

TALENTI

TALENTI GENERICI

Sono i talenti normalmente accessibili ad ogni tipo di personaggio. Quelli segnati con un asterisco si possono prendere più volte, e gli effetti non sono cumulativi. Riferirsi alla descrizione del singolo talento per maggiori chiarimenti al riguardo.

Per poter acquisire un talento è necessario che siano soddisfatti i requisiti. Se per qualche motivo i requisiti di un talento acquisito non dovessero essere più soddisfatti, il talento non è più utilizzabile ma è ancora considerato acquisito. Non è possibile in alcun modo rimpiazzare un talento che si è perso a causa della perdita di prerequisiti, ma è possibile acquisire talenti che hanno come prerequisito il talento non più utilizzabile (a patto che tutti gli altri prerequisiti siano soddisfatti)

Alcune capacità speciali di classe, come per esempio il colpo senz'armi del monaco, possono sostituire dei talenti come prerequisiti. In questo caso si parla di Talent Virtuali. La perdita di un talento virtuale, a causa della perdita di privilegi di classe, o la non possibilità di utilizzarli, rende inutilizzabili tutti i talenti che richiedevano il talento virtuale come prerequisito. Esempi di talenti virtuali sono il colpo senz'armi ed il colpo stordente del monaco, e la capacità del ranger di combattere con due armi quando si trova in armatura leggera.

Talento	Prerequisiti	Effetti	Pag
Abilità Focalizzata*		+2 a tutte le prove effettuate con l'abilità scelta	80
Acrobatico		+2 a tutte le prove di Acrobazia e Saltare	C39
Ambidestria	Des 15+	Ignorare tutte le penalità per l'uso della mano secondaria. (solitamente -4)	80
Arciere Zen	Bonus di attacco base +3; Sag 13+	Permette di usare il bonus di Sag invece che di Des quando si tira con un arco entro 9m	P5
Arma Focalizzata*	Competente nell'arma Bonus di attacco base +1 o superiore	+1 al tiro per colpire con l'arma selezionata. È possibile scegliere "colpo senz'armi", "lottare", o anche "raggio", "proiettili di energia" o "attacchi a contatto" al posto di un'arma.	80
Presca della Scimmia*	Bonus di attacco base +3; Arma Focalizzata (sull'arma appropriata); For 15+	Puoi usare un'arma di taglia maggiore di una categoria della tua con una sola mano, ma con un -2 al tiro per colpire	P8
Specializzazione in un'Arma*	Guerriero 4° liv o sup; Arma Focalizzata	+2 al danno con l'arma focalizzata selezionata. Per armi a distanza, valido solo entro 9m	37
Specializzazione negli Incantesimi*	Arma Focalizzata (raggio o proiettile magico), incantatore di 4° livello	I tuoi incantesimi di contatto a distanza ottengono un bonus di +2 al danno. Questo talento si può prendere due volte, una per i raggi ed una per i proiettili magici; effetto non è cumulativo. È applicabile solo contro bersagli entro 9m.	T45
Arma Preferita*	Competente nell'arma Bonus di attacco base +1 o superiore	Si può usare il modificatore di Destrezza al posto di quelli di Forza per il tiro per colpire. L'arma scelta deve essere leggera o "incantesimo a contatto", oppure stocco, se utilizzabile con una sola mano, o catena chiodata, se il personaggio è di taglia Media	80
Artigiano Magico*	Un qualsiasi talento di creazione oggetto	Scegliere un talento di creazione oggetto. Al fine di calcolare il costo degli ingredienti e la spesa di PX, il costo base viene considerato il 75%	FR33
Atletico		+2 a Nuotare e Scalare	C40
Attacco in Volo	Capacità di volare, naturale o grazie a metamorfosi	Quando è in volo può compiere un'azione di movimento (compreso una picchiata) ed un'altra azione parziale in un qualsiasi momento del movimento	W20
Attacco Poderoso	For 13+	Il personaggio sottrae un numero a tutti i tiri per colpire del round per poi sommarlo ai danni. Il numero non può superare il Bonus di Attacco Base	80
Affondo Poderoso	Bonus di attacco base +3; Attacco Poderoso	Durante una carica, aggiungi il doppio del bonus di For ai danni. Provoca attacco di opportunità da parte dell'avversario caricato	P5
Attacco con lo Scudo Migliorato	Attacco Poderoso	Ogni volta che si attacca con lo scudo, si considera come se si abbia effettuato un tentativo di spinta. Non provoca attacco di opportunità, non può spingere l'avversario oltre 1,5m né permette di muoversi con il difensore	D
Carica con lo Scudo	Attacco Poderoso; Attacco con lo Scudo Migliorato	Quando attacchi con lo scudo come parte di una carica, infliggi doppio danno	D
Incalzare	For 13+, Attacco Poderoso	Se uccide, riduce a 0 pf, ecc. un avversario, può effettuare un attacco ad un altro avversario entro 1,5m (col bonus di attacco uguale al precedente). Massimo una volta a round	83
Incalzare Potenziato	For 13+, Attacco Poderoso, Incalzare	Può incalzare quante volte vuole, finché ci sono avversari entro 1,5 m	83
Oltrepassare Migliorato	Maestria; Spinta Migliorata; Sbilanciare Migliorato; For 13+; Attacco Poderoso	Quando cerchi di oltrepassare un avversario almeno una taglia più piccola della tua, non puoi evitare l'attacco; se va a terra, guadagni un attacco di opportunità con +4 (perché pronò)	P8
Spaccare l'Arma Potenziato	For 13+, Attacco Poderoso	Un tentativo di spaccare l'arma non provoca attacco di opportunità	86
Spinta Migliorata	For 13+, Attacco Poderoso	Un tentativo di spinta non provoca attacco di opportunità	86
Spaccare l'Arma Potenziato e Migliorato	Bonus di attacco base +2; Spaccare l'Arma Potenziato	Quando colpisci l'arma di un avversario, infliggi doppio danno	P9
Aumentare Evocazione	Incantatore di 2° livello	Le creature evocate con un qualsiasi incantesimo di evocazione hanno +1 pf a dado vita ed un bonus di +1 al tiro per colpire e per i danni	M21
Autorità	Livello del personaggio 6° o superiore		80
Azzoppare	Bonus di attacco base +4, attacco furtivo	Attacco furtivo; sacrificando 2d6 di danno si può azzoppare l'avversario, dimezzando la velocità di terra. Guarisce dopo 24 ore, o quando curato. Azzoppare quadrupedi richiede due attacchi. Impossibile azzoppare creature senza zampe o con più di quattro zampe	C40
Balzo della Mantide	Monaco 7° o superiore; Saltare 5 gradi	Scegli un avversario entro la distanza massima di salto; se passi una prova di saltare, effettui un attacco di carica contro di lui, infliggendo il danno normale col doppio del bonus di For	P
Canto Persistente	Musica bardica	Ispirare competenza, ispirare grandezza o infondere coraggio durano il doppio del tempo	C40
Ciarlatano		+2 a Camuffare e Raggiare	C40
Colpo Emorragico	Bonus di attacco base +4, attacco furtivo	Attacco furtivo; sacrificando 1d6 di danno si infligge 1 danno sanguinante (cumulativo). I danni sanguinanti sono inflitti ogni round automaticamente finché non guariti.	C40
Colpo Senz'armi Migliorato		Gli attacchi senz'armi del personaggio sono considerati armati	80
Abbraccio della Terra	Colpo Senza Armi Migliorato, Lotta Migliorata, For 15+	Durante una lotta, se immobilizzi l'avversario, infliggi danno critico (doppio danno) ad ogni round che mantieni la presa. Devi restare immobile dando agli avversari +4 al tiro per colpirti	OA
Abile nella Lotta	Colpo Senz'Armi Migliorato, taglia Piccola o Media	Otteni un bonus di +2 alle prove di Lottare per sfuggire ad una presa contro avversari di taglia Grande. Il bonus diventa +4 contro creature di taglia Enorme, +6 contro Mastodontica e +8 contro Colossale	W20
Afferrare Frecce	Bonus di attacco base +3; Deviare Frecce; Des 15+; Colpo Senz'Armi Migliorato	Bisogna avere una mano libera; invece che deviare l'arma, la si afferra. Armi da lancio possono essere scagliate indietro allo stesso round; i proiettili al round precedente a patto che si abbia l'arma necessaria (la balestra o l'arco, per esempio)	P5
Artiglio dell'Aquila	Bonus di attacco base +2; Colpo Senz'Armi Migliorato; Spaccare l'Arma Potenziato; Des 15+	Puoi colpire un'arma o uno scudo con un attacco senz'armi	P5
Attacchi Stordenti Extra	Bonus di attacco base +2; Pugno Stordente	Fai 3 attacchi stordenti extra al giorno. Se preso più volte, gli effetti sono cumulativi	P5
Calcio Ruotato	Bonus di attacco base +3; Colpo Senz'Armi Migliorato, Des 15+	Un attacco senz'armi con successo ti permette di fare un secondo attacco contro un nemico entro la tua area minacciata. È un'azione di attacco completo	P7
Calcio Volante	Forza 15+, Attacco Poderoso, Colpo Senza Armi Migliorato, abilità Saltare	Quando fai un attacco disarmato ed effettui una carica, infliggi doppio danno	OA
Colpo Destabilizzante	Colpo Senza Armi Migliorato, Pugno Stordente, Sag 15+	Solo contro avversari umanoidi. Effettui un attacco senz'armi, se hai successo l'avversario effettua un tiro Riflessi (CD 10+½livello+mod Sag). Se fallisce, e' sbilanciato per 1 round	OA
Colpo della Stella Cadente	Colpo Senza Armi Migliorato, bonus di attacco base +4, Pugno Stordente, Sag 17+	Solo contro avversari umanoidi. Se l'attacco senz'armi ha successo, l'avversario deve fare un tiro Tempa (CD 10+½ livello+mod Sag) o essere accecato per 1 round per livello	OA
Deviare Frecce	Des 13+, Colpo senz'armi Migliorato	Una volta a round, se colpito da arma a distanza, può effettuare un TS Rif (CD 20 +bonus di potenziamento dell'arma) per non essere colpito	82
Fingere Debolezza	Bonus di attacco base +2; Colpo Senz'Armi Migliorato	Fai un tiro Raggiare contro Percepire Inganni; se hai successo, puoi colpire l'avversario alla sprovvista. Può essere usato con armi occultate. Se usato con armi Minuscole o Piccole si ha una penalità di -2 o -6 (rispettivamente) al tiro Raggiare	P8
Lotta Migliorata	Colpo Senza Armi Migliorato	Se colpisci un avversario con un attacco disarmato, puoi iniziare subito una presa di lotta come azione gratuita che non provoca attacchi d'opportunità. Inoltre, durante una lotta, puoi infliggere danni normali invece che debilitanti	OA

Presa Bloccante	Colpo Senza Armi Migliorato, Deviare Freccie, Int 13+, Maestria, Disarmare Migliorato, Riflessi da Combattimento	Devi avere entrambe le mani libere o un'arma progettata per bloccare le armi avversarie. Una volta per round, dopo essere stato colpito da un'arma in mischia puoi effettuare un tiro per colpire contrapposto al tiro che ti ha colpito. Se hai successo, disarmi l'avversario e prendi la sua arma in mano (o la butti a terra se già sei disarmato). Conta come un attacco di opportunità per quel round	OA
Presa Difensiva	Colpo Senza Armi Migliorato, Des 13+, Schivare, Sbilanciare Migliorato, Riflessi da Combattimento	Se l'avversario contro il quale hai il bonus alla CA dovuto dal talento Schivare ti attacca e ti manca, puoi effettuare subito un tentativo di Sbilanciare. Questo tentativo conta come un attacco di opportunità in questo round.	OA
Presa Superiore	Colpo Senza Armi Migliorato, Des 13+, Schivare, Sbilanciare Migliorato, Riflessi da Combattimento		OA
Pugni di Ferro	Bonus di attacco base +2; Colpo Senza Armi Migliorato	Dichiari di usare il talento prima di effettuare l'attacco. Se va a segno infliggi 1d4 danni addizionali. Può essere usato un numero di volte al giorno pari a 3+mod di Sag	P9
Pugno Stordente	Des 13+, Sag 13+, Colpo senz'armi Migliorato, Bonus di attacco base +8 o superiore	Se il colpo va a segno, TS Tem (CD 10+½ livello + mod Sag) o stordito per 1 round in aggiunta ai normali danni. 1 attacco stordente a giorno ogni 4 livelli	84
Raggelare la Linfa Vitale	Colpo Senza Armi Migliorato, bonus di attacco base +5, Pugno Stordente, Sag 17+	Solo contro avversari umanoidi. Effettuare un attacco senz'armi, che non infligge danni. L'avversario deve effettuare un tiro Tempra (CD 10+½ livello+mod Sag) o essere paralizzato per 1d4+1 round	OA
Stretta Soffocante	Colpo Senza Armi Migliorato, Lotta Migliorata, Pugno Stordente	Se immobilizzi il tuo avversario durante una lotta, e lo mantieni immobilizzato per 1 round completo, alla fine del round deve fare un tiro Tempra (CD 10+½ livello+mod Sag) o svenire per 1d3 round	OA
Tocco del Dolore	Bonus di attacco base +2; Pugno Stordente; Sag 19+	Vittime del Pugno Stordente sono nauseate per un round	P9
Colpo Soprannaturale	Bonus di attacco base +7, nemico prescelto immune ai critici	Mantiene il bonus al danno del nemico prescelto anche se esso è immune ai critici ed infligge 1d6 di danno addizionale per dado di danno inflitto con un colpo critico	W21
Combattimento Ravvicinato	Bonus di attacco base +3	Quando un avversario tenta una presa di lotta contro di te, ogni danno che infliggi con l'attacco di opportunità si somma al tiro lotta. Puoi fare un attacco di opportunità anche se l'avversario ha Afferrare Migliorato.	P7
Combattimento Scorretto	Bonus di attacco base +2	Fai un normale tiro per colpire; se hai successo, infliggi 1d4 danni addizionali. Un combattimento scorretto richiede un'azione di attacco completo	P7
Combattere alla Cieca		Può ripetere il tiro percentuale per vedere se ha colpito un avversario occultato; non subisce penalità contro attaccanti invisibili (in mischia) e subisce solo ½ della penalità al movimento dovuta alla scarsa visibilità	80
Vista cieca, raggio 1,5m	Bonus di attacco base +4; Combattere alla Cieca, Saggiezza 19+	Tu percepisci la posizione di nemici entro 1,5m a prescindere da effetti di Oscurità, Invisibilità o occultamento. Analogo al talento "Vista Cieca" dei mostri	P10
Combattere con Due Armi		Riduce di 2 punti le penalità per il combattere con due armi	81
Bloccare lo Scudo	Bonus di attacco base +4; Combattere con Due Armi	Usabile solo contro avversari che usano lo scudo, e solo se combatti con due armi. Puoi attaccare lo scudo con l'arma secondaria. Se hai successo, guadagni un attacco di opportunità con l'arma principale, al tuo massimo bonus. Non considerare il bonus alla CA dello scudo.	P6
Combattere con Due Armi Migliorato	Combattere con Due Armi, Ambidestria, Bonus di attacco base +9 superiore	Ottiene un secondo attacco con arma secondaria con una penalità di -5	81
Combattere con due Armi Superiore	Ambidestria, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, bonus di attacco base +15	Permette di effettuare un ulteriore attacco addizionale con la mano secondaria ma con una penalità di -10	W21
Parata con Mano Secondaria	Bonus di attacco base +3; Ambidestria; Des 13+; Combattere con Due Armi; competenza con l'arma	Durante un attacco completo, puoi sacrificare gli attacchi con la mano secondaria per avere un bonus di schivare di +2 alla CA. Se usi un buckler, i bonus sono cumulativi. Puoi usare solo un'arma con lama o con manico che siano leggere.	P8
Combattere in Sella	Abilità Cavalcare	Una volta per round è possibile negare un colpo andato a segno contro la cavalcatura con un tiro in Cavalcare (CD pari al tiro per colpire avversario)	81
Attacco in Sella	Abilità Cavalcare, Combattere in Sella	Durante una carica in sella, può muoversi, attaccare in carica, e continuare a muoversi, fino ad un massimo pari al doppio del movimento normale. Non provoca Attacchi di Opportunità	80
Carica Devastante	Abilità Cavalcare, Combattere in Sella, Attacco in Sella	Durante una carica in sella, infligge danni raddoppiati, o triplicati se carica con una lancia da cavaliere	80
Tirare in Sella	Abilità Cavalcare, Combattere in Sella	Dimezza le penalità al tiro per colpire se si usa un'arma a distanza mentre si cavalca	86
Travolgere	Abilità Cavalcare, Combattere in Sella	Durante un attacco in sella, se si sceglie di travolgere l'avversario non può scegliere di evitarlo. Se il travolgere ha successo, la cavalcatura guadagna un attacco di opportunità (col consueto bonus di +4 per avversario prono)	86
Combattere su Carro	Addestrare Animali	Una volta per round è possibile negare un colpo andato a segno contro una cavalcatura che traina con un tiro in Addestrare Animali (CD pari al tiro per colpire avversario)	P78
Attacco Laterale con Carro	Addestrare Animali, Combattere su Carro	Durante una carica è possibile passare a fianco dell'avversario ed effettuare un attacco con le lame del carro e poi continuare ad allontanarsi. Non provoca attacco di opportunità	P79
Carica con Carro	Addestrare Animali, Combattere su Carro, Attacco Laterale con Carro	Con un'azione di carica si infliggono danni doppi, o triplicati se si usa una lancia da cavaliere o una lancia lunga	P79
Tirare su Carro	Addestrare Animali, Combattere su Carro	La penalità subita quando si usa un'arma da tiro o da lancio su di un carro viene dimezzata	P79
Travolgere con Carro	Addestrare Animali, Combattere su Carro	Se si sceglie di travolgere con il carro, l'avversario non può scegliere di evitarlo. Se il successo, ogni cavalcatura guadagna un attacco di opportunità (col consueto bonus di +4 per avversario prono). Il carro infligge 2d6 addizionali passando sopra all'avversario ma si deve effettuare una prova di Addestrare Animali per non rovesciare il carro	P79
Competenza nelle Armature (Leggere)		Nega la penalità di armatura alla prova per i tiri per colpire e per azioni di movimento se si indossano armature leggere	81
Competenza nelle Armature (Medie)	Competenza nelle Armature (Leggere)	Nega la penalità di armatura alla prova per i tiri per colpire e per azioni di movimento se si indossano armature medie	81
Competenza nelle Armature (Pesanti)	Competenza nelle Armature (Leggere), Competenza nelle Armature (Medie)	Nega la penalità di armatura alla prova per i tiri per colpire e per azioni di movimento se si indossano armature pesanti	81
Competenza nelle Armi da Guerra*		Fornisce la competenza nell'uso di un'arma da guerra a scelta (nega la penalità di -4)	81
Competenza nelle Armi Esotiche*	Bonus di attacco base +1 o superiore	Fornisce la competenza nell'uso di un'arma esotica a scelta (nega la penalità di -4)	81
Competenza nelle Armi Semplici		Fornisce la competenza nell'uso di tutte le armi semplici (nega la penalità di -4)	81
Competenza negli Scudi		Nega la penalità di armatura alla prova per i tiri per colpire e per azioni di movimento se si usa uno scudo	81
Esperto con lo Scudo	Bonus di attacco base +3; Competenza con lo Scudo	Puoi fare un attacco con lo scudo senza perdere il bonus alla CA	P8
Conoscenza Oscura	Conoscenze bardiche	+3 a tutte le prove di conoscenze bardiche	C41
Controincantesimo Migliorato		Quando si effettua un controincantesimo, è possibile usare un incantesimo diverso, ma della stessa scuola e di almeno un livello superiore	FR33
Controincantesimi Reattivi	Controincantesimo Migliorato, Iniziativa Migliorata	È possibile rispondere ad un controincantesimo senza aver preparato l'azione. Se in un dato round effettua un controincantesimo, per quel round l'azione di controincantesimo sostituisce l'azione normale del personaggio	M21
Correre		Permette di correre cinque volte la velocità base, e saltare un quarto in più con rincorsa	81
Piè Veloce	Des 15+, Correre	Durante una corsa o una carica può effettuare una singola curva di massimo 90°. Non utilizzabile se usa armature medie o pesanti e se porta carico massimo	C42
Critico Migliorato*	Competenza nell'arma, Bonus di attacco base +8 o superiore	Raddoppia la portata di critico con l'arma selezionata.	82
Critico Poderoso*	Critico Migliorato con l'arma, bonus di attacco base +12, competenza con l'arma	Una volta al giorno, se l'attacco va a segno viene considerata una minaccia di critico a prescindere dal risultato del dado. Va dichiarato prima di effettuare l'attacco.	W22
Critico Prescelto*	Bonus di attacco base +5, almeno un nemico prescelto	Scegliere un nemico prescelto non immune ai critici. La portata di minaccia raddoppia contro quel nemico (non cumulabile con Critico Migliorato)	W22
Dono del Fuoco Magico	Solo al 1° livello	È possibile sfruttare il Fuoco Magico. Cfr pag 17-19 di Magia di Faerûn per maggiori informazioni. Si può prendere solo al primo livello	M21

Estrazione Rapida	Bonus di attacco base +1 o superiore	Estrarre un'arma diventa azione gratuita	82
Colpo di Polso	Des 17+, Estrazione Rapida	Se estrae un arma ed attacca contemporaneamente, coglie alla sprovvista l'avversario. Solo una volta per combattimento	C40
Factotum	Livello del personaggio 8° o superiore	Può utilizzare tutte le abilità senza addestramento, anche quelle precluse. Non può comunque aggiungere gradi in abilità che gli sono precluse	C41
Famiglio Migliorato	Speciale	Aumenta il numero di famigli disponibili, permettendo anche famigli più potenti, se vengono soddisfatti requisiti di livello. Cfr tabelle a pag XX-XX su Il Tomo ed il Sangue e pag XX sul manuale di ambientazione di Forgotten Realms.	
Fidato		+2 a Diplomazia e Raccogliere Informazioni	C41
Affascinante	Fidato, Persuasivo	+2 a Diplomazia e +2 alla CD di incantesimi che influenzano il bersaglio	C39
Ghermire	Accesso ad una forma dotata di artigli o morso	Se colpisce con un attacco o morso può iniziare una presa di lotta senza provocare attacco di opportunità. Se afferra con un artiglio può stritolare una creatura di 4 taglie inferiori (o 3 se l'afferra con il morso) infliggendo danni ogni round (il doppio col morso se non muove e non fa altre azioni). Può lasciarla come azione gratuita o lanciarla come azione parziale (1d6 di danni e 3 m ogni categoria di taglia del personaggio superiore a Piccola)	W23
Guarigione Accelerata	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +5	Guarisce a velocità maggiore. Cfr tabella a pagina 23 di Signori delle Terre Selvagge.	W23
Incantatore Prodigio*	Solo al 1° livello	Al fine di calcolare la CD dei TS e gli incantesimi bonus la caratteristica dominante viene considerata di 2 punti maggiore. Si può prendere solo al primo livello	FR35
Incantesimi in Combattimento		+4 a Concentrazione per lanciare incantesimi sulla difensiva	83
Incantesimi Tematici		Scegliere un incantesimo per ogni livello di magia. Quell'incantesimo ha un aspetto estetico legato al tema, e viene lanciato come se l'incantatore fosse di 1 livello superiore. +5 alla CD di Sapienza Magica per riconoscere TUTTI gli incantesimi dell'incantatore	M21
Incantesimo Focalizzato*		+2 alla CD di tutti i TS degli incantesimi della scuola prescelta	83
Difesa Arcana*	Incantesimo Focalizzato	+2 ai tuoi Tiri Salvezza contro incantesimi della scuola scelta	T40
Incantesimo Focalizzato Superiore*	Incantesimo Focalizzato (sulla stessa scuola)	+4 alla CD dei tiri salvezza degli incantesimi della scuola scelta. Non è cumulativo con i bonus di Incantesimo Focalizzato.	
Incantesimo Inarrestabile		+2 alle prove di livello per battere la RI	84
Incantesimo Inarrestabile Superiore	Incantesimo Inarrestabile	+4 alle prove di livello per battere la RI. Non è cumulativo con Incantesimo Inarrestabile	
Incantesimo Extra*	Incantatore di 3° livello	Impari un incantesimo in più. Questo incantesimo può essere massimo di un livello inferiore al massimo livello di incantesimi conosciuti	T43
Incantesimo Innato*	Incantesimo Rapido, Incantesimo Silenzioso, Incantesimo Immobile	Scegliere un incantesimo che si conosce e si è in grado di lanciare; ora è possibile lanciare l'incantesimo come fosse una Capacità Magica. Componenti Materiali non sono necessari, però mantiene il costo in PE o la necessità di un focus. Se richiedeva un costoso componente materiale, allora è necessario un focus che valga 50 volte tanto. Richiede un sacrificio permanente di uno slot di otto livelli superiore	
Incantesimo Personale*	Padronanza degli Incantesimi	Scegliere un incantesimo di cui si ha padronanza; è possibile lanciarlo spontaneamente come i chierici lanciano incantesimi di cura ferite o infliggi ferite.	FR35
Iniziativa Migliorata		+4 all'iniziativa	84
Colpo Letale	Bonus di attacco base +2; Iniziativa Migliorata	Puoi fare un coup de grace contro un avversario indifeso come azione standard	P7
Ira Distruttiva	Capacità di ira barbarica	In preda all'ira, ottiene +8 alle prove di Forza per spaccare oggetti ed aprire porte	W23
Ira Extra	Capacità di ira barbarica	Può andare in ira barbarica due volte in più al giorno. Può essere preso più volte, ogni volta che prende il talento incrementa di due il numero di volte che può andare in ira	W23
Ira Intimidatoria	Capacità di ira barbarica	Mentre è in preda all'ira sceglie un singolo bersaglio entro 9m che deve fare un TS sulla Volontà (CD 10+½ livello del personaggio+mod di Car) o essere scosso. Chi passa il tiro è immune per un giorno.	W23
Ira Istantanea	Capacità di ira barbarica	Può andare in ira barbarica in qualsiasi momento, anche se non è il suo turno	W24
Ira Prolungata	Capacità di ira barbarica	Incrementa di 5 round la durata dell'ira. Può essere preso più volte, gli effetti sono cumulativi	W24
Magia della Trama d'Ombra	Sag 13+ o Shar (o divinità della Trama d'Ombra) come divinità patrona	Lanciare magie sfruttando la Trama d'Ombra. Vedi la sezione sotto intitolata "Trama d'Ombra" per maggiori delucidazioni.	FR36
Magia Insidiosa	Magia della Trama d'Ombra	Vedi la sezione "Trama d'Ombra" sotto per maggiori informazioni	FR37
Magia Perniciosa	Magia della Trama d'Ombra	Vedi la sezione "Trama d'Ombra" sotto per maggiori informazioni	FR37
Magia Tenace	Magia della Trama d'Ombra	Vedi la sezione "Trama d'Ombra" sotto per maggiori informazioni	FR37
Maestria	Int 13+	Se si usa un'azione di attacco, è possibile prendere una penalità fino ad un massimo di -5 e sommare lo stesso numero alla CA fino alla fine del round. La penalità massima non può essere superiore al BAB. È un bonus di schivare	84
Afferrare Arma	Disarmare Migliorato	Se disarmo l'avversario ed ha una mano libera può afferrare l'arma. Se è in grado di usarla in una mano, può attaccare subito (con le penalità per attacchi con due armi)	C39
Attacco Turbinante	Int 13+, Des 13+, Maestria, Schivare, Mobilità, Bonus di attacco rapido +4 o superiore, Attacco Rapido	Durante un'azione di attacco completo può rinunciare a tutti i suoi attacchi per fare un unico attacco contro tutti gli avversari entro 1,5m (o entro portata)	80
Buttare a Terra	Bonus di attacco base +2; Sbilanciare Migliorato; For 15+	Quando fai 10 danni o più contro un avversario, puoi effettuare una prova di sbilanciare come azione gratuita	P6
Colpo Difensivo	Int 13+, Maestria, Des 13+, Schivare	Se un avversario ti attacca e manca mentre stai in difesa completa, guadagni +4 al tuo prossimo tiro per colpire	OA
Disarmare Migliorato	Int 13+, Maestria	Il tentativo di disarmare non provoca attacco di opportunità, e l'avversario non può tentare di disarmare	82
Sbilanciare Migliorato	Int 13+, Maestria	Se sbilancia un avversario in mischia ottiene immediatamente un attacco contro quell'avversario con un bonus pari a quello usato per sbilanciare	84
Spacco nell'Armatura	Maestria	Se utilizza un'azione standard per studiare l'avversario può effettuare il prossimo attacco ignorando metà del bonus fornito dall'armatura. Dimezza anche l'armatura naturale ma non bonus magici, di schivare, di deviazione o altro.	C42
Maestria Superiore	Int 13+, Maestria, bonus di attacco base +6	Come Maestria ma è possibile prendere penalità maggiori di -5 (e conseguente bonus alla CA maggiore di +5). Non è comunque possibile prendere malus/bonus superiori al proprio BAB	OA
Manolesta	Des 19+	Quando è tenuto d'occhio, può fare una prova di Raggiare come azione di movimento contrapposta da Osservare dell'avversario. Se riesce, ha un'azione parziale. Se attacca l'osservatore raggirato, questi perde il bonus di Destrezza alla CA.	C41
Movimento Brachiale	Saltare 6 gradi, Scalare 6 gradi For 13	Ci si può muovere tra gli alberi alla velocità normale. Gli alberi devono essere almeno a 4,5m l'uno dall'altro e si deve essere almeno in una foresta rada	W24
Multiattacco	Accesso ad una forma con due o più attacchi naturali	Gli attacchi con armi naturali secondarie della creatura subiscono una penalità di -2 invece del normale -5.	W24
Multidestrezza	Des 15+, tre o più braccia	Equivalente al talento Ambidestria per creature con più di due braccia	W24
Multirazziale	Parlare Linguaggi (appropriato per la razza)	Scegliere una razza diversa dalla propria. I membri di tale razza lo considereranno come uno di loro. +4 alle prove di Carisma per influenzare le reazioni dei membri di tale razza	C41
Musica Extra	Musica bardica	Può usare musica bardica quattro volte in più al giorno. Se preso più volte, gli effetti sono cumulativi	C41
Musica Inconscia	Musica bardica, Intrattenere 10 gradi	Può suonare senza che gli avversari se ne accorgano; allo stesso modo, se usa musica bardica per influenzare gli altri questi non possono capire da dove provenga	C41
Nemico Prescelto Extra	Bonus di attacco base +5, almeno un nemico prescelto	Ottiene un ulteriore nemico prescelto da scegliere dalla lista; ottiene un bonus d +1 che incrementa ogni qual volta incrementano gli altri bonus contro nemici prescelti	W24
Nuotare Migliorato	Nuotare 6 gradi	Nuota a ½ della sua velocità base come equivalente al movimento o a ¾ come azione di round completo	W24
Occhi dietro la Testa	Bonus di attacco base +3; Sag 19+	Non puoi essere fiancheggiato. Se perdi il bonus di Des alla CA, non puoi usare questo talento	P8
Ombra		+2 a Nascondersi ed Osservare mentre pedina qualcuno	C42
Orecchio Verde	Musica bardica, Intrattenere 10 gradi	Può usare la musica bardica per influenzare le piante e le creature vegetali	C42

Padronanza degli Incantesimi*	Mago	Un numero di incantesimi pari al modificatore di Int possono essere preparati senza libro.	42
Persuasivo		+2 ad Intimidire e Raggiare	C42
Piroforo		Se dà fuoco a qualcosa o qualcuno, il fuoco infligge 1 danno extra ed aumenta di +5 la CD del tiro Riflessi per spegnere le fiamme	C42
Preparazione Arcana	Abilità di lanciare incantesimi come un bardo o uno stregone	Permette di studiare incantesimi come fa un mago. Include la possibilità di preparare in anticipo incantesimi con talenti di metamagia	
Pugni Fulminei	Monaco 4° o superiore; Des 15+	Fai due attacchi extra in un round con un attacco completo. Tutti i tuoi attacchi subiscono -5.	p
Punire Extra	Livello di classe 4° o superiore; abilità di Punire il Male	Incrementa di uno il numero di tentativi di Punire il Male disponibili al giorno. Usare le regole date dalla classe, o dal Dominio. Se preso più volte, gli effetti sono cumulativi	D
Rafforzare Incantesimo		-2 al tentativo di dissolvere qualsiasi incantesimo rafforzato	M22
Requiem	Musica bardica, Intrattenere 12 gradi	Puoi usare la musica bardica per influenzare anche i non morti. La durata di effetto sui non morti è dimezzata	C42
Resilienza Superiore	Riduzione al danno, come capacità di classe o dote innata	La riduzione al danno del personaggio aumenta di +1/- e si somma con quella normalmente disponibile. Aumenta quando aumenta quella normalmente disponibile	W24
Resistenza Fisica		+4 ad ogni prova di resistenza per compiere uno sforzo fisico	84
Rimanere Cosciente	Bonus di attacco base +2; Resistenza Fisica; Robustezza; Volontà di Ferro	Quando raggiungi 0 pf, puoi fare un'azione parziale ogni round finché non raggiungi -10 pf (quando sopraggiunge la morte)	P9
Resistenza all'Energia	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +8	Sceglie una forma di energia ed ottiene una riduzione del danno di 5. Può essere preso più volte, gli effetti sono cumulativi se si sceglie la stessa forma di energia. Non cumulativi con incantesimi o oggetti magici	W25
Resistere alle Malattie		+4 ai TS sulla Tempra contro le malattie	W25
Resistere ai Veleni		+4 ai TS sulla Tempra contro i veleni	W25
Ricarica Rapida	Bonus di attacco base +2; competenza con la balestra utilizzata	Ricaricare una balestra leggera o a un mano è un'azione gratuita; ricaricarne una pesante è un'azione di movimento. Provocano attacchi di opportunità. Massimo una ricarica a round	P9
Riflessi da Combattimento		Permette di fare un numero di attacchi di opportunità per round pari al proprio modificatore di Destrezza. Inoltre, permette di fare attacchi di opportunità se colto alla sprovvista	84
Colpo Doppio	Bonus di attacco base +3; Riflessi da Combattimento	Se tu ed un alleato entrambi avete questo talento e state fiancheggiando un avversario, ottenete un bonus di +4 invece che +2	P7
Esperto Tattico	Bonus di attacco base +2; Des 13+; Riflessi da Combattimento	Guadagni la possibilità di fare un attacco extra (o qualsiasi cosa fattibile al posto di un attacco) ogni volta che l'avversario perde il bonus di Des alla CA. L'attacco extra va fatto prima o dopo la tua azione successiva	C
Resistere alla Carica	Bonus di attacco base +2; Riflessi da Combattimento	Guadagni un attacco di opportunità quando un avversario che ti carica entra nella tua area minacciata. L'attacco si risolve subito prima della carica	P9
Riflessi Fulminei		+3 ai TS sui Riflessi	84
Attacco Prono	Bonus di attacco base +2; Des 15+; Riflessi Fulminei	Puoi fare un attacco da prono senza penalità; se l'attacco ha successo, ti rialzi istantaneamente	P6
Robustezza		+3 punti ferita. Se preso più volte, gli effetti sono cumulativi	84
Robustezza del Drago	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +11	+12 punti ferita. Può essere preso più volte, gli effetti sono cumulativi.	W25
Robustezza del Gigante	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +8	+9 punti ferita. Può essere preso più volte, gli effetti sono cumulativi.	W25
Robustezza del Nano	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +5	+6 punti ferita. Può essere preso più volte, gli effetti sono cumulativi.	W25
Scacciare Extra	Chierico o Paladino	+4 al numero di tentativi giornalieri di scacciare/intimorire non morti. Se preso più volte, gli effetti sono cumulativi	D
Scacciare Potenziato	Abilità di scacciare/intimorire i non morti; Scacciare Extra; Car 13+	Prendendo una penalità di -2 al tiro per scacciare, si possono scacciare 2d6 di non morti (o creature) addizionali	33
Scacciare Rapido	Abilità di scacciare/intimorire i non morti; Car 13+; Scacciare Extra	Si può effettuare un tentativo di scacciare/intimorire i non morti come azione gratuita una volta per round, con una penalità di -4. Usabile solo una volta per round, e solo per scacciare/intimorire i non morti (non per usare un Potere Divino)	D
Scagliare Arma	Bonus di attacco base +2; Des 15+	Per usare qualsiasi arma a distanza, con un incremento di gittata di 3m	P9
Scattare		Se indossa armatura leggera o nessuna armatura e porta un carico leggero può correre ad una velocità di 1,5 metri in più rispetto al normale	C42
Schivare	Des 13+	+1 alla CA per gli attacchi da parte di un avversario selezionato	85
Attacco Rapido	Des 13+, Schivare, Mobilità, Bonus di attacco base +4 o superiore	Permette di muoversi sia prima che dopo l'attacco; il movimento massimo non può superare la velocità.	80
Colpo Karmico	Des 13+, Schivare	Puoi effettuare un attacco di opportunità contro un nemico che ti ha colpito con successo con un attacco in mischia o a contatto. Devi dichiarare all'inizio del turno, hai una penalità di -4 alla CA ed i due attacchi sono contemporanei. Dura fino al turno successivo	OA
Mobilità	Des 13+, Schivare	+4 alla CA per schivare attacchi di opportunità dovuti al fatto che si muove dentro e fuori da un'area minacciata	84
Seguire Tracce		Permette di seguire tracce; cfr pagina 85 per le CD ed i bonus	85
Sensi Acuti		+2 a tutte le prove di Ascoltare ed Osservare.	86
Sfidare Animali	Capacità di lanciare individuazione di animali o vegetali.	Permette di scacciare gli animali come un chierico buono con i non morti. Utilizzabile un numero di volte massimo pari a 3+ modificatore di Car	W25
Controllare Animali	Sfidare Animali, capacità di lanciare amicizia con gli animali e parlare con gli animali.	Permette di intimorire o comandare gli animali come un chierico malvagio con i non morti. Utilizzabile un numero di volte massimo pari a 3+ modificatore di Car	W23
Sfidare Vegetali	Capacità di lanciare individuazione di animali o vegetali.	Permette di scacciare i vegetali come un chierico buono con i non morti. Utilizzabile un numero di volte massimo pari a 3+ modificatore di Car	W25
Controllare Vegetali	Sfidare Vegetali, capacità di lanciare parlare con i vegetali.	Permette di intimorire o comandare i vegetali come un chierico malvagio con i non morti. Utilizzabile un numero di volte massimo pari a 3+ modificatore di Car	W23
Slot Extra*	Incantatore di 4° livello	Acquisti uno slot addizionale al numero di incantesimi preparabili o lanciabili quotidianamente. Questo slot deve essere massimo di un livello inferiore al massimo livello lanciabile e non cambia una volta scelto	T45
Tempra Possente		+2 ai TS sulla Tempra	86
Tiro Ravvicinato		+1 al tiro per colpire ed ai danni per armi a distanza entro 9m	86
Mira Precisa	Bonus di attacco base +3; Tiro Ravvicinato; Tiro Preciso	+2 al tiro per colpire contro bersagli dietro copertura	P8
Tiro Lontano	Tiro Ravvicinato	Quando usa un'arma da tiro l'incremento di gittata aumenta del 50%; con un'arma da lancio l'incremento di gittata viene raddoppiato	86
Tiro in Movimento	Tiro Ravvicinato, Des 13+, Schivare, Mobilità	Permette di muoversi sia prima che dopo un attacco a distanza; la distanza massima di movimento non può eccedere la velocità	86
Tiro Preciso	Tiro Ravvicinato	Nega la penalità di -4 per lanciare o tirare contro avversari in mischia	86
Tiro Rapido	Tiro Ravvicinato, Des 13+	Con un'azione di round completo si può effettuare un attacco extra con armi a distanza; l'attacco è fatto al bonus di attacco massimo ma tutti gli attacchi hanno un -2	86
Urlo Ki	Car 13+, bonus di attacco base +1	Azione standard. Chiunque entro 9 m deve fare un tiro Volontà (CD 10+½ livello+mod Car) o essere scosso per 1d6 round. Usabile una volta al giorno. Avversari con più DV o livelli del personaggio non sono colpiti.	OA
Urlo Ki Potenziato	Car 13+, Urlo Ki, bonus di attacco base +9	Quando effettui un Urlo Ki gli avversari sono in panico per 2d6 round.	OA
Virata	Capacità di volare naturale, magica o tramite metamorfosi	Può virare di 180° durante il movimento, a prescindere dalla manovrabilità, in aggiunta a qualsiasi altra virata concessa. Non può salire ma può scendere in picchiata mentre vira.	W25
Volare Migliorato	Capacità di volare naturale, magica o tramite metamorfosi	La manovrabilità in volo aumenta di un livello	W25
Volontà di Ferro		+2 ai TS sulla volontà	86

TALENTI DI METAMAGIA

Dividere Raggio	Qualsiasi altro talento di metamagia	Applicabile su incantesimi che infliggono danni e hanno gittata di contatto a distanza. Permette di colpire due bersagli entro 9m infliggendo la metà dei danni ad ognuno. È possibile colpire due volte lo stesso bersaglio. Usa uno slot dello stesso livello.	T41
Escludere Componenti	Qualsiasi altro talento di metamagia	Permette di lanciare l'incantesimo senza necessità avere i componenti materiali. Esclude solo componenti non più costosi di 1 mo. Usa uno slot dello stesso livello dell'incantesimo originale	M21
Incantesimi Ampliati		Aumenta l'area di effetto di un incantesimo ad esplosione, propagazione o emanazione del 50% in più. Usa uno slot di tre livelli superiori	
Incantesimi Camuffati	Musica bardica, 12 gradi in Intrattenere	Bisogna fare un tiro Sapienza Magica per capire che un personaggio sta lanciando un incantesimo camuffato. Usa uno slot di un livello superiore	C41
Incantesimi Concatenati	Qualsiasi altro talento di metamagia	Applicabile su incantesimi che colpiscono un solo bersaglio ed hanno gittata maggiore che "contatto". L'incantesimo colpisce un numero di bersagli secondari pari al livello dell'incantatore, non oltre 9m dal primario. Se infligge danni, i bersagli secondari subiscono metà danni dimezzabili con un TS su Rif. Usa uno slot di tre livelli superiore.	T42
Incantesimi Cooperativi	Qualsiasi altro talento di metamagia	Due (o più) incantatori lanciano lo stesso incantesimo contemporaneamente; aggiungere +2 alla CD del tiro salvezza (+1 per ogni incantatore oltre al secondo) e +1 per ogni incantatore oltre al primo al tiro per superare la RI. Usare come CD base dei TS ed effetti dipendenti dal livello quelli migliori tra tutti gli Incantatori. Usa uno slot dello stesso livello	T42
Incantesimi Estesi		Raddoppia il raggio d'azione. Usa uno slot di un livello superiore	83
Incantesimi Immobili		Può essere lanciato senza componenti somatiche. Usa uno slot di un livello superiore	83
Incantesimi Intensificati		Incrementa l'effettivo livello dell'incantesimo. Usa uno slot di livello pari al nuovo livello dell'incantesimo	83
Incantesimo Lontano		Un incantesimo con gittata di "tocco" acquista una gittata di 9m, e va considerato come un raggio. Usa uno slot di due livelli superiore	D20
Incantesimi Massimizzati		Tutti gli effetti variabili numerici (tipo il lancio del dado) vengono considerati come avere effetto massimo (come se facessero il risultato massimo). Usa uno slot di tre livelli superiore	83
Incantesimi Modellati	Qualsiasi altro talento di metamagia	Puoi cambiare la forma dell'area di effetto con: Cilindro (3m di raggio alto 9m), Cono di 12m, 4 Cubi di 3m o sfera (emanazione di 6m). Usa uno slot di un livello superiore	T42
Incantesimi Potenziati		Tutti gli effetti variabili numerici sono moltiplicati per 1,5. Usa uno slot di due livelli superiore	83
Incantesimi Prolungati		Raddoppi la durata. Quelli istantanei, permanenti o con concentrazione non vengono influenzati. Usa uno slot di un livello superiore	83
Incantesimi Rapidi		Permette di lanciare un solo incantesimo per round come azione gratuita. Usa uno slot di quattro livelli superiori	83
Incantesimi Ripetuti	Qualsiasi altro talento di metamagia	L'incantesimo viene lanciato automaticamente una seconda volta all'inizio del round successivo. Non applicabile su incantesimi di contatto. Colpisce lo stesso bersaglio se si trova entro 9m e parte dallo stesso punto. Usa uno slot di tre livelli superiore	T43
Incantesimo Sacro		Metà degli effetti dell'incantesimi vengono considerati "sacri" e non riducibili da protezioni magiche. Solo incantesimi divini. Usa uno slot di due livelli superiore	D20
Incantesimi Solenni	Qualsiasi altro talento di metamagia	L'incantesimo ha un effettivo livello aumentato di 1 se lanciato entro il "Sanctum". Cfr pag 43 di Il Tomo ed il Sanguine per maggiori informazioni sul Sanctum. Se non è lanciato nel Sanctum viene considerato di un livello minore. Usa uno slot dello stesso livello	T43
Incantesimi Silenziosi		Può essere lanciato senza componenti vocali. Usa uno slot di un livello superiore	83
Incantesimo Persistente	Incantesimi Estesi	Applicabile ad incantesimi con gittata personale o fissa (come Individuazione del Magico o Comprensione dei Linguaggi). L'incantesimo dura per 24 ore. Se richiede concentrazione, non è necessario mantenerla ma l'effetto non è disponibile quando non si sta concentrati su di esso. Usa uno slot di quattro livelli superiori	
Incantesimo Raddoppiato	Qualsiasi altro talento di metamagia	L'incantesimo ha effetto due volte sullo stesso bersaglio, come se fossero due incantesimi distinti, infliggendo doppio danno, richiedendo due volte il tiro salvezza ecc. i due incantesimi sono assolutamente identici. Usa uno slot di quattro livelli superiore	
Incantesimo Ritardato	Qualsiasi altro talento di metamagia	Solo su incantesimi ad area, personali o a contatto. L'incantesimo parte da 1 a 5 round dopo il normale, come deciso dall'incantatore. Usa uno slot di tre livelli superiori	
Miscela Energetica*	Qualsiasi altro talento di metamagia, Sostituzione Energetica (energia appropriata), Conoscenze (arcane) 5 gradi	Scegliere un tipo di energia: acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Puoi modificare un incantesimo con descrittore energetico in modo da infliggere una pari quantità di danni dal tipo di energia scelta. Usa uno slot di quattro livelli superiore	T44
Sostituzione Debilitante*	Qualsiasi altro talento di metamagia, Conoscenze (arcane) 5 gradi	Scegliere un tipo di energia: acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Un incantesimo con quel descrittore energetico infligge danni debilitanti. Usa uno slot dello stesso livello.	T45
Sostituzione Energetica*	Qualsiasi altro talento di metamagia, Conoscenze (arcane) 5 gradi	Scegliere un tipo di energia: acido elettricità, freddo fuoco o sonoro. Sostituisce il descrittore energetico di un incantesimo col tipo prescelto. Usa uno slot dello stesso livello.	M22

TALENTI DIVINI

I Talenti Divini sono disponibili solo a chi abbia la capacità di scacciare o intimidire i non morti, ed a tutti coloro che possiedono tale abilità. Utilizzare uno di questi talenti conta come un tentativo di scacciare/intimidire i non morti, e va sottratto dal numero di tentativi disponibili al giorno. Usare un talento divino richiede un'azione Standard.

Potere Divino	Abilità di scacciare/intimidire i non morti; Car 13+; For 13+; Attacco Poderoso	Aggiungi il tuo Carisma al danno per un numero di round pari al modificatore di Carisma	D
Purificazione Divina	Abilità di scacciare/intimidire i non morti; Scacciare Extra; Car 13+	Garantisce a tutti gli alleati entro 18 m (incluso te) un bonus di +2 ai TS sulla Tempra per un numero di round pari al modificatore di Carisma	D
Resistenza Divina	Abilità di scacciare/intimidire i non morti; Scacciare Extra; Car 13+; Purificazione Divina	Infondi a tutti gli alleati entro 18 m (incluso te) una resistenza al fuoco, elettricità e freddo di 5. Non è cumulabile con altri effetti simili. Dura fino alla fine del tuo prossimo round	D
Scudo Divino	Abilità di scacciare/intimidire i non morti; Car 13+; For 13+; Attacco Poderoso; Attacco con lo scudo Migliorato	Garantisce allo scudo un bonus pari al modificatore di Carisma per un numero di round pari al modificatore di Carisma. Il bonus è applicabile sia in attacco che in difesa	D
Vendetta Divina	Abilità di scacciare/intimidire i non morti; Car 13+	Aggiungi 2d6 di danno divino a tutti i tuoi attacchi in mischia fino alla fine della tua prossima azione (il prossimo round)	D
Vigore Divino	Abilità di scacciare/intimidire i non morti; Scacciare Extra; Car 13+	Incrementa la velocità di 3m ed acquisti +2 alla Costituzione per un numero di minuti pari al tuo modificatore di Carisma	D

TALENTI SELVATICI

Descritti in Signori delle Terre Selvagge™, sono talenti che possono essere presi da tutti coloro che possono assumere una forma selvatica come capacità di classe, incantesimo o altro. Tutti i talenti sotto descritti sono utilizzabili solo da coloro che sono in grado di assumere forma selvatica e si applicano a qualsiasi tipo di forma selvatica sia in grado di assumere.

Forma Selvatica Extra	Capacità di usare forma selvatica.	Può usare forma selvatica due volte in più al giorno. Se è in grado di divenire elementale, può farlo una volta in più al giorno. Può essere preso più volte, gli effetti sono cumulativi	W22
Forma Selvatica Parlante	Capacità di usare forma selvatica, Int 13+	Permette di parlare con animali (o elementali) dello stesso tipo di cui è diventato tramite la forma selvatica come se avesse su di sé l'incantesimo parlare con animali.	W22
Forma Selvatica Proporzionata	Capacità di usare forma selvatica, forma naturale che non sia né Piccola né Media	Permette di utilizzare forma selvatica per divenire un animale della stessa taglia della sua, a prescindere dalla descrizione della capacità.	W22
Forma Selvatica Veloce	Capacità di usare forma selvatica per divenire un animale crudele, Des 13+	Può assumere la forma selvatica come azione equivalente al movimento	W23
Incantesimi Naturali	Capacità di usare forma selvatica, Sag 13+	Permette di sostituire componenti S e V con equivalenti movimenti di artigli e ringhi o stridii della forma selvatica. Può usare F, FD e M ma solo se non sono fusi nella sua forma e se è in grado di usarli nella forma selvatica assunta	W23
Olfatto Acuto	Capacità di usare forma selvatica, Sag 11+	Ottiene la capacità straordinaria "Olfatto Acuto" che funziona sempre a prescindere dalla sua forma attuale.	W24
Vista Cieca	Capacità di usare forma selvatica per divenire pipistrello crudele	Ottiene la capacità straordinaria "Vista Cieca" che funziona sempre a prescindere dalla sua forma. Può percepire quindi oggetti ed ostacoli entro 36 metri usando l'udito come radar; qualsiasi effetto che lo rende sordo lo rende anche privo di questo senso.	W25

TALENTI DI CREAZIONE OGGETTO

Questi talenti permettono di creare oggetti magici, psionici, infusi, amuleti e simili. Tutti, a prescindere dal tipo di oggetto che si vuole creare e del talento che si utilizza, richiedono una spesa di Punti Esperienza pari ad 1/25 del costo base dell'oggetto, e l'acquisto di materiali per un prezzo complessivo pari ad 1/2 del costo base. Incantesimi di livello 0 vengono considerati come se fossero di livello 1/2 al fine di calcolare il costo base dell'oggetto. È possibile creare un oggetto come se si fosse di livello inferiore a quello reale, per ridurre il costo (ed anche gli effetti), ma bisogna sempre soddisfare i requisiti minimi di creazione dell'oggetto.

Se è necessario il lancio di uno o più incantesimi durante la creazione dell'oggetto, l'incantatore deve essere in grado di lanciare quello o quegli incantesimi (averlo preparato o conoscerlo), e si considera lanciato al fine di determinare il numero di incantesimi disponibili in quel dato giorno. Per la creazione di pozioni, pergamene, bastoni, bacchette, infusi, talismani, rune e gemme, se gli incantesimi da utilizzare per la creazione dell'oggetto richiedono un componente materiale o una spesa di Punti Esperienza, allora è necessario fornire il componente materiale, che viene completamente speso nella creazione dell'oggetto, oppure spendere l'ammontare di Punti Esperienza indicato; se è richiesto l'utilizzo di un focus o un focus divino, questo deve essere presente durante il processo di creazione, ma non viene consumato; se l'oggetto ha più cariche, allora è necessario fornire il componente materiale e/o spendere l'ammontare di Punti Esperienza per ogni singola carica. Alcuni oggetti meravigliosi richiedono la spesa di Punti Esperienza addizionali; riferirsi alla descrizione del singolo oggetto per maggiori informazioni. Per tutti gli altri oggetti, non è necessaria una spesa di componenti materiali o di Punti Esperienza addizionale a quella descritta sopra. In ogni giorno di lavoro un incantatore deve lavorare sull'oggetto per 8 ore consecutive, e non può intraprendere altre azioni come combattere o partecipare ad avventure. Se interrotto da qualcosa può riprendere a lavorare a patto che passi almeno 8 ore su 24 a lavorare all'oggetto e non compia altre opere stancanti o stressanti. Se interrompe per un tempo maggiore, il processo di creazione è fallito e va ricominciato da capo. L'oggetto non viene creato ed ogni componente materiale e Punti Esperienza spesi sono perduti. Non è possibile creare più di un oggetto alla volta. Salvo indicazioni diverse, per ogni 1000 mo di prezzo base è necessario un giorno di lavoro, con un minimo di 1 giorno.

Creare Armi ed Armature	Incantatore 5° livello o più	L'incantatore deve essere di livello pari al triplo dell'incantesimo che deve essere messo nell'arma o armatura; se sono presenti qualità speciali, o si sta creando armi o armature specifiche, devono essere soddisfatti tutti i requisiti. Il costo base è indicato nelle tabelle 8-3 ed 8-10 nella Guida del DUNGEON MASTER™, capitolo 8.	82
Creare Bacchette	Incantatore 5° livello o più	Il costo base è di 750 x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo. Può contenere incantesimi di livello 4 o inferiore. 50 cariche	82
Creare Bastoni	Incantatore 12° livello o più	Il costo base è di 750 x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo più potente, più 562,5 x livello dell'incantatore x livello del secondo incantesimo più potente, più 375 x livello dell'incantatore x livello di un qualsiasi altro incantesimo. È possibile dimezzare il costo di una funzione raddoppiando il numero di cariche utilizzate (massimo 2 cariche a funzione). Alcuni bastoni specifici possono avere ulteriori requisiti. 50 cariche	82
Creare Infusi	Incantatore 3° livello o più, Conoscenza Terre Selvagge 4 gradi	Il costo base è di 50 x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo. Richiede un giorno per ogni infuso. Cfr Signori delle Terre Selvagge pag 31 per maggiori informazioni a riguardo.	W22
Creare Oggetti Meravigliosi	Incantatore 3° livello o più	Il costo base ed i requisiti sono indicati nella descrizione del singolo oggetto meraviglioso. Per la creazione di oggetti non presenti, consultare Il Tomo ed il Sanguine, capitolo 4	82
Creare Portale	Creare Oggetti Meravigliosi	Il costo base di un portale semplice è di 100.000 mo; aggiungere un secondo portale (rendendolo a due vie) costa 50.000 mo addizionali. Cfr il manuale dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS™ a pagina 61 per ulteriori opzioni disponibili per la creazione di un portale.	FR33
Creare Talismani	Incantatore 1° livello o più, Int 13+, Artigianato (abilità adeguata)	Il costo base è di 50 x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo e può essere fatto per incantesimi di livello 3 o inferiore. La CD per crearlo fisicamente è 20 + livello dell'incantesimo	OA
Creare Verghe	Incantatore 9° livello o più	Il costo base ed i requisiti sono indicati nella descrizione della singola verga magica. Per la creazione di verghe non presenti, consultare Il Tomo ed il Sanguine, capitolo 4.	82
Forgiare Anelli	Incantatore 12° livello o più	Il costo base ed i requisiti sono indicati nella descrizione del singolo anello magico. Per la creazione di anelli non esistenti, consultare Il Tomo ed il Sanguine, capitolo 4	83
Iscrivere Rune	Int 13+, Incantatore divino 3° livello o più, Artigianato (appropriato al caso)	Il costo base è di 100 x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo. Il tempo per la creazione di una runa è di 10 minuti più il tempo di lancio dell'incantesimo. Cfr il manuale dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS™ a pagina 58 per informazioni addizionali	FR35
Mescere Pozioni	Incantatore 3° livello o più	Il costo base è di 50 x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo. Mescere una pozione richiede sempre un giorno. L'incantesimo deve essere massimo livello 3 o inferiore	84
Scrivere Pergamene	Incantatore 1° livello o più	Il costo base è di 25 x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo.	85
Sintonizzare Gemme	Int 13+, Artigianato (intagliare pietre preziose), Incantatore arcano di 3° livello	Il costo base è di 50 x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo. La gemma stessa deve valere almeno 50mo per livello dell'incantesimo. Cfr Magia di Faerûn pag 13- 14 per ulteriori informazioni sulla magia delle gemme sintotiche. Richiede 1 ora più il tempo di lancio dell'incantesimo	M22

TRAMA D'OMBRA

I seguenti talenti sono relativi all'utilizzo della magia della Trama d'Ombra. Introdotta nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS™, il concetto di Trama e Trama d'Ombra è applicabile a qualsiasi campagna fantasy di D&D, a patto che nell'ambientazione siano previste divinità della Trama e della Trama d'Ombra. Per poter manipolare la Trama d'Ombra è necessario possedere il talento "Magia della Trama d'Ombra". Tutti gli incantesimi lanciati dal personaggio che possiede tale talento sono considerati incantesimi della Trama d'Ombra. Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla CD dei tiri salvezza degli incantesimi di Illusione, Ammalimento e Necromanzia, ed un bonus di +1 alle prove di livello per superare la RI degli incantesimi di un bersaglio colpito da un incantesimo di Illusione, Ammalimento o Necromanzia. Allo stesso modo quando lancia un incantesimo di Invocazione o Trasmutazione, eccetto quelli che creano ombra o legati all'ombra, viene considerato di un livello in meno per quanto riguarda livello di lancio, durata, tiro salvezza, ecc. Inoltre diventa impossibile per lui lanciare incantesimi o utilizzare oggetti o capacità che creano luce. Infine perde permanentemente -2 alla Sag (sebbene continua a poter utilizzare il talento anche se la Sag scende sotto a 13). Non si può recuperare la Saggiezza perduta con gli incantesimi ristorativi (come ristorare e ristorare superiore). Tuttavia, è possibile recuperarla scendendo a patti con la divinità che governa la Trama d'Ombra (Shar nel Faerûn): per farlo bisogna recarsi in un tempio della divinità e chiedere di stringere un patto con la divinità. Il sacerdote preposto allora lancerà un'espiazione sul personaggio, ed una volta portata a compimento la Sag recupera i due punti perduti. Cdf il manuale dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS™ a pagina 36 e 57-58, e MAGIA DI FAERÛN pag 7 e 10 per maggiori informazioni a riguardo. Ad ogni modo, per utilizzare la magia della Trama d'Ombra al di fuori di Toril serve l'approvazione del master (che è consigliato a stabilire una divinità come creatrice della Trama d'Ombra)

Magia della Trama d'Ombra	Sag 13+ o Shar (o divinità della Trama d'Ombra) come patrona	Permette di lanciare incantesimi come fossero incantesimi della Trama d'Ombra. Permette inoltre di utilizzare oggetti magici della Trama d'Ombra	FR36
Magia Insidiosa	Magia della Trama d'Ombra	Per individuare gli incantesimi lanciati (eccetto quelli di Trasmutazione e Invocazione) usando incantesimi o effetti di divinazione è necessario superare una prova di livello (CD 11+livello del personaggio). Analogamente, il personaggio deve superare una prova di livello (CD 9+livello del personaggio) per individuare incantesimi della Trama (eccetto Illusione, Ammalimento e Necromanzia)	FR37
Magia Perniciosa	Magia della Trama d'Ombra	Gli incantesimi lanciati (eccetto Trasmutazione ed Invocazione) richiedono una prova di livello (CD 11+livello del personaggio) per essere controincantati, a meno che non si utilizzi un dissolvi magie o effetto simile. Analogamente, il personaggio deve effettuare una prova di livello (CD 9+livello del personaggio) per controincantare incantesimi della Trama (eccetto Illusione, Ammalimento o Necromanzia) o usare un dissolvi magie.	FR37
Magia Tenace	Magia della Trama d'Ombra	Quando si effettua un tentativo di dissolvere magia contro un incantesimo lanciato dal personaggio (eccetto Trasmutazione ed Invocazione) la CD da superare è 15+livello del personaggio. Analogamente, per dissolvere incantesimi della Trama (eccetto Illusione, Ammalimento o Necromanzia) la CD da superare è 13+livello del personaggio	FR37

TALENTI REGIONALI

I talenti regionali sono apparsi sul manuale dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS™ e sono talenti che è possibile acquisire solo se si è originari di una determinata regione del Faerûn. Consultare pagine 29-31 del suddetto manuale e la descrizione di ogni talento (pagine 33-38) per sapere la regione. Per utilizzarli al di fuori dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS™ serve l'autorizzazione del DM. Alcuni di questi talenti tuttavia sono inutilizzabili al di fuori del Toril oppure potrebbero non avere senso.

Adattamento alla Luce Diurna	Regionale	Se la razzia impone penalità alla luce diurna, questo talento le rende nulle.	FR32
Addestramento Magico	Regionale; Int 10+	Permette di lanciare frastornare, luci danzanti e mano magica una volta al giorno	FR32
Anima Forte	Regionale;	+1 ai TS su Tempra e Volontà ed un ulteriore +1 contro effetti di morte e rischio energetico	FR33
Artista	Regionale	+2 a tutte le prove di Intrattenere ed un'abilità di Artigianato di sua scelta legata all'arte	FR33
Cacciatore di Nemici*	Regionale	+1 ai danni e Critico Migliorato contro i nemici giurati (dati dalla regione)	FR33
Cavallerizzo	Regionale	+3 a tutte le prove di cavalcare	FR33
Contrattatore Nato	Regionale	+2 a Valutare e Raggiare	FR33
Cosmopolita*	Regionale	Scegliere un'abilità non esclusiva non appartenente alla propria classe; si ha un +2 in tutte le prove con quell'abilità, e viene sempre considerata di classe per lui	FR33
Disciplina	Regionale	+1 ai TS sulla Volontà e +2 a tutte le prove di Concentrazione	FR33
Esperienza Mercantile	Regionale	+2 alle prove di Valutare e di Artigianato o Professione scelta	FR33
Ethran	Regionale; Femmina, Car 11+; incantatore 1°, accettata dalla società delle Hatran	+2 alle prove di Empatia Animale, Orientamento e di Carisma con altri Rashemi. Viene perduta se si perdono i favori delle Hatran	FR34

