

Dungeons & Dragons 3.5

Revelsh Blind Beholders Home rules

Versione 1.0

Dungeons & Dragons 3.5.....	1
Revelsh Blind Beholders Home rules	1
ABILITÀ.....	2
Biblioteconomia (INT, senza addestramento)	2
Professione [Amanuense] (INT, con addestramento)	3
TALENTI.....	4
Topo di biblioteca [Generale]	4
Calligrafo [Generale]	4
INCANTESIMI.....	5
Riposo dell'unico	5

D&D 3.5 Home rules - Versione 1.0 - prodotte dall'associazione culturale Revelsh Blind Beholders

(*): Tutti i riferimenti a talenti, abilità, incantesimi o altri elementi contrassegnati dal simbolo (*) sono da trovarsi in altre home rules pubblicate dall'associazione e non nei manuali base di Dungeons & Dragons

Dungeons & Dragons è un marchio registrato da *Wizards of the Coast* (<http://www.wizards.com>). Con le seguenti regole aggiuntive non si intende infrangere alcun copyright ma solo fornire dei compendi per chi desidera applicare delle regole per personalizzare il gioco. Questo compendio è prodotto dall'associazione culturale Revelsh Blind Beholders. Per qualsiasi dubbio, chiarimento o suggerimento contattateci a info@revelshblindbeholders.net o visitate il nostro sito: <http://www.revelshblindbeholders.net>

ABILITÀ

BIBLIOTECONOMIA (INT, SENZA ADDESTRAMENTO)

Quest'abilità serve per cercare informazioni dentro libri o intere biblioteche senza dover leggere ogni singola riga scritta e permette di maneggiare libri antichi e fragili senza rovinarli.

Prova: Il personaggio può applicare in diversi modi quest'abilità. Le prove di biblioteconomia di norma devono essere segrete, perché il giocatore non deve sapere se la ricerca non è stata fruttuosa per l'assenza di informazioni utili o per propria incompetenza

Estrapolare informazioni: il personaggio può provare a estrapolare informazioni una fonte scritta effettuando una prova con questa abilità. Un fallimento di 10 o più punti comporta la possibilità che si possano trarre false informazioni dal testo, ove questa possibilità abbia un senso. Un esempio di tipiche classi di difficoltà legate a questo particolare utilizzo dell'abilità Biblioteconomia è riportato nella tabella che segue:

Estrapolazione di informazioni utili	CD Biblioteconomia tipiche	Tempo necessario per la prova ¹
In una pergamena	2	5 round
In un testo (< 150 pagine)	20	30 minuti
In un testo (>150 pagine)	25	1 ora
In un testo (>500 pagine)	35	2 ore

1: questi tempi sono puramente indicativi e modificabili da fattori condizionali o da buoni risultati nelle prove. È possibile diminuire la CD della prova aumentando il tempo di ricerca.

Ricerca in una biblioteca: il personaggio può provare a cercare in una biblioteca quali libri di testo contengano informazioni su un particolare argomento. Un esempio di tipiche classi di difficoltà legate a questo particolare utilizzo dell'abilità Biblioteconomia è riportato nella tabella che segue:

Ricerca di informazioni riguardo a un argomento	CD Biblioteconomia tipiche	Tempo necessario per la prova ¹
1 libro a disposizione	10	30 minuti
Fino a 10 libri a disposizione	20	2 ore
Fino a 100 libri a disposizione	30	5 ore
Più di 100 libri a disposizione	40+	10 ore+

1: questi tempi sono puramente indicativi e modificabili da fattori condizionali o da buoni risultati nelle prove. È possibile diminuire la CD della prova aumentando il tempo di ricerca.

Tipici modificatori condizionali	Mod CD
La biblioteca dove si cerca è ordinata e catalogata	-10 / -20
Si conosce la biblioteca dove si sta cercando	-5 / -10
I testi sono molto vecchi	+5 / +10
La lingua dei libri è poco conosciuta	+2 / +10
L'argomento è noto al ricercatore	-5 / -10
L'argomento compare in più libri di testo	-10 / -20

Maneggiare libri antichi: Il personaggio può provare a maneggiare libri antichi per evitare di rovinarli sfogliandoli. In questo caso la classe di difficoltà per evitare di danneggiare il manoscritto varia da 15 a 25 a seconda delle condizioni dello stesso.

Azione: I tempi necessari per le ricerche o per l'extrapolazione di informazioni sono indicati nelle tabelle assieme alle classi di difficoltà e sono fortemente condizionati dalla mole di materiale a disposizione. Per simulare la possibilità di metterci più o meno tempo a cercare qualcosa è possibile togliere o aggiungere una quantità dalla CD che non superi la CD stessa (portandola quindi fino a 0 o fino al doppio della CD iniziale) e impiegare più o meno tempo nella ricerca. Il legame tra la variazione della CD e della variazione del tempo impiegato deve essere stabilito con il buon senso.

Ritentare: Valgono le stesse considerazioni valide per l'abilità Cercare. In quest'abilità è possibile prendere 10 o prendere 20 invece che tirare il dado per determinare l'esito della prova.

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Topo di Biblioteca (*) riceve un bonus di +2 alle prove di Biblioteconomia.

Sinergie: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Decifrare Scritture, ottiene un bonus di +2 alle prove di Biblioteconomia.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Cercare, ottiene un bonus di +2 alle prove di Biblioteconomia.

Abilità di classe per: Bardo, Ladro, Mago

PROFESSIONE [AMANUENSE] (INT, CON ADDESTRAMENTO)

Questa particolare professione è tipica di tutti coloro che vengono pagati per copiare libri, miniare codici o in genere svolgere mansioni basate sull'effettuare copie di scritti già esistenti. Per questa abilità valgono tutte le considerazioni che normalmente varrebbero per l'abilità Professione tranne per quanto indicato successivamente:

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Calligrafo (*) riceve un bonus di +2 alle prove di Professione [Amanuense].

Sinergie: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Professione [Amanuense], ottiene un bonus di +2 alle prove di Falsificare.

TALENTI

TOPO DI BIBLIOTECA [GENERALE]

Ti trovi particolarmente a tuo agio quando sei tra i libri e sai perfettamente cosa cercare dentro a una biblioteca

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Biblioteconomia (*) e Decifrare Scritture

CALLIGRAFO [GENERALE]

La tua mano è sempre sicura quando impugna un pennino o una piuma

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Professione [Amanuense] (*) e Falsificare

INCANTESIMI

RIPOSO DELL'UNICO

Abiurazione

Livello: Chr 3

Componenti: V,S,M

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Vicino (7,5m + 1,5m per livello)

Bersaglio: Fino a 5 creature umanoidi morte

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo viene utilizzato dai sacerdoti dell'Unico nel seppellire i cadaveri dei compagni caduti, come prescritto dal rito. Solitamente viene lanciato quando un fedele dell'Unico viene a mancare, ed è tradizione che l'incantesimo sia lanciato durante il rito di sepoltura alla presenza dei parenti del defunto.

Questo incantesimo ha due funzioni principali: innanzitutto benedice il cadavere permettendo all'anima del defunto di giungere più rapidamente al cospetto dell'Unico; come secondo effetto questo incantesimo fa sì che un cadavere benedetto non possa mai più venire risorto come non-morto. Questo effetto è permanente e non può venire disperso in alcun modo, nemmeno tramite l'impiego di effetti di *dissolvi magie*. Un altro effetto dell'incantesimo è che il cadavere non si decompone con il passare del tempo, ma emana invece un gradevole profumo di fiori freschi. Questo effetto ha una durata di 1 anno per livello dell'incantatore e può essere dissolto da un *dissolvi magie* con le normali probabilità di riuscita

Componente materiale: una moneta d'oro, da infilare nella bocca del defunto prima dell'inizio della cerimonia