

Spettabile Chierico

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 tenue impronta perché Tu possa plasmarlo con le Tue mani, trovando con esso affinità e complicità per meglio condurlo ed interpretarlo nel difficile cammino che stai per intraprendere.

Spetta a te definire le sue qualità, i talenti e le capacità, la forza, la destrezza, l'intelligenza e la sapienza, le armi ed equipaggiamento, i 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 Norworld, possa rendere sicuri i tuoi passi e fulgido il tuo destino.

Quiete

<i>Razza</i>	<i>mezz'elfo</i>	<i>Livello</i>	<i>20°</i>
<i>Classe</i>	<i>chierico</i>	<i>Allineamento</i>	<i>neutrale/buono</i>
<i>Età</i>	<i>49 anni</i>	<i>Peso</i>	<i>63kg</i>
<i>Altezza</i>	<i>169 cm</i>	<i>Capelli</i>	<i>biondi</i>
<i>Occhi</i>	<i>azzurro chiaro</i>	<i>Corporatura</i>	<i>normale</i>
<i>Divinità</i>	<i>Pelor</i>		
<i>Punteggio caratteristiche</i>	<i>massimo punti 85</i>	<i>Punti ferita</i>	<i>massimo 138</i>
<i>Classe armatura</i>	<i>massimo 27</i>	<i>Bonus attacco base</i>	<i>max 15/10/5</i>
<i>Punti abilità</i>	<i>massimo punti 51</i>	<i>Talenti</i>	<i>massimo 7</i>
<i>Armi</i>	<i>massimo 2 (1 magica)</i>	<i>Oggetti magici</i>	<i>massimo 4 (no artefatti e un simbolo del dio)</i>
<i>Equipaggiamento</i>	<i>come PG di 20° livello</i>	<i>Incantesimi</i>	<i>6/8/8/8/8/7/6/6/6/5</i>

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 confusa 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 sia 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...

Quiete: l'armonia e l'equilibrio personificati. Non vi è il male assoluto ma solo anime perdute in cerca di redenzione. Se poi non si redimono, ahime... Il castigo sarà duro ed inflessibile. Il sorriso è la sua arma vincente, anche se di armi un po' se ne intende... Una parola gentile per tutti sempre sussurrata in tono pacato ed amichevole. Ma la sua bontà si trasforma in fermezza e determinazione dinanzi al male che non si piega al sacro volere del suo dio.

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 consegnare 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.

