiamento superiore	7
Componenti per incantesimi costose	7
Cavalcature	7
Bardature	8
Sintonia	9
Oggetti indossati	9
Cariche	9
Oggetti maledetti	9
Equipaggiamento per gruppi ridotti	11
Monete d'oro	12
Distribuzione dell'equipaggiamento	12
<b>CONSEGNA DELLE SCHEDE</b>	<b>12</b>

## LA NOSTRA FILOSOFIA

Il Gruppo Chimera è un'associazione composta da appassionati, senza scopo di lucro, che ha come unico scopo quello di far conoscere e giocare i giochi di ruolo, in particolare Dungeons & Dragons.

Come strumento per raggiungere il suo scopo, il Gruppo Chimera organizza dal 2002 **tornei di giochi di ruolo**, tramite cui ha aggregato centinaia di giocatori in tutta Italia.

Per quanto un torneo sia un evento competitivo, quella che intendiamo promuovere è una **cultura di gioco che abbia come capisaldi la collaborazione e il rispetto reciproco tra master e giocatori**.

La nostra speranza è che ciascun giocatore si sieda al tavolo concentrato, oltre che sull'obiettivo di scalare la classifica, soprattutto su quello di **trascorrere 4 ore creando assieme ai propri compagni ed al proprio master un'avventura indimenticabile per tutti**.

## REGOLAMENTO

Il presente regolamento si applica ai **tornei a squadre di Dungeons & Dragons 5<sup>a</sup> edizione** proposti dal Gruppo Chimera.

Il presente documento contiene i capisaldi "tecnici" del regolamento e deve essere utilizzato in aggiunta ai seguenti materiali contenuti sul nostro sito web:

- **Informazioni logistiche** (luoghi in cui sarà giocato il torneo, tempistiche e modalità di iscrizione, premi...) ([link](#))
- **Introduzione al torneo** che dettaglia l'ambientazione dell'avventura e i vincoli di background dei gruppi partecipanti ([link](#))
- **Criteri di valutazione** ([link](#))

## 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: le sfide proposte saranno bilanciate in relazione al numero effettivo di giocatori per garantire l'equilibrio per tutte le squadre.

L'avventura sarà in grado di coinvolgere sia i giocatori più esperti sia chi si avvicina per la prima volta al gioco di ruolo.

Potranno partecipare al torneo **squadre complete** composte da 4 a 6 giocatori, con personaggi o **Pronti per l'uso** (creati dal Gruppo Chimera) o **Fai da te** (creati dai giocatori, in base a linee guida dettagliate di seguito).

Possono inoltre iscriversi al torneo 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** che si cercherà di unire in gruppi di almeno 4 giocatori.

## 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.

Non è nostra presunzione valutare la "qualità" del gioco di ruolo. Crediamo che vari stili di gioco siano ugualmente validi, e siamo consapevoli che molti elementi valutativi saranno sempre soggetti all'interpretazione del singolo, in modo non dissimile da quanto avviene per premi che valutano performance artistiche come la recitazione e la scrittura.

Il metodo di valutazione mira però a uniformare per quanto possibile il giudizio dei singoli Dungeon Master, instradando le loro considerazioni in un sistema (pubblico e consultabile dai giocatori) di linee guida, categorie e scale di valori definite in modo preciso ed esaustivo.

Dalla conoscenza delle regole alla capacità di mettere in gioco la personalità del proprio personaggio, fino all'avanzamento nell'avventura, diverse categorie valutano i singoli giocatori e la squadra, tenendo conto di varie componenti che a nostro parere influiscono positivamente sulla esperienza ad un tavolo di gioco di ruolo, e di Dungeons & Dragons in particolare.

## I PERSONAGGI

Prima di prendere parte al torneo un gruppo o un giocatore deve scegliere una delle due seguenti opzioni. Entrambe sono ugualmente valide e nessuna delle due agevola o compromette l'esito finale del torneo.

1. I giocatori possono costruirsi da soli i personaggi con cui partecipare (**Personaggi "Fai da Te"**) seguendo le linee guida da noi comunicate.
2. In alternativa possono decidere di utilizzare i personaggi preparati dagli organizzatori (**Personaggi "Pronti per l'uso"**), creati con le medesime linee guida.

Nel caso di iscrizione di squadre complete, non è possibile mescolare personaggi "Pronti per l'uso" e personaggi "Fai da Te". Ogni squadra deve scegliere una delle due opzioni per tutti i membri e la scelta va segnalata al momento dell'iscrizione.

I personaggi “Fai da Te”, completi di schede e background, devono essere inviati **entro due settimane dall’inizio del torneo all’indirizzo mail:**

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

per la correzione e validazione degli stessi in relazione a quanto indicato dal regolamento.

Le squadre che non inviano entro tale data tutti i materiali completi dei loro personaggi **potranno partecipare solo con i personaggi Pronti per l’uso.**

### **Personaggi Pronti per l’uso**

Se si sceglie questa opzione è possibile utilizzare i personaggi creati dal Gruppo Chimera: schede e background saranno disponibili sul sito del Gruppo Chimera **almeno 2 settimane prima dell’inizio della propria sessione di gioco**, in modo che i giocatori che lo desiderano abbiano alcuni giorni di tempo per studiarne le caratteristiche e le abilità. I Personaggi “Pronti per l’uso” vengono sempre creati seguendo le regole della sezione Personaggi “Fai da Te” e sono disponibili per gruppi di 4,5 o 6 giocatori.

### **Personaggi “Fai da Te”**

Per creare i propri personaggi bisogna seguire le regole riportate di seguito. 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”.

## **CREAZIONE DEI PERSONAGGI “FAI DA TE”**

Manuali di gioco ammessi:

Manuale del Giocatore (MdG),  
Dungeon Master's Guide (DMG) e  
Monster Manual (MM).

Si utilizzano le regole opzionali relative a Talenti e Multiclasse.

**IMPORTANTE: è previsto un format di Scheda del personaggio specifico da usare;** vedi quanto specificato a pag. 13 di questo documento.

### **Vincoli interpretativi**

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](http://www.gruppochimera.it) nella sezione dedicata al torneo.

Per rendere chiaro al Dungeon Master la natura del gruppo e la personalità dei suoi componenti (il modo in cui questi elementi saranno portati in gioco è parte della valutazione del torneo) è richiesta la compilazione di un **Background**.

Il valore artistico del Background non è oggetto di valutazione nel torneo, ma partecipa all’assegnazione del “Premio Background”.

Il Background deve avere queste caratteristiche:

- Lunghezza non superiore a 6 pagine complessive.
- Riportare la storia e le motivazioni del gruppo (compatibili con il documento “**Introduzione per i personaggi**”).
- Presentare una breve definizione, per ciascun personaggio, di storia personale e tratti caratteriali.
- Essere coerente nella descrizione dei personaggi con i **Tratti della personalità** (Personality Traits, MdG pag. 123-124 e pag. 127-141) presenti sulla scheda: Tratti Caratteriali, Ideali, Vincoli, Difetti. È tuttavia possibile inventare dei Tratti per i propri personaggi in aggiunta a quelli proposti sul Manuale del Giocatore.
- Analisi dei **rapporti** che i personaggi hanno gli uni con gli altri.

## Ispirazione

L'Ispirazione può essere attribuita dal Dungeon Master durante il torneo, nella misura massima di **1 volta per personaggio**, in relazione ad una particolare coerenza interpretativa con i Tratti della personalità menzionati sopra. Ricordiamo inoltre che un'interpretazione coerente è ulteriormente premiata, essendo uno dei criteri di valutazione del torneo.

## Allineamento

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

## Livello

I personaggi sono di **livello 5**.

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 dispone di 27 punti per acquistare punteggi più elevati in singole caratteristiche, come riportato nella tabella sottostante ("Variante: Personalizzare i Punteggi di Caratteristica", MdG 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 Manuale del Giocatore (MdG pag. 17-43), ovvero: Elfo Alto, Elfo dei Boschi, Elfo Oscuro, Halfling Piedelesto, Halfling Tozzo, Nano delle Colline, Nano delle Montagne, Umano, Umano con Tratti Umani Alternativi, Dragonide, Gnomo delle Foreste, Gnomo delle Rocce, Mezzelfo, Mezzorco, Tiefling.

I tratti razziali, tra le altre cose, incrementano alcune delle caratteristiche del personaggio. Una delle tipologie di Umano presentate (Tratti Umani Alternativi), dà al personaggio un Talento (MdG pag. 165-170).

## Classe

Sono disponibili tutte le classi presentate nel Manuale del Giocatore (MdG pag. 45-119), ovvero: Barbaro, Bardo, Chierico, Druido, Guerriero, Ladro, Mago, Monaco, Paladino, Ranger, Stregone, Warlock. Allo stesso modo sono disponibili le specializzazioni descritte nel manuale per ognuna delle classi.

Un personaggio può avere tutti i livelli in un'unica classe o distribuirli tra classi diverse (Multiclasse, MdG pag. 163-165). Come lì descritto, bisogna soddisfare i prerequisiti per ognuna delle classi, 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: ogni personaggio con 4 o più livelli in una classe ha uno di questi incrementi.

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 (Talenti, MdG pag. 165-170).

### **Background**

Per ogni personaggio deve essere scelto un Background (MdG pag. 125-141). La scelta è limitata ai Background dettagliati sul manuale del Giocatore. I Background disponibili sono quindi: Accolito, Artigiano di Gilda o Mercante di Gilda, Ciarlatano, Criminale o Spia, Eremita, Eroe Popolare, Forestiero, Intrattenitore o Gladiatore, Marinaio o Pirata, Monello, Nobile o Cavaliere (Privilegio: "Posizione Privilegiata"), Sapiente, Soldato.

Il Cavaliere riceve il privilegio "Posizione Privilegiata", anziché "Servitù".

Il Nobile non può selezionare "Servitù" come privilegio alternativo.

### **Religioni**

I personaggi possono far riferimento a qualsiasi Pantheon riportato nel Manuale del Giocatore (pag. 293-299), anche combinandoli con le divinità non umane (pag. 296).

### **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.)

<b>Dado vita</b>	<b>Punti ferita</b>
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 Signore delle Bestie, inizia il gioco con una Bestia compagno (MdG pag. 106).

Un personaggio che conosca l'incantesimo "Trova Famiglio" inizia il gioco con un Famiglio (MdG pag. 287). 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 "Trova Cavalcatura" inizia il gioco con una Cavalcatura fedele (MdG pag. 287). Non è possibile scegliere forme diverse da quelle elencate nell'incantesimo.

### **Libri di magia**

Di seguito indichiamo il numero di incantesimi a cui ogni classe che utilizza un libro incantesimi avrà diritto ad inizio avventura.

Per i personaggi che preparano incantesimi, **gli incantesimi preparati dovranno essere comunicati al DM all'inizio della sessione.**

Il libro di incantesimi di un personaggio Mago (MdG pag. 83) contiene 7 incantesimi di 1° livello, più 3 incantesimi per ogni livello da Mago oltre il primo: questi incantesimi devono essere di un livello compreso tra il 1° e metà del livello da Mago, arrotondato per eccesso.

Il libro di un personaggio Warlock che conosca la Supplica "Libro degli Antichi

Segreti" (MdG pag. 118-119) contiene 1 incantesimo rituale per ogni livello da Warlock: questi incantesimi devono essere di un livello compreso tra il 1° e metà del livello da Warlock, arrotondato in eccesso. Il libro di un personaggio con il Talento "Incantatore Rituale" (MdG pag. 168) contiene fino a 8 incantesimi rituali della classe scelta, il livello di questi incantesimi deve essere compreso tra il 1° e il 3°.

## 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.

### 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 (mo).

### 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 "Equipaggiamento" (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.

Se l'equipaggiamento iniziale di un personaggio comprende un'armatura, è possibile sostituirla con una qualsiasi armatura con cui il personaggio sia competente e che costi fino a 200 mo (non è rilevante a quale livello abbia ottenuto la competenza nella nuova armatura).

In aggiunta all'equipaggiamento iniziale, **per ogni personaggio si possono selezionare fino a 3 opzioni tra le seguenti:**

3 Armi da Lancio (MdG 149).
2 Armi Leggere (MdG 149).
1 Arma che richiede Munizioni (MdG 149) e 20 Munizioni per la stessa (MdG 150).
1 Arma qualsiasi (MdG 149).
40 Munizioni, di un singolo tipo (MdG 150).
1 Scudo (MdG 145).
1 Armatura che costi fino a 200 mo (MdG 145).
1 Libro degli Incantesimi, vuoto (MdG 152).
1 Strumento (MdG 154), esclusi i Veicoli.
4 opzioni dell'Equipaggiamento d'Avventura (MdG 150), ognuna delle quali costi fino a 5 monete d'argento (0.5 mo).
2 opzioni dell'Equipaggiamento d'Avventura (MdG 150), ognuna delle quali costi fino a 2 mo.
1 opzione dell'Equipaggiamento d'Avventura (MdG 150) che costi fino a 20 mo.
1 Sella, morso e briglie, bisacce, foraggio per 7 giorni (MdG 157).

### Note:

- Non sempre l'equipaggiamento iniziale da Background e Classe comprende gli Strumenti 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: Focus Arcano, Focus Druidico, Simbolo Sacro, Strumento Musicale, Borsa per Componenti). Tali oggetti possono essere selezionati in questo passo.

### **Oggetti insoliti**

Per ogni personaggio è possibile, se lo si desidera, tirare o selezionare un "Oggetto insolito" dalla relativa tabella (MdG 160-161).

### **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	<b>6</b>
Lista II	<b>4</b>
Lista III	<b>3</b>
Lista IV	<b>2</b>

<b>Lista I 6 opzioni selezionabili</b>
Argentatura di 1 Arma che un personaggio già possiede (MdG 148).
Argentatura di 10 Munizioni che un personaggio già possiede (MdG 148).
1 Armatura qualsiasi (MdG 145), che sostituisce un'armatura che un personaggio già possiede.
1 opzione dell'Equipaggiamento d'Avventura (MdG 150) che costi fino a 100 mo.

Componenti per incantesimi costose, per un valore complessivo di 150 mo.
--

1 Pergamena con un Trucchetto di magia (Spell Scroll: Cantrip, DMG 200).
--

1 Cavalcatura o Bestia da soma tra le seguenti: Cavallo da Galoppo (MdG 304), Mastino (MdG 307), Mulo (MdG 307).
--

1 Sella militare (MdG 155), morso e briglie, bisacce, foraggio per 7 giorni.
--

1 Carretto (MdG 157).
-----------------------

Addestramento: un personaggio acquisisce la competenza in uno Strumento (MdG 154) o impara una Lingua aggiuntiva (MdG 123).
---

### **Componenti per incantesimi costose**

Alcuni incantesimi richiedono componenti materiali costose, in tal caso la descrizione dell'incantesimo ne riporta il prezzo e indica se si consumano nel lancio dell'incantesimo.

Le specifiche componenti costose acquistate devono essere riportate nell'equipaggiamento dei personaggi.

E' possibile scegliere più volte l'opzione "Componenti per incantesimi costose" dalla lista I o dalla lista II, nel qual caso tutti i valori si sommano ed è possibile scegliere oggetti di qualsiasi valore (ad esempio è possibile scegliere 2 volte l'opzione dalla lista I per ottenere il diamante da 300 Mo necessario per Rinascita).

### **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 (Combattere in Sella, MdG 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 "Trova Cavalcatura", MdG 287), agirà in accordo con il suo cavaliere. Se non ha un cavaliere o diverse istruzioni, attaccherà di sua iniziativa gli avversari dei personaggi.

### **Bardature**

Le Bardature (MdG 155 e 145) selezionabili sono disponibili solo per gli animali elencati nella tabella "Cavalcature e Altri Animali" (MdG 157) o nello incantesimo "Trova Cavalcatura" (MdG 287).

<b>Lista II 4 opzioni selezionabili</b>	
	Richiede sintonia
Arma +1: rende magica 1 Arma che un personaggio già possiede (Weapon, +1, DMG 213). Non è applicabile a un'arma già magica.	
5 Munizioni +1: rende magiche 5 Munizioni che un personaggio già possiede (Ammunition +1, DMG 150). Non è applicabile a munizioni già magiche.	
Scudo +1: rende magico 1 Scudo che un personaggio già possiede (Shield +1, DMG 200). Non è applicabile a uno scudo già magico.	
Armatura +1: rende magica 1 Armatura che un personaggio già possiede (Armor +1, DMG 152). Non è applicabile a un'armatura già magica, né a un'armatura d'Adamantio o di Mithral.	
1 Cannocchiale (MdG 151).	
Componenti per incantesimi costose, per un valore complessivo di 500 mo.	

LISTA II		Richiede sintonia
Armatura d'Adamantio: 1 Armatura che un personaggio già possiede diventa d'Adamantio (Adamantine Armor, DMG 150). Non è applicabile a un'armatura magica, né a un'armatura di Mithral.		
Pergamena con un Incantesimo di 1° livello (Spell Scroll: 1st Level, DMG 200).		
Un Cavallo da guerra (MdG 304).		
Bardatura: Corazza di Scaglie (MdG 155 e 145).		
Borsa Conservante (Bag of Holding, DMG 153).		
Globo Fluttuante (Driftglobe, DMG 166).		
Elisir della Salute (Elixir of Health, DMG 168).		
Guanti Afferra Proiettili (Gloves of Missile Snaring, DMG 172)		Sì
Talismano della Cicatrizzazione (Periapt of Wound Closure, DMG 184).		Sì
Elisir d'Amore (Philter of Love, DMG 184).		
Pozione del Rimpicciolimento (Potion of Diminution, DMG 187).		
Pozione di Guarigione Maggiore (Potion of Greater Healing, DMG 187).		
2 Pozioni di Resistenza (Potion of Resistance, DMG 188).		
Anello di Caduta a Piuma (Ring of Feather Falling, DMG 191).		Sì
Anello di Resistenza (Ring of Resistance, DMG 192).		Sì
Pietre della Comunicazione (Sending Stones, DMG 199).		
Scudo Attira Frece (Shield of Missile Attraction, DMG 200). È un Oggetto Maledetto (Cursed Item, DMG 138-139).		Sì
Bacchetta del Mago da Battaglia +1 (Wand of the War Mage, DMG 212).		Sì
Un'opzione dalla Lista I.		

## **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 se un oggetto magico richiede tale legame speciale nella colonna "Sintonia".

## **Oggetti indossati**

Nell'ambito del torneo, un personaggio può indossare un solo oggetto magico su testa (es: elmo), mani (es: guanti) e piedi (es: stivali).

Può indossare più di un oggetto magico al collo, sulle spalle, alle braccia e alle dita (anelli). (DMG pag. 140-141)

## **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 che indichiamo diversamente nella descrizione dell'oggetto.

## **Oggetti maledetti**

Solo un personaggio in Sintonia con un oggetto maledetto usufruisce delle sue qualità magiche, sia positive che negative. (Cursed Item, DMG 138-139)

<b>Lista III 3 opzioni selezionabili</b>	
	Richiede sintonia
Armatura di Mithral: 1 Armatura che un personaggio già possiede diventa di Mithral (Mithral Armor, DMG 182). Non è applicabile a un'armatura magica, né a un'armatura d'Adamantio.	
Pergamena con un Incantesimo di 2° livello (Spell Scroll: 2nd Level, DMG 200).	Sì
Bardatura: Cotta di Maglia (MdG 155 e 145).	
Stivali Elfici (Boots of Elvenkind, DMG 155).	
Stivali della Velocità (Boots of Speed, DMG 155).	Sì
Stivali della Corsa e del Salto (Boots of Striding and Springing, DMG 156).	Sì
Diadema Incandescente (Circlet of Blasting, DMG 158).	
Polvere della Sparizione (Dust of Disappearance, DMG 166).	
Giacco di Maglia Elfica (Elven Chain, DMG 168).	
Lenti della Visione Dettagliata (Eyes of Minute Seeing, DMG 168).	
Lenti dell'Aquila (Eyes of the Eagle, DMG 168).	Sì
Armatura di Cuoio Borchiato Elegante (Glamoured Studded Leather, DMG 172).	
Guanti del Furto (Gloves of Thievery, DMG 172).	
Occhiali della Notte (Goggles of Night, DMG 172).	
Elmo della Comprensione dei Linguaggi (Helm of Comprehending Languages, DMG 173).	
Pietra Ionica della Tempra (Ioun Stone, Fortitude DMG 176).	Sì

LISTA III	Richiede sintonia
Pietra Ionica della Protezione (Ioun Stone, Protection DMG 176).	Sì
Giavelotto del Fulmine (Javelin of Lightning, DMG 178).	
Unguento di Keoghtom: 3 dosi (Keoghtom's Ointment, DMG 179).	
Lanterna della Rivelazione (Lantern of Revealing, DMG 179).	
Mazza del Terrore (Mace of Terror, DMG 180).	Sì
Mantello della Resistenza agli Incantesimi (Mantle of Spell Resistance, DMG 180).	Sì
Medaglione dei Pensieri (Medallion of Thoughts, DMG 181).	Sì
Perla del Potere (Pearl of Power, DMG 184).	Sì
Pozione del Volo (Potion of Flying, DMG 187).	
Pozione della Forma Gassosa (Potion of Gaseous Form, DMG 187).	
Anello di Influenza sugli Animali (Ring of Animal Influence, DMG 189).	
Anello dell'Elusione (Ring of Evasion, DMG 191).	Sì
Corda dell'Arrampicata (Rope of Climbing, DMG 197).	
Corda dell'Intralcio (Rope of Entanglement, DMG 197).	
Sella del Cavaliere (Saddle of the Cavalier, DMG 199).	
Pantofole dei Movimenti da Ragno (Slippers of Spider Climbing, DMG 200).	Sì
Bacchetta di Individuazione del Magico (Wand of Magic Detection, DMG 211).	
Un'opzione da una Lista precedente.	

<b>Lista IV</b> <b>2 opzioni selezionabili</b>	
	Richiede sintonia
Pergamena con un Incantesimo di 3° livello (Spell Scroll: 3rd Level, DMG 200).	
Scudo Animato (Animated Shield , DMG 151).	Sì
Stivali della Levitazione (Boots of Levitation, DMG 155).	Sì
Bracciali dell'Armatura (Bracers of Defense, DMG 156).	Sì
Campana dell'Apertura: 3 cariche (Chime of Opening, DMG 158).	Sì
Mantello Elfico (Cloak of Elvenkind, DMG 158).	Sì
Mantello Protettivo (Cloak of Protection, DMG 159).	Sì
Pugnale del Veleno (Dagger of Venom, DMG 161).	
Corazza di Scaglie di Drago (Dragon Scale Mail, DMG 165).	Sì
Cappello del Camuffamento (Hat of Disguise, DMG 173).	Sì
Pietra Ionica della Consapevolezza (Ioun Stone, Awareness DMG 176).	Sì
Collana delle Palle di Fuoco: 2 cariche (Necklace of Fireballs, DMG 182).	
Olio della Scivolosità (Oil of Slipperiness, DMG 184).	
Piffero Ossessionante (Pipes of Haunting, DMG 185).	
Pozione della Velocità (Potion of Speed, DMG 188).	
Pozione di Guarigione Suprema (Potion of Supreme Healing, DMG 187).	
Pozione di Vitalità (Potion of Vitality, DMG 188).	
Verga del Custode del Patto +1 (Rod of the Pact Keeper, DMG 197).	Sì
Scudo Sentinella (Sentinel Shield, DMG 199).	

LISTA IV	Richiede sintonia
Scudo Sentinella (Sentinel Shield, DMG 199).	
Scudo Guardia-Incantesimi (Spellguard Shield, DMG 201).	Sì
Bastone dell'Ammaliamento (Staff of Charming, DMG 201).	Sì
Bastone del Pitone (Staff of the Python, DMG 204).	Sì
Pietrafortuna (Stone of Good Luck, DMG 205).	Sì
Bacchetta dei Segreti (Wand of Secrets, DMG 211).	
Un'opzione da una Lista precedente.	

### **Equipaggiamento per gruppi ridotti**

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

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

	Numero di selezioni dalla Lista V
6 personaggi	<b>0</b>
5 personaggi	<b>1</b>
4 personaggi	<b>2</b>

<b>Lista V</b>	
	Richiede sintonia
Amuleto della Salute (Amulet of Health, DMG 150).	Sì
3 Statuine del Potere Meraviglioso: Gufo Serpentino, 2 Leoni d'Oro (Figurine of Wondrous Power: Serpentine Owl, Golden Lions).	
1 Strumento dei Bardi: Mandolino di Canaith o Liuto di Doss o Bandola di Fochlucan o Cetra di Mac-Fuirmidh (Instrument of the Bards: Canaith Mandolin o Doss Lute o Fochlucan Bandore o Mac-Fuirmidh Cittern, DMG 176).	Sì
Collana del Rosario: 2 perle della Benedizione, 2 perle Curative, 2 perle della Punizione (Necklace of Prayer Beads: 2 Blessing beads, 2 Curing beads, 2 Smiting beads, DMG 182).	Sì
Ladra delle Nove Vite: 1 carica (Nine Lives Stealer, DMG 183).	Sì
Veste dai Colori Scintillanti (Robe of Scintillating Colors, DMG 194).	Sì
Verga della Vigilanza (Rod of Alertness, DMG 196).	Sì
Un'opzione da una Lista precedente.	

### **Monete d'oro**

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

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

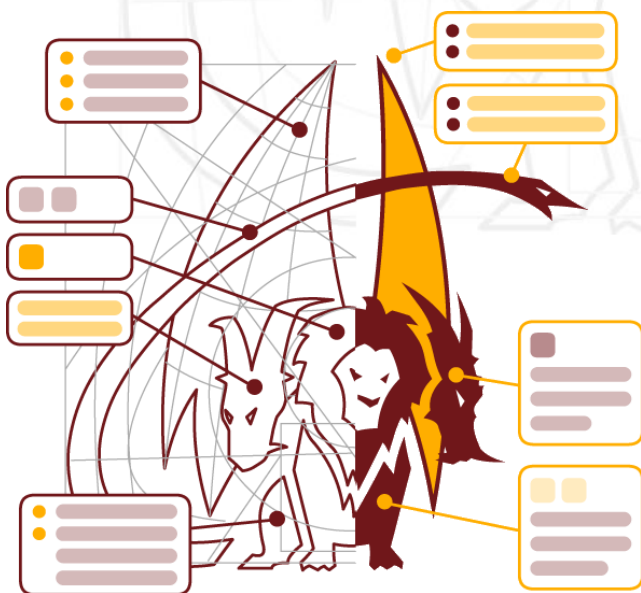
### **Distribuzione dell'equipaggiamento**

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 per ogni singolo personaggio ("Attuned", DMG pag. 136-138).

Il peso massimo che un personaggio può trasportare è 7.5 Kg moltiplicati per il suo punteggio di Forza, limite che deve essere rispettato per ogni personaggio ("Capacità di Trasporto", MdG 176).

Non saranno utilizzate le regole opzionali sull'Ingombro.

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



### **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 la data indicata sul sito web** 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 D&D 5° ed. disponibile nella sezione dedicata del torneo 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 chiediamo in ogni caso di non spedire documenti di dimensione complessiva superiore ai 10 MB perché potrebbero non essere ricevuti.

**Ogni gruppo dovrà portare una copia stampata delle proprie schede il giorno del torneo.**

Per i personaggi "Pronti per l'uso", provvederà il Gruppo Chimera a fornire le schede.