

Spettabile Paladino

Ti stai per cimentare in un'opera davvero ardua: sei un grande avventuriero ma solo affrontando una impresa epica dall'incerto esito si potrà stabilire se Tu sei così puro di cuore, saldo di braccio, sereno d'animo e acuto di mente per entrare nel Mito.

Di seguito troverai il tuo PG.

Abbiamo scelto di non caratterizzarlo pienamente ma solo di dargli una leggera impronta perché Tu possa plasmarlo con le Tue mani, trovando con esso affinità e complicità

per meglio condurlo ed interpretarlo nel difficoltoso cammino che stai per intraprendere.

Spetta a te definire le sue qualità, i talenti e le capacità, armi ed equipaggiamento, gioielli e monete, arcani poteri e divine facoltà che lo completano e lo rendono un personaggio forte, carismatico e invincibile: una figura da leggenda!

Che lo spirito di Aegir, protettore del Norwold, possa rendere sicuri i tuoi passi e fulgido il tuo destino.

Procopius dal bianco guanto

Razza	umano	Livello	20°
Classe	paladino	Allineamento	legale/buono
Età	35 anni	Peso	105 kg
Altezza	190 cm	Capelli	biondi
Occhi	castani	Corporatura	robusta
Divinità	Herioneus		
Punteggio caratteristiche	massimo punti 85	Punti ferita	massimo 139
Classe armatura	massimo 31	Bonus attacco base	max 20/15/10/5
Punti abilità	massimo punti 51	Talenti	massimo 7
Armi	massimo 3 (1 magica) + scudo (magico)	Oggetti magici	massimo 4 (no artefatti)
Equipaggiamento	come PG di 20° livello	Incantesimi	4/4/3/3

Qualche appunto: I talenti devono tendenzialmente essere diversificati (non sono ammessi quelli di creazione oggetti). Per le abilità il massimo grado è 15 punti per ogni abilità opzionata.

Siate logici nella scelta delle armi, degli oggetti magici, degli incantesimi: il vostro personaggio deve essere lineare e non una somma di cose.

Il bonus si riferisce all'attacco base. Per la mischia e la distanza, a seconda dell'arma e delle variabili relative, si possono aumentare fino a 4 punti.

Sia per l'equipaggiamento sia per le monete che per i (eventuali) gioielli il riferimento è il livello, la classe, la razza e la caratterizzazione del personaggio. Attenzione a non esagerare: questa è un'avventura a sessione unica: viaggiate leggeri e rapidi...

Procopius dal bianco guanto: un paladino dalle immacolate virtù, dalla alta moralità, dal braccio saldo e dal cuore puro: un vero paladino. E come tutti i suoi consimili non eccede in intelligenza... La sua maggiore caratteristica è quella di portare un guanto bianco sulla mano sinistra. Ogni volta che un nemico insidia la pace e l'armonia lui, prima di sfidarlo a tenzone, sfila il guanto con la mano destra e, con gesto affettato, lo schiaffeggia con scherno. Si narra che questo gesto lo abbia compiuto sul muso... di un drago rosso! E' alto e robusto ma non eccelle nella destrezza. Caparbio, leale, ha un grande carisma di cui fa uso per nobili scopi.

Regolamento

1. Il completamento del personaggio deve obbligatoriamente avvenire con l'uso **esclusivo** del Manuale del Giocatore versione 3.5. Non è ammesso, per il perfezionamento del P.G., nessun materiale proveniente da altri manuali, sia ufficiali sia creati da associazioni e/o similari.
2. Nella composizione del personaggio il giocatore deve seguire **scrupolosamente** le indicazioni date nei riquadri soprastanti.
3. Il giocatore, durante la sessione di gioco, può fare uso **esclusivo**, per la consulenza del Manuale del Giocatore, versione 3.5.
4. Al termine della sessione, prima della redazione della classifica, i giocatori dovranno fornire al Dungeon Master la propria scheda per verificare se è stata rispettata la regolare compilazione della stessa. Se si riscontreranno delle anomalie, delle incongruenze o l'inserimento di dati provenienti da fonti al di fuori del Manuale del Giocatore, versione 3.5 il giocatore responsabile viene squalificato senza appello.
5. La compilazione della scheda base deve avvenire con l'utilizzo di quella ufficialmente fornita da Wizards of the Coast, Inc. per la versione 3.5 di Dungeons & Dragons. Il giocatore può utilizzare, solo ad integrazione della medesima, altri appunti che saranno anch'essi consegnati al Dungeon Master, al termine della sessione di gioco, per la verifica della conformità del personaggio.
6. La valutazione sul gioco dei PG si basa sull'interpretazione del personaggio dal punto di vista della razza, della classe, dell'allineamento e delle caratteristiche salienti; sulle capacità globali dimostrate dallo stesso personaggio durante la sessione; sulla conoscenza del giocatore del proprio PG.
7. La classifica redatta dal Dungeon Master e dai suoi collaboratori, alla fine della sessione di gioco, non è **sindacabile** e **non può essere** oggetto di revisione.
8. Ogni mancanza, errore e/o incongruenza rilevata nella stesura del presente materiale e nello svolgimento della sessione di gioco **sarà valutata e definita** dal Dungeon Master e dai suoi collaboratori.
9. Per la partecipazione all'evento è **vincolante** l'accettazione del presente Regolamento e la sua scrupolosa osservazione.

