

Dungeons & Dragons 3.5

Revelsh Blind Beholders Home rules

Versione 1.1

Dungeons & Dragons 3.5.....	1
Revelsh Blind Beholders Home rules	1
Versione 1.1	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
ABILITÀ SPECIALI	6
Scurovisione.....	6

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'estrapolazione 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

ABILITÀ SPECIALI

SCUROVISIONE

La descrizione dell'abilità speciale scurovisione sostituisce la descrizione presente sul manuale del giocatore alle pagine 14 e 19

Un personaggio dotato di scurovisione può vedere nell'oscurità fino a 18 metri. La scurovisione permette di vedere gli oggetti e le persone attraverso il calore che emettono; più un oggetto è freddo, più il suo colore con la scurovisione tenderà verso il blu, più un oggetto o una persona sono caldi, più il loro colore tenderà verso il rosso; le temperature intermedie assumono tonalità di giallo. Per attivare la scurovisione (e di conseguenza per disattivarla) è sufficiente un battito di ciglia (azione gratuita) fatto allo scopo (Vedi *'Il dilemma di Drizzt'* – R.A.Salvatore – ARMENIA). Se si usa la scurovisione in presenza di una fonte di calore molto forte (come un fuoco), il personaggio resta abbagliato per un round, a meno di riuscire ad effettuare un Tiro Salvezza Tempra con CD 15.