

SOMMARIO

TALENTI DEI SUPPLEMENTI E DEGLI ACCESSORI.....	2	ELENCO COMPLETO DEI TALENTI	18
TALENTI - "MANUALE DEI MOSTRI 3.5"	2	[TALENTI GENERALI]	18
TALENTI - "IL PUGNO E LA SPADA"	4	[TALENTI DIVINI]	26
TALENTI - "DIFENSORI DELLA FEDE"	7	[TALENTI SELVATICI]	27
TALENTI - "IL TOMO E IL SANGUE"	8	[TALENTI DI CREAZIONE OGGETTO]	28
TALENTI - "IL CANTO E IL SILENZIO"	10	[TALENTI DI METAMAGIA]	29
TALENTI - "SIGNORI DELLE TERRE SELVAGGE"	12		
TALENTI - "FORGOTTEN REALMS AMBIENTAZIONE"	15		

Questo documento si autodistruggerà se non conservato in modo appropriato.

TALENTI dei SUPPLEMENTI e degli ACCESSORI

TALENTI - "Manuale dei Mostri 3.5"

[Talenti Generali]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Armatura Naturale Migliorata**	Armatura naturale, Cos 13	Il bonus di armatura naturale aumenta di 1.	303M
Attacco Naturale Migliorato	Arma naturale, bonus di attacco base +4	Il danno di un attacco naturale selezionato incrementa di un grado (1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6 oppure, nel caso di 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8)	303M
Attacco in Volo	Velocità di volare	Quando vola, può compiere un'azione di movimento (anche una picchiata) e un'altra azione standard in qualsiasi punto del movimento. Non può compiere una seconda azione di movimento durante il rnd in cui compie un attacco in volo [senza questo talento, la creatura compie un'azione standard prima o dopo il movimento].	303M
Capacità Focalizzata*	Attacco speciale	Aggiunge +2 alla CD di tutti i TS contro l'attacco speciale selezionato.	303M
Capacità Magica Potenziata*	Capacità magiche a 6° liv dell'incantatore o più	Scegliere una delle capacità magiche della creatura. La creatura può utilizzare la capacità magica potenziata 3 volte al giorno (o meno, se normalmente è utilizzabile solo una o due volte al giorno). Quando la creatura utilizza la capacità magica potenziata, tutti gli effetti numerici variabili vengono incrementati della metà (Es: infligge una volta e mezzo più danni del normale, cura una volta e mezzo quell'ammontare di pf, agisce su una volta e mezzo i bersagli, ecc...). i TS e i tiri contrapposti non sono influenzati. La creatura può selezionare solo una capacità magica che duplichi un incantesimo il cui livello non sia superiore a metà del suo livello da incantatore (arrotondato per difetto) -2. Liv dell'incantatore: 0 1° 2° 3° 4° 5° 6° 7° 8° Liv per potenziare: 4° 6° 8° 10° 12° 14° 16° 18° 20°	303M
Capacità Magica Rapida*	Capacità magiche a 10° liv dell'incantatore o più	Scegliere una delle capacità magiche della creatura. La creatura può utilizzare la capacità magica rapida 3 volte al giorno (o meno, se normalmente è utilizzabile solo una o due volte al giorno). La creatura utilizza la capacità magica rapida come azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Può utilizzare solo una capacità magica rapida per rnd. La creatura può selezionare solo una capacità magica che duplichi un incantesimo (e con tempo di lancio inferiore a 1 round completo) il cui livello non sia superiore a metà del suo livello da incantatore (arrotondato per difetto) -4. Liv dell'incantatore: 0 1° 2° 3° 4° 5° 6° Liv per rendere rapida: 8° 10° 12° 14° 16° 18° 20°	303M
Colpo Terrificante ☞	For 25, Attacco Poderoso, Spingere Migliorato, taglia Grande o più	Con un'azione standard, può sottrarre 4 dal TxC in mischia per sferrare un colpo terrificante. Se la creatura colpita è un avversario corporeo più piccolo dell'attaccante, deve superare un TS sui Rifl (CD = danni inflitti) o essere satto volare via per 3 m in una direzione a scelta dall'attaccante e cadere a terra prono. Se un ostacolo impedisce il completamento dello spostamento, l'avversario e l'ostacolo subiscono 1d6 danni ciascuno, e l'avversario si ferma in uno spazio adiacente all'ostacolo.	304M
Combattere con Più Armi	Des 3, tre o più mani	Le penalità per il combattere con più armi sono ridotte di 2 per la mano primaria e di 6 per la mano secondaria.	304M
Fluttuare	Velocità di volare	Mentre vola, la creatura può fermare il suo movimento in avanti e fluttuare sul posto con un'azione di movimento. Può quindi volare in qualsiasi direzione, compreso verso l'alto o verso il basso, a velocità dimezzata, qualche che sia la sua velocità. Se la creatura comincia il suo turno fluttuando, può fluttuare sul posto per il turno e compiere un'azione di rnd completo (ma non può attaccare con le ali). Se la creatura di taglia Grande o superiore fluttua entro 6 m dal terreno in un'area con molti detriti, produce una nube semisferica con un raggio di 18 m. I venti generati in questo modo spengono le torce, i piccoli fuochi da campo, le lanterne esposte e altre piccole fiamme aperte di origini non magica. La vista all'interno della nube è limitata a 3 m. Le creature godono di occultamento tra i 4,5 e i 6 m (20% di possibilità di fallire). Da 7,5 m in poi le creature godono di occultamento totale (50% di possibilità di mancare, e gli avversari non possono utilizzare la vista per localizzare le creature). Coloro che si trovano in mezzo alla nube devono superare una prova di Concentrazione (CD 10 + 1/2 dei DV della creatura) per lanciare un incantesimo.	304M

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it	http://digilander.iol.it/mindbender
Ghermire	Taglia Enorme o più	La creatura può decidere di iniziare una lotta quando colpisce con un artiglio o un morso, come se possedesse la capacità speciale afferrare migliorato. Seriese a trattenere una creatura di tre o più taglie inferiore, la stritola ogni rnd infliggendole automaticamente danni da morso o artiglio. Un avversario ghermito trattenuto nella bocca non ha diritto ad alcun TS sui Rifl contro l'arma a soffio, se la creatura ne è in possesso. La creatura può liberare l'avversario ghermito con un'azione gratuita o utilizzare un'azione standard per scagliarlo via. Una creatura scagliata viaggia per 1d6x 3 m e subisce 1d6 danni per ogni 3 m. Se la creatura viene scagliata durante il volo, subisce l'ammontare indicato o i danni da caduta, quale dei due sia il più elevato.	304M
Multiattacco	3 o più attacchi naturali	Gli attacchi secondari di una creatura con le armi naturali subiscono solo una penalità di -2 [invece del normale -5].	304M
Virare	Velocità di volare	Può virare di 180°, indipendentemente dalla manovrabilità della creatura, come azione gratuita. Non può guadagnare altitudine nel rnd in cui esegue la virata, ma può scendere in picchiata. Il cambio di direzione consuma 3 m del movimento in volo.	304M
[Talenti di Creazione Oggetto]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Creare Costrutti	Creare Armi e Armature Magiche, Creare Oggetti Meravigliosi	Può creare qualsiasi costruito di cui soddisfi i prerequisiti. 1 giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo di mercato. Inoltre occorre spendere 1/25 del prezzo dell'oggetto in PE e consumare materie prime per un costo pari a metà del suo prezzo. È inoltre possibile riparare un costruito che ha subito danni: in una giornata di lavoro, la creatura può riparare fino a 20 danni, spendendo 50 mo per ogni punto di danno riparato. Una costo appena riparato ha i pf medi per i suoi DV.	304M
* Si possono acquisire questi talenti molteplici volte. Gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si acquisisce il talento, si applica a una nuova arma, scuola di magia o selezione di incantesimi.			
** Si può acquisire questo talento molteplici volte. Gli effetti sono cumulativi.			
☞ I guerrieri possono scegliere i talenti bonus derivanti dalla loro classe tra i talenti indicati con questo simbolo.			

TALENTI - "Il Pugno e la Spada"

[Talenti Generali]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Ø Afferrare Frecce 	Bonus di attacco base +3 o superiore, Deviare Frecce, Des 15+, Colpo senz'Armi Migliorato	Almeno una mano libera. Armi da lancio come lance o asce possono essere rilanciate immediatamente contro l'aggressore come azione gratuita.	5P
Affondo Poderoso 	Bonus di attacco base +3 o superiore, Attacco Poderoso	Un TxC riuscito nel corso di una carica permette di raddoppiare il mod di For che normalmente si aggiunge ai danni, indipendentemente dal fatto se si usa un'arma a una o a due mani. Provoca un attacco di opportunità.	5P
Arciere Zen	Bonus di attacco base +3 o superiore, Sag 13+	Usa il mod di Sag al posto del mod di Des quando compie un attacco a distanza entro 9 m.	5P
Artiglio dell'Aquila	Bonus di attacco base +2 o superiore, Colpo Senz'Armi Migliorato, Spezzare Migliorato, Des 15+	Può colpire l'arma o lo scudo di un avversario con un colpo senz'armi.	5P
Attacchi Stordenti Extra**	Bonus di attacco base +2 o superiore, Pugno Stordente	Può compiere 3 attacchi stordenti al giorno.	5P
Attacco Prono 	Bonus di attacco base +2 o superiore, Des 15+, Riflessi Fulminei	Può compiere un attacco trovandosi in posizione prona non subendo alcuna penalità al TxC. Se il tiro ha successo può riguadagnare la sua posizione in piedi come azione gratuita.	6P
Balzo della Mantide	Monaco 7° liv o più, 5 gradi in Saltare	Contro un avversario scelto che si trova nella sua portata massima raggiungibile con una prova di Saltare. Se la prova ha successo può compiere un normale attacco di carica come parte della stessa azione. Se la carica ha successo, infligge i normali danni più il suo mod di For moltiplicato per 2.	6P
Bloccare Scudo 	Bonus di attacco base +4 o superiore, Combattere con Due Armi	Contro un avversario che usa uno scudo e che differisca di non più di una taglia dal PG. Si compie un attacco con la mano secondaria contro lo scudo dell'avversario usando le normali regole per colpire un'arma. Se il tiro ha successo l'arma impugnata con la mano secondaria del PG blocca momentaneamente lo scudo e può compiere un attacco di opportunità con l'arma della mano primaria con il bonus di attacco completo. L'avversario per quest'attacco non ottiene alcun bonus alla CA dallo scudo. Questo talento non può essere usato se il PG combatte con un'arma sola.	6P
Buttare a Terra 	Bonus di attacco base +2 o superiore, Sbilanciare Migliorato, For 15+	Se il PG infligge 10+ danni ad un avversario in mischia con un singolo attacco, può compiere un attacco per sbilanciare come azione gratuita. Questo talento non può essere combinato con Sbilanciare Migliorato per generare un attacco extra e l'utilizzo con successo di questo talento non garantisce un attacco extra mediante Incalzare o Incalzare Potenziato.	6P
Calcio Ruotato	Bonus di attacco base +3 o superiore, Colpo Senz'Armi Migliorato, Des 15+	Un TxC riuscito permette al PG di effettuare un secondo TxC contro un avversario diverso, che sia nell'area minacciata del PG. Questo talento richiede un'azione di attacco completo.	7P
Colpo Doppio 	Bonus di attacco base +3 o superiore, Riflessi in Combattimento	Se il PG, assieme ad un alleato anch'esso dotato di questo talento, attacca il fianco di un avversario, entrambi ottengono un bonus di +4 al TxC [invece del normale +2].	7P
Colpo Letale 	Bonus di attacco base +2 o superiore, Iniziativa Migliorata	Il PG può compiere un colpo di grazia come azione standard [invece che un'azione di rnd completo].	7P
Combattimento Ravvicinato 	Bonus di attacco base +3 o superiore	Quando un nemico tenta di lottare con il PG, qualsiasi danno che il PG infligge con un attacco di opportunità riuscito provocato dal tentativo di lotta, viene aggiunto alla prova di lottare per evitare di essere coinvolto nella lotta. Il PG può compiere un attacco di opportunità anche se la creatura che lo attacca è dotata della capacità Afferrare Migliorato.	7P
Combattimento Scorretto	Bonus di attacco base +2 o superiore	Ogni TxC in mischia riuscito infligge +1d4 danni aggiuntivi. Questo talento richiede un'azione di attacco completo.	7P
Ø Esperto con lo Scudo 	Bonus di attacco base +3 o superiore, Competenza negli Scudi	Può attaccare con lo scudo impugnato nella mano secondaria mantenendo il bonus alla CA dello scudo per quel rnd.	8P
Ø Esperto Tattico 	Bonus di attacco base +3 o superiore	Può compiere un attacco in mischia contro un avversario che sia in mischia e a cui sia stato negato il bonus di Des contro l'attacco in mischia del PG per qualche ragione. Il PG compie il suo attacco extra quando è il suo turno, prima o dopo la sua regolare azione. Se in mischia si trovano diversi avversari e ad essi è stato negato il bonus di Des, il PG ne può attaccare solo uno con questo talento.	8P

http://digilander.iol.it/mindbender	mindbender@libero.it	http://digilander.iol.it/mindbender	
Fingere Debolezza	Bonus di attacco base +2 o superiore, Colpo Senz'Armi Migliorato	Il PG effettua una prova di Raggirare contro Percepire Intenzioni dell'avversario per far credere di essere disarmato, mentre in realtà non lo è. Se ha successo può compiere il suo attacco contro l'avversario ora colto alla sprovvista. Con un'arma Minuscola o Piccola si ha una penalità rispettiva di -2 e -6 alla prova di Raggirare. Un'arma camuffata, come un ventaglio da guerra, non impone penalità. Questo talento è un'azione standard, come la finta, tranne per il fatto che se ha successo si deve compiere il proprio attacco immediatamente. Si può sfruttare questo talento solo una volta per incontro.	8P
Mira Precisa P	Bonus di attacco base +3 o superiore, Tiro Ravvicinato, Tiro Preciso	Bonus di +2 ai TxC a distanza contro avversari che godono di un qualche tipo di copertura. Non funziona contro avversari che non hanno copertura o che hanno una copertura totale.	8P
Occhi Dietro la Testa	Bonus di attacco base +3 o superiore, Sag 19+	Gli avversari non ottengono il normale bonus di +2 quando attaccano ai fianchi. Non funziona se al PG viene negato il bonus di Des, come quando è colto alla sprovvista.	8P
Ø Oltrepassare Migliorato P	Maestria, Spinta Migliorata, Sbilanciare Migliorato, For 13+, Attacco Poderoso	Un avversario, di almeno di una taglia più piccola del PG, non può evitare di essere oltrepassato quando il PG tenta di farlo. Se l'avversario viene buttato a terra, il PG ottiene un attacco di opportunità (con il bonus di +4 al TxC contro i bersagli proni).	8P
Ø Parata con Mano Secondaria P	Bonus di attacco base +3 o superiore, Ambidestria Des 13+, Combattere con Due Armi, Competenza nell'Arma	Quando combatte con due armi e compie un'azione di attacco completo, può decidere di sacrificare tutti i suoi attacchi con la mano secondaria di quel rnd in cambio di un bonus per schivare di +2 alla sua CA. Se sta usando anche un buckler il suo bonus viene sommato. Questo talento permette di usare solo armi dotate di lama o di manico di una taglia più piccola di quella del PG.	8P
Presa della Scimmia*	Bonus di attacco base +3 o superiore, Arma Focalizzata, For 13+	Può usare un'arma da mischia (da scegliere), che normalmente per la taglia del PG richiede due mani, con una mano sola subendo una penalità di -2 al TxC.	8P
Pugni di Ferro	Bonus di attacco base +2 o superiore, Colpo Senz'Armi Migliorato	Infligge 1d4 danni aggiuntivi quando compie con successo un attacco senz'armi. Questo talento può essere usato solo per un numero di volte pari a 3 + mod di Sag.	9P
Pugni Fulminei	Monaco 4° liv o più, Des 15+	Può compiere 2 attacchi extra in un rnd, ciascuno con una penalità di -5 al TxC. Questo talento richiede un'azione di attacco completo. Non è possibile utilizzarlo con raffica di colpi.	9P
Resistere alla Carica P	Bonus di attacco base +2 o superiore, Riflessi in Combattimento	Può compiere un attacco di opportunità contro un avversario che lo sta caricando quando questi entra nella zona da lui minacciata. L'attacco di opportunità viene risolto subito prima della carica.	9P
Ø Ricarica Rapida P	Bonus di attacco base +2 o superiore, Competenza nella Balestra utilizzata	Può ricaricare una balestra a mano o una balestra leggera come azione gratuita [invece di un'azione equivalente al movimento], anche se nel farlo provoca un attacco di opportunità. Può ricaricare una balestra pesante come azione equivalente al movimento [invece che un'azione di rnd completo], che provoca anch'essa un attacco di opportunità. Questo talento è utilizzabile una volta per rnd.	9P
Ø Rimanere Cosciente	Bonus di attacco base +2 o superiore, Resistenza Fisica, Volontà di Ferro, Robustezza	Quando i pf arrivano a 0, può compiere un'azione parziale durante il suo turno per ogni rnd, finché non arriva a -10 pf.	9P
Scagliare Arma	Bonus di attacco base +2 o superiore, Des 15+	Può scagliare qualsiasi arma di cui sappia fare uso. L'incremento di gittata è di 3 m.	9P
Ø Spaccare l'Arma Potenziato e Migliorato P	Bonus di attacco base +2 o superiore, Spaccare l'Arma Potenziato	Quando colpisce l'arma di un avversario, infligge danni raddoppiati.	9P
Tocco del Dolore	Bonus di attacco base +2 o superiore, Pugno Stordente, Sag 19+	Le vittime di un attacco stordente subiscono un dolore lancinante che dà loro la nausea per 1 rnd, dopo essere state stordite per 1 rnd come al solito. Questo talento è inefficace contro le creature immuni ad attacchi stordenti o di una taglia più grande rispetto al PG.	9P
Vista Cieca, nel raggio di 1,5 Metri	Bonus di attacco base +4 o superiore, Combattere alla Cieca, Sag 19+	Può localizzare la posizione di avversari materiali che si trovano a meno di 1,5 m. Questo talento è simile a Vista Cieca dei mostri.	10P

[Talenti Speciali: Generali]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Grande e Grosso	Portata (taglia Grande o più), For 17+	Quando il PG compie con successo un attacco di opportunità contro un avversario che sta entrando nell'area da lui minacciata, è in grado di respingerlo nel quadrato in cui era prima che provocasse l'attacco. Se vince la prova di For contrapposta, con un bonus di +4 per ogni categoria di taglia che ha in più del suo avversario e un ulteriore +1 per ogni 5 danni inflitti dal suo attacco di opportunità, il nemico verrà respinto indietro di 1,5 m all'interno del quadrato che aveva appena lasciato.	60P
Azioni Contemporanee	Multiattacco, Des 15+, Int 13+, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere con Due Armi	Se il PG ha quattro o più braccia, può usare ogni paio di braccia per compiere una diversa azione parziale.	61P
[Talenti con Carro: Generali]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Combattere su Carro	Abilità Addestrare Animali	Quando uno dei cavalli da traino viene colpito, la prova di Addestrare Animali diventa la CA della cavalcatura, se questa è maggiore della normale CA della cavalcatura.	78P
Tirare su Carro	Combattere con Carro, Abilità Addestrare Animali	Dimezza le penalità. -2 (anziché -4) se le cavalcature sono in movimento doppio, -4 (anziché -8) se le cavalcature stanno correndo.	79P
Travolgere con Carro	Combattere con Carro, Abilità Addestrare Animali	Quando cerca di oltrepassare un avversario, il PG può decidere di non evitarlo, ma, anzi, di travolgerlo. Se riesce a buttarlo a terra, ognuno degli animali da tiro può tentare un attacco con gli zoccoli ottenendo il bonus standard di +4 contro avversari proni. Le ruote del carro infliggono ulteriori 2d6 danni automaticamente. Il PG deve superare una prova di Addestrare Animali per non rovesciare il carro (CD varia, vedi pag. 78)	79P
Attacco Laterale con Carro	Combattere con Carro, Abilità Addestrare Animali	Usando la carica può attaccare un avversario e passare lateralmente accanto a lui con le lame (se ne è dotato) per poi allontanarsi. Non è possibile andare oltre alla doppia velocità del carro. Né il carro, né gli animali provocano attacchi di opportunità dall'avversario che subisce l'attacco laterale.	79P
Carica con Carro	Combattere con Carro, Attacco Laterale con Carro, Abilità Addestrare Animali	Mediante la carica il PG infligge danni raddoppiati con un'arma da mischia (o danni triplicati con una lancia da cavaliere o una lancia lunga).	79P

* Si possono acquisire questi talenti molteplici volte. Gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si acquisisce il talento, si applica a una nuova arma, scuola di magia o selezione di incantesimi.

** Si può acquisire questo talento molteplici volte. Gli effetti sono cumulativi.

☞ I guerrieri possono scegliere i talenti bonus derivanti dalla loro classe tra i talenti indicati con questo simbolo.

∅ Non più disponibile.

TALENTI - "Difensori della Fede"

[Talenti Generali]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Ø Attacco con lo Scudo Migliorato	For 13+, Attacco Poderoso	L'attacco con lo scudo piccolo o grande (non con un buckler) ha come effetto addizionale una spinta. Il PG tuttavia non entra nel riquadro dell'avversario e non provoca attacchi di opportunità per tale attacco. L'avversario non può essere spinto più indietro di 1,5 m e il PG non può muoversi a seguire il difensore.	20D
Carica con lo Scudo	For 13+, Attacco Poderoso, Attacco con lo Scudo Migliorato	Un attacco di carica con lo scudo infligge il doppio dei danni.	20D
[Talenti Divini]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Potere Divino	Capacità di scacciare o intimidire i non morti, Car 13+, For 13+, Attacco Poderoso	L'utilizzo consuma uno dei tentativi di scacciare/intimorire i non morti. Il PG può aggiungere ai danni della sua arma il mod di Car per un numero di rnd pari al mod di Car.	20D
Purificazione Divina	Capacità di scacciare o intimidire i non morti, Car 13+, Scacciare Extra	L'utilizzo consuma uno dei tentativi di scacciare/intimorire i non morti. Il PG e gli alleati entro 18 m ottengono un bonus di +2 ai TS sulla Tempria per un numero di rnd pari al mod di Car dell'incantatore divino.	21D
Resistenza Divina	Capacità di scacciare o intimidire i non morti, Scacciare Extra, Purificazione Divina	L'utilizzo consuma uno dei tentativi di scacciare/intimorire i non morti. Il PG e gli alleati entro 18 m ottengono una resistenza di 5 a freddo, fuoco ed elettricità. Non è cumulativa con altre forme di resistenze, magiche o naturali. Dura fino alla fine del turno seguente.	21D
Scudo Divino	Capacità di scacciare o intimidire i non morti, Car 13+, For 13+, Attacco Poderoso, Attacco con lo Scudo Migliorato	L'utilizzo consuma uno dei tentativi di scacciare/intimorire i non morti. Il PG ottiene un bonus di potenziamento (sia in attacco che in difesa) allo scudo pari al proprio mod di Car. Dura un numero di rnd pari al mod di Car dell'incantatore divino.	21D
Vendetta Divina	Capacità di scacciare o intimidire i non morti, Scacciare Extra	L'utilizzo consuma uno dei tentativi di scacciare/intimorire i non morti. Il PG aggiunge ad ogni suo attacco in mischia riuscito 2d6 danni di energia sacra fino alla fine della sua azione seguente.	21D
Vigore Divino	Capacità di scacciare o intimidire i non morti, Car 13+, Scacciare Extra	L'utilizzo consuma uno dei tentativi di scacciare/intimorire i non morti. La velocità del PG aumenta di 3 m e ottiene un bonus di potenziamento di +2 alla Cos. Ha una durata in minuti pari al mod di Car dell'incantatore divino.	21D
[Talenti di Metamagia]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Incantesimo Lontano	-	La portata di un incantesimo di "contatto" aumenta a 9 m. Ora è un raggio, occorre un TxC di contatto a distanza (1 slot di 2 liv superiori).	20D
Incantesimo Sacro	-	La metà dei danni inflitti da un incantesimo sacro non può essere soggetta ad alcuna riduzione da <i>protezione dall'energia</i> o magie simili. Solo incantesimi divini possono essere lanciati come sacri (1 slot di 2 liv superiori).	20D
[Talenti Speciali]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Punire Extra**	Livello di classe 4° o più Capacità di Punire	Questo talento (se scelto) conferisce un tentativo aggiuntivo di punire (es: Paladino, Sacro Liberatore, Chierico con dominio Distruzione).	20D
Scacciare Extra**	Capacità di scacciare o intimidire creature	Può scacciare o intimidire 4 volte in più al giorno..	100
Scacciare Intensificato	Chierico o paladino, Car 13+, Scacciare Extra	Quando un PG scaccia o intimidisce i non morti può scegliere un numero non superiore al suo livello da chierico effettivo. Quel numero viene aggiunto alla sua prova di scacciare, ma viene sottratto ai danni che la stessa prova infligge.	21D
Scacciare Potenziato	Chierico o paladino, Car 13+, Scacciare Extra	Se subisce una penalità di -2 alla sua prova di scacciare i non morti, può aggiungere +2d6 danni che la stessa prova infligge.	21D
Scacciare Rapido	Chierico o paladino, Car 13+, Scacciare Extra	Il PG può scacciare o intimidire i non morti come azione gratuita, ma con una penalità di -4 sia alla prova per scacciare che ai danni inferti. Viene comunque sempre consentito un solo tentativo per rnd.	21D

* Si possono acquisire questi talenti molteplici volte. Gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si acquisisce il talento, si applica a una nuova arma, scuola di magia o selezione di incantesimi.

** Si può acquisire questo talento molteplici volte. Gli effetti sono cumulativi.

Ø Non più disponibile.

TALENTI - "Il Tomo e il Sangue"

[Talenti Generali]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Ø Aumentare Evocazione	Incantatore di 2° liv o più	Le creature evocate acquistano +1 pf / DV e un mod di competenza di +1 al TxC e ai danni.	40T
Difesa Arcana*	Incantesimi Focalizzati	Bonus di +2 ai TS contro gli incantesimi della scuola scelta.	40T
Ø Famiglio Migliorato	Capacità di acquisire un nuovo famiglio, Allineamento compatibile	Vedi pag. 41T	41T
Incantesimo Extra	Incantatore di 3° liv o più		43T
Ø Incantesimo Focalizzato Superiore*#	Incantesimi Focalizzati	Il PG aggiunge +4 alla CD di tutti i TS effettuati contro i suoi incantesimi della scuola di magia a cui il talento è stato applicato. Questo bonus si sostituisce al bonus di Incantesimi Focalizzati.	43T
Ø Incantesimo Inarrestabile Superiore#	Incantesimi Inarrestabili	Il PG ottiene un bonus di +4 alle prove di livello dell'incantatore (1d20 + liv dell'incantatore) per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura. Questo bonus si sostituisce al bonus di Incantesimi Inarrestabili.	43T
Incantesimo Innato*#	Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili	Il PG può lanciare un incantesimo che è già in grado di lanciare come capacità speciale, senza bisogno di prepararlo (1 slot di 8 liv superiori). Non necessita di focus o componenti materiali, tranne se viene fornito un valore in mo. Un chierico non può convertirlo per un incantesimo di curare o di infliggere, e nemmeno in un Incantesimo Personale (vedi talento). Incantatori divini che perdono la possibilità di lanciare incantesimi divini non possono più lanciare neppure quelli innati divini.	43T
Preparazione Arcana#	Lanciare incantesimi arcani come bardo o stregone	Il PG è in grado di preparare uno o più incantesimi come farebbe un mago. Se il PG è uno stregone o un bardo è in grado di preparare un incantesimo con un talento di metamagia prima del tempo, invece di lanciarne uno come azione di rnd completo.	44T
Slot Extra	Incantatore di 4° liv o più	Lo slot extra può essere di un qualsiasi livello, fino ad un livello inferiore di uno rispetto all'incantesimo di livello più alto consentito all'incantatore. Si può acquisire questo talento più volte, acquisendo ogni volta un nuovo slot.	45T
Specializzazione negli Incantesimi	Arma Focalizzata, Incantatore di 4° liv o più	Gli incantesimi che infliggono danno che effettuano un attacco di contatto a distanza acquistano un mod del danno di +2, se il bersaglio si trova entro 9 m. Si può acquisire questo talento due volte: una per gli incantesimi a raggio e una per quelli a dardi di energia. Gli effetti non sono cumulativi.	45T
[Talenti di Metamagia]	Prerequisito	Beneficio	
Dividere Raggio	Un qualsiasi altro talento di metamagia	È possibile dividere incantesimi (che infliggono danni) diretti specificamente su un singolo bersaglio ed effettuare un attacco di contatto a distanza. Il raggio colpisce due bersagli qualsiasi che si trovano entro il raggio di effetto dell'incantesimo, nonché entro 9 m l'uno dall'altro. Ciascun bersaglio subisce la metà dei danni che subirebbe normalmente. Se lo desidera, l'incantatore può far sì che entrambi i raggi attacchino lo stesso bersaglio (1 slot dello stesso livello del normale incantesimo).	41T
Ø Escludere Materiali	Un qualsiasi altro talento di metamagia	Senza componenti materiali. Inefficace per incantesimi sprovvisti di tali componenti o con un costo di questi ultimi superiore a 1 mo (1 slot dello stesso livello del normale incantesimo).	41T
Ø Incantesimi Ampliati	Un qualsiasi altro talento di metamagia	Un incantesimo ad esplosione, emanazione o propagazione può essere alterato per aumentarne l'area di effetto. Qualsiasi dimensione numerica dell'area dell'incantesimo aumenta del 50% (1 slot di 3 liv superiori).	42T
Incantesimi Concatenati	Un qualsiasi altro talento di metamagia	È possibile concatenare qualsiasi incantesimo che specifichi un singolo bersaglio e il cui raggio di portata sia maggiore del contatto. L'incantesimo concatenato colpisce il bersaglio principale normalmente, quindi si dirige verso bersagli secondari in numero pari al livello dell'incantatore. Essi vengono scelti dall'incantatore, ma si devono trovare tutti entro 9 m dal bersaglio principale. Nessun bersaglio può essere colpito più di una volta. Se l'incantesimo infligge danni, i bersagli secondari subiranno ciascuno la metà dei danni subiti dal bersaglio principale, inoltre per ciascun bersaglio è consentito un TS su Rifl per dimezzare i danni. Per gli incantesimi che non infliggono danni, le CD del TS contro gli effetti della concatenazione sono ridotte di 4 (1 slot di 3 liv superiori).	42T

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it	http://digilander.iol.it/mindbender
Incantesimi Cooperativi	Un qualsiasi altro talento di metamagia	Il PG ed un altro incantatore, dotati entrambi di questo talento, possono lanciare simultaneamente il medesimo incantesimo (nello stesso istante del rnd). I due incantatori devono trovarsi adiacenti l'uno all'altro. Si aggiunge +2 alla CD dei TS contro gli incantesimi cooperativi e +1 alle prove dipendenti dal livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi del bersaglio. Si considera la CD base e la prova di livello dell'incantatore migliore (1 slot dello stesso livello del normale incantesimo). Per ogni altro incantatore che interviene nel lancio simultaneo si aggiunge un +1 sia alla CD che nelle prove di livello.	42T
Incantesimi Modellati	Un qualsiasi altro talento di metamagia	Un incantesimo ad area può essere modificato mutandone la forma dell'area di effetto. La nuova area deve essere scelta tra: cilindro (raggio di 3 m, altezza di 9 m), cono di 12 m, quattro cubi con spigolo di 3 m, una sfera (propagazione del raggio di 6 m). (1 slot di 1 liv superiore).	42T
Incantesimi Ripetuti	Un qualsiasi altro talento di metamagia	L'incantesimo ripetuto viene lanciato automaticamente all'inizio del successivo turno del rnd. Non importa dove si trovi l'incantatore, l'incantesimo si origina dallo stesso luogo e colpisce la stessa area dell'incantesimo originario. Inefficace per incantesimi a contatto. Se l'incantesimo originario designa un bersaglio, quello ripetuto colpisce lo stesso bersaglio, se questo si trova entro un raggio di 9 m dalla sua posizione originaria, altrimenti fallisce (1 slot di 3 liv superiori).	43T
Incantesimi Solenni	Un qualsiasi altro talento di metamagia	L'incantesimo solenne ha un livello di efficacia superiore di una unità rispetto al suo livello normale, se lanciato nel luogo solenne, altrimenti diventa di un livello di efficacia inferiore rispetto al suo livello normale. (Struttura con raggio di 3 m per liv dell'incantatore. Deve aver trascorso almeno 3 mesi nel sito. Occorrono sette giorno per renderlo solenne. Si può avere solo un luogo solenne alla volta). (1 slot dello stesso livello del normale incantesimo).	43T
Incantesimo Persistente#	Incantesimi Estesi	L'incantesimo ha durata di 24 ore. Deve avere un raggio d'azione personale o fisso. Inefficace con incantesimi a durata istantanea o i cui effetti vengono scaricati. La concentrazione è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità (1 slot di 4 liv superiori).	43T
Incantesimo Raddoppiato#	Un qualsiasi altro talento di metamagia	L'incantesimo ha effetto due volte sul bersaglio. Il bersaglio subisce tutti gli effetti di entrambi gli incantesimi individualmente, con due TS distinti (1 slot di 4 liv superiori).	44T
Incantesimo Ritardato#	Un qualsiasi altro talento di metamagia	L'incantesimo si attiva solo dopo 1 o 5 rnd (a scelta dall'incantatore). Solo con incantesimi ad area, personali e a contatto (1 slot di 3 liv superiori).	44T
Miscela Energetica	Sostituzione Energetica, un qualsiasi altro talento di metamagia, 5 gradi in Conoscenze (arcane)	Scegliere un tipo di energia: acido, freddo, elettricità, fuoco o sonoro. È possibile modificare un incantesimo con un indicatore energetico per aggiungervi un altro tipo di energia prescelta (1 slot di 4 liv superiori).	44T
Sostituzione Debilitante	Un qualsiasi altro talento di metamagia, 5 gradi in Conoscenze (arcane)	Scegliere un tipo di energia: acido, freddo, elettricità, fuoco o sonoro. È possibile modificare un incantesimo con l'opzione scelta allo scopo di infliggere danni debilitanti invece dei danni di energia (1 slot dello stesso livello del normale incantesimo).	45T
Sostituzione Energetica	Un qualsiasi altro talento di metamagia, 5 gradi in Conoscenze (arcane)	Scegliere un tipo di energia: acido, freddo, elettricità, fuoco o sonoro. È possibile modificare un incantesimo con un indicatore energetico per utilizzare al suo posto un altro tipo di energia prescelta (1 slot dello stesso livello del normale incantesimo). Si può acquisire questo talento svariate volte, applicando ogni volta un diverso tipo di energia.	45T

Note:

apparso per la prima volta nell'ambientazione di Forgotten Realms.

* Si possono acquisire questi talenti molteplici volte. Gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si acquisisce il talento, si applica a una nuova arma, scuola di magia o selezione di incantesimi.

** Si può acquisire questo talento molteplici volte. Gli effetti sono cumulativi.

Ø Non più disponibile.

TALENTI - "Il Canto e il Silenzio"

[Talenti Generali]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Ø Acrobatico	-	Bonus di +2 a Acrobazia e Saltare.	39C
Affascinante	Fidato, Persuasivo	Bonus di +2 a Diplomazia e mod di +2 alle CD dei TS contro gli incantesimi che influenzano la mente e dipendono dal linguaggio.	39C
Afferrare arma	Disarmare Migliorato	Se il PG armato riesce a disarmare l'avversario può afferrare l'arma, anziché lasciarla cadere a terra, e usarla per effettuare un unico attacco, con le normali penalità per un attacco extra con la mano secondaria.	39C
Ø Atletico	-	Bonus di +2 a Nuotare e Scalare.	40C
Azzoppare	Bonus di attacco base +4 o superiore, Capacità di attacco furtivo	Se il PG compie un attacco furtivo, può sostituire +2d6 danni furtivi.	40C
Canto Persistente	Capacità di musica bardica	Se il PG utilizza la musica bardica per ispirare competenza, infondere coraggio, ispirare grandezza, gli effetti persistono il doppio della durata normale.	40C
Ciarlatano	-	Bonus di +2 a Camuffare e Raggiare.	40C
Colpo di Polso	Des 17+, Estrazione Rapida	Se estrae un'arma leggera e compie un attacco in mischia nello stesso rnd, il PG coglie alla sprovvista il suo avversario (vale solo per questo attacco e può essere utilizzato solo una volta per combattimento).	40C
Colpo Emorragico	Bonus di attacco base +4 o superiore, Capacità di attacco furtivo	Se il PG compie un attacco furtivo, può sostituire +1d6 danni extra di attacco furtivo con una ferita emorragica che continuerà a sanguinare. Ogni ferita così inferta infligge 1 danno addizionale per rnd (Attacchi emorragici addizionali infliggono +1 danno addizionale ciascuno per rnd). L'emorragia si arresta quando il PG beneficia degli effetti di una prova di Guarire superata con successo, di un incantesimo <i>curare</i> o di qualsiasi altro tipo di guarigione magica. Creature immuni agli attacchi furtivi sono invulnerabili a questo talento.	40C
Conoscenza Oscura	Capacità di conoscenze bardiche	Bonus di +3 a Conoscenze Bardiche	41C
Esperto Tattico#	Des 13+, Bonus di attacco base +2 o superiore, Riflessi in Combattimento	Il PG può compiere un attacco in mischia extra (o azione equivalente, come tentativi di disarmare, sbilanciare o afferrare per dare inizio ad una lotta) contro un avversario adiacente, a cui, per qualsiasi ragione, sia stato negato il bonus di Des. Il PG compie questo attacco extra quando è il suo turno, prima o dopo la sua azione regolare. Se vi sono più avversari adiacenti a cui è stato negato il bonus di Des, il PG con questo talento può attaccarne solo uno.	41C
Factotum	Liv del personaggio 8° o più	Il PG può utilizzare tutte le abilità, anche quelle che richiederebbero addestramento.	41C
Fidato	-	Bonus di +2 a Diplomazia e un bonus di +1 per superare la CD dei TS di tutti gli attacchi che influenzano la mente e degli incantesimi che dipendono dal linguaggio.	41C
Incantesimi Camuffati	Capacità di musica bardica, 12+ gradi in Intrattenere	Un incantesimo camuffato non può essere identificato mediante una prova di Sapienza Magica. L'esibizione del PG è palese a tutti i presenti, ma non il fatto che stia lanciando un incantesimo. A meno che l'incantesimo non si manifesti in modo esplicito sull'incantatore o che gli osservatori dispongano di altri mezzi per identificarne l'origine, gli astanti non hanno la più pallida idea della provenienza dell'incantesimo (1 slot di un liv superiore).	41C
Ø Mano Lesta	Des 19+	Quando il PG è tenuto d'occhio, può effettuare una prova di Raggiare come azione equivalente al movimento da contrapporre alle prove di Osservare degli spettatori. Se la prova viene superata, il PG può compiere un'azione parziale mentre gli osservatori sono distratti o guardano altrove. Se l'azione parziale è un attacco contro qualcuno che ha fallito la prova contrapposta, a quell'avversario viene negato il bonus di Des alla CA.	41C
Multirazziale	Parlare Linguaggi (razza selezionata)	Bonus di +4 su tutti i tiri eseguiti per modificare l'attitudine dei membri della razza umanoide (diversa dalla propria) scelta dal PG.	41C
Musica Extra**	Capacità di musica bardica	Il PG può usare la musica bardica 4 volte in più al giorno.	41C
Musica Inconscia	Capacità di musica bardica, 10+ gradi in Intrattenere	Il PG può suonare senza che gli avversari se ne accorgano, mentre gli alleati ottengono ugualmente tutti gli usuali benefici della musica bardica. Allo stesso modo, il PG può influenzare gli avversari entro il raggio di azione della musica e, a meno che questi ultimi non lo vedano suonare o abbiano a disposizione altri mezzi per individuarlo, non potranno scoprirne la provenienza.	41C
Ø Ombra	-	Bonus di competenza di +2 alle prove di Nascondersi e Osservare effettuate durante il pedinamento di una persona.	42C
Orecchio Verde	Capacità di musica bardica, 10+ gradi in Intrattenere	Il PG può adattare gli effetti di influenza mentale della musica bardica, così da influenzare anche le piante o le creature vegetali, oltre alle altre creature che vengono normalmente già influenzate.	42C
Ø Persuasivo	-	Bonus di +2 a Intimidire e Raggiare.	42C

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it	http://digilander.iol.it/mindbender
Ø Piè veloce	Des 15+ Correre	Durante una corsa o una carica, il PG può effettuare un singolo cambio di direzione di 90° gradi o meno. Non è possibile utilizzare questo talento se si indossa un'armatura media o pesante, o se si trasporta un carico superiore a quello leggero.	42C
Piroforo	-	Se il PG riesce a dar fuoco a qualcosa o a qualcuno, le fiamme infliggono 1 danno extra per dado, e la CD del TS su Rifl per estinguere le fiamme aumenta di +5.	42C
Requiem	Capacità di musica bardica, 12+ gradi in Intrattenere	Il PG può adattare gli effetti di influenza mentale della musica bardica, così da influenzare anche i non morti (ma con una durata dimezzata), oltre alle altre creature che vengono normalmente già influenzate.	42C
Scattare	-	Se il PG indossa un'armatura leggera o nessuna armatura, e trasporta un carico leggero, si muove ad una velocità di 1,5 m maggiore del normale.	42C
Spacco nell'Armatura	Maestria in Combattimento	Se il PG utilizza un'azione standard per studiare l'avversario, può ignorare metà del bonus di armatura (solo i bonus forniti dall'armatura, compresa l'armatura naturale, non quelli forniti dagli scudi, dai bonus di potenziamento dell'armatura, o dagli oggetti magici che offrono un bonus all'armatura) di quest'ultimo, per il solo attacco successivo.	42C

apparso per la prima volta nella guida "Il Pugno e la Spada". Questa versione sostituisce quella descritta nel manuale citato.

** Si può acquisire questo talento molteplici volte. Gli effetti sono cumulativi.

Ø Non più disponibile.

TALENTI - "Signori delle Terre Selvagge"

[Talenti Generali]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Abile nella Lotta	Colpo Senz'Armi Migliorato, Taglia Piccola o Media	Il PG ottiene un bonus di circostanza alla sua prova di lottare per sfuggire ad una lotta o all'immobilizzazione quando il suo avversario è di taglia superiore a quella Media (L'avversario è Grande: +2, Enorme: +4, Mastodontico: +6, Colossale: +8)	20S
Ø Attacco in Volo	Capacità di volare (naturale o grazie a metamorfosi)	Mentre vola (in una forma che consenta il volo naturale, non volo magico) il PG può compiere un'azione di movimento (compresa una picchiata) e un'azione parziale (non di movimento) in qualsiasi punto durante il movimento.	20S
Colpo Soprannaturale	Bonus di attacco base +7, Nemico prescelto immune ai colpi critici	Il PG seleziona un nemico prescelto immune ai colpi critici. Se il PG compie un critico al TxC contro il nemico prescelto, il PG infligge +1d6 danni extra per dado di danno inflitto dalla sua arma.	21S
Ø Combattere con Due Armi Superiori ☞	Ambidestria, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Bonus di attacco base +15	Il PG ottiene un terzo attacco con l'arma che tiene nella mano secondaria, benché con una penalità di -10.	21S
Critico Poderoso ☞	Critico Migliorato con l'arma, Bonus di attacco base +12, Competenza nell'arma	1 volta al giorno, il PG può stabilire che un singolo attacco in mischia con l'arma selezionata segni automaticamente un critico, prima di effettuare il TxC. Se l'attacco ha successo si tira per confermare il critico, anche il TxC effettivo non segnasse una minaccia. Si può acquisire questo talento più volte. Gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si acquisisce il talento, si applica a una nuova arma. 1 volta al giorno per ogni tipo di arma selezionata.	22S
Critico Prescelto*	Bonus di attacco base +5, almeno un nemico prescelto	Il PG seleziona uno dei suoi nemici prescelti che sia normalmente soggetto ai colpi critici. Quando attacca quel tipo di creatura, la portata della minaccia di tutte le sue armi viene raddoppiata. Questo talento può essere acquisito più volte. Gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si seleziona il talento, si applica ad un nuovo nemico prescelto. Gli effetti di questo talento non si sommano con quelli di Critico Migliorato.	22S
Ø Ghermire	Accesso ad una forma dotata di artigli o morso	Se il PG colpisce con un attacco o morso, può automaticamente tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se riesce a trattenere con un artiglio una creatura più piccola di quattro taglie o più, potrà stritolarla ogni rnd infliggendo automaticamente danni da artiglio. Se riesce a trattenere con un morso una creatura più piccola di tre taglie o più, infligge automaticamente danni da morso ogni rnd, oppure, nel caso non si muova e non compia altre azioni in combattimento, può infliggere danni raddoppiati da morso alle creature ghermita. Il PG può lasciar cadere una creatura ghermita come azione gratuita, oppure può far uso di un'azione standard per lanciarla via. Una creatura lanciata vola per 3 m e subisce 1d6 danni per ogni categoria di taglia del PG superiore a Piccola. Se il PG la lancia mentre sta volando, la creatura subisce il danno normale o quello da caduta, qualunque sia il maggiore.	23S
Guarigione Accelerata	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +5	Il PG recupera i pf e i punteggi delle caratteristiche perduti a un ritmo accelerato (vedi la tabella a fine sezione).	23S
Ira Distruttiva	Capacità di ira barbarica	Mentre il PG è in preda all'ira ottiene un bonus di +8 a tutte le prove di For effettuate per aprire porte o distruggere oggetti inanimati e immobili.	23S
Ira Extra** Ira Intimidatoria	Capacità di ira barbarica Capacità di ira barbarica	Il PG può cadere in preda all'ira due volte in più al giorno del solito. Mentre è in preda all'ira, il PG indica un singolo avversario entro 9 m; costui deve superare un TS su Vol (CD 10 + metà del liv del PG + il mod di Car del PG) per non rimanere scosso (penalità al morale di -2 ai TxC, ai TS e alle prove) fino al termine dell'ira del PG e finché il bersaglio lo vede. Un bersaglio che superi il TS rimane immune all'effetto intimidatorio dell'ira del PG per un giorno intero. Le creature immuni alla paura e quelle prive di organi di vista sono immuni a questo effetto.	23S 23S
Ira Istantanea	Capacità di ira barbarica	L'ira del PG comincia in qualunque momento desiderato, anche quando non è il proprio turno o quando si è stati sorpresi (o in risposta all'azione di qualcun altro dopo aver appreso il risultato ma prima che questo faccia effetto).	24S
Ira Prolungata** Movimento Brachiale	Capacità di ira barbarica Saltare 6 gradi, Scalare 6 gradi, For 13	L'ira barbarica dura 5 rnd oltre al normale. Il PG si muove tra gli alberi alla sua normale velocità via terra, utilizzando le braccia per balzare da un ramo all'altro. Per consentire il movimento brachiale, l'area attraverso la quale ci si muove deve essere almeno una foresta rada, e gli alberi devono essere entro 4,5 l'uno dall'altro. Non si può utilizzare questa capacità quando si tiene un oggetto in una mano, o mentre si indossa un'armatura più pesante di quella media.	24S 24S

http://digilander.iol.it/mindbender	mindbender@libero.it	http://digilander.iol.it/mindbender	
Ø Multiattacco	Accesso (naturale o dovuto a metamorfosi) ad una forma con tre o più armi naturali	Gli attacchi secondari della creatura con le armi naturali subiscono solo una penalità di -2 (anziché -5).	24S
Ø Multidestrezza \Rightarrow	Des 15 o +, Tre o + braccia	La creatura ignora tutte le penalità per l'uso di una mano secondaria (Non c'è più la penalità di -4 al TxC, alle prove di Caratteristica e abilità) (Questo talento sostituisce Ambidestria per le creature con più di due braccia).	24S
Nemico Prescelto Extra	Bonus di attacco base +5, almeno un nemico prescelto	Il PG può scegliere un nemico favorito addizionale e si incrementa anche uno dei bonus su un nemico prescelto come se si fosse aggiunto l'appropriato livello da ranger per farlo.	24S
Nuotare Migliorato	Nuotare 6 gradi	Il PG nuota a metà [invece di un quarto] della sua velocità via terra come azione equivalente al movimento, oppure a tre quarti [invece di metà] della sua velocità via terra come azione da rnd completo.	24S
Ombra	-	Bonus di +2 a Nascondersi e Osservare.	24S
Ø Parata con Mano Secondaria \Rightarrow	Ambidestria, Des 13, Combattere con Due Armi, Bonus di attacco base +3, Competenza nell'arma	Quando il PG combatte con due armi e impiega un'azione di attacco completo, nella sua azione può decidere di attaccare normalmente o di sacrificare tutti i suoi attacchi con la mano secondaria di quel rnd in cambio di un bonus per schivare +2 alla sua CA. Se il PG sta usando anche un buckler, il suo bonus alla CA viene sommato. Con questo talento è possibile usare solo armi dotate di lama o di manico di una taglia più piccola di quella del PG.	24S
Resistenza Superiore	Riduzione del danno come privilegio di classe o capacità innata	La riduzione del danno del PG aumenta di +1/-.	24S
Resistenza all'Energia**	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempria +8	Il PG seleziona una forma di energia e ottiene resistenza 5 contro di essa. Questa resistenza non si somma con quella fornita da incantesimi o oggetti magici.	25S
Resistere alle Malattie	-	Il PG ottiene un bonus di +4 ai TS su Temp contro le malattie.	25S
Resistere ai Veleni	-	Il PG ottiene un bonus di +4 ai TS su Temp contro i veleni.	25S
Ø Rimanere Cosciente	Bonus di attacco base +2, Resistenza Fisica, Robustezza, Volontà di Ferro	Quando i pf arrivano a 0, il PG può compiere un'azione parziale durante il suo turno per ogni rnd, finché non arriva a -10 pf.	25S
Robustezza del Drago** \Rightarrow	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempria +11	Il PG guadagna +12 pf.	25S
Robustezza del Gigante** \Rightarrow	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempria +8	Il PG guadagna +9 pf.	25S
Robustezza del Nano** \Rightarrow	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempria +5	Il PG guadagna +6 pf.	25S
Sfidare Animali	Capacità di lanciare <i>individuazione di animali o vegetali</i>	Il PG può scacciare (ma non distruggere) animali come un chierico buono scaccia i non morti. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car. Se il PG ha più di una classe di incantatore divino, scaccia gli animali al livello della classe più alta.	25S
Controllare Animali	Sfidare Animali, Capacità di lanciare <i>amicizia con gli animali e parlare con gli animali</i>	Il PG può intimorire o comandare gli animali come un chierico malvagio intimorisce i non morti. Il PG deve poter comunicare con l'animale tramite <i>parlare con gli animali</i> , ma può impartire i suoi ordini anche mentalmente, se lo desidera. Può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car. Se il PG ha più di una classe di incantatore divino, intimorisce gli animali al livello della classe più alta.	21S
Sfidare Vegetali	Capacità di lanciare <i>individuazione di animali o vegetali</i>	Il PG può scacciare (ma non distruggere) i vegetali come un chierico buono scaccia i non morti. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car. Se il PG ha più di una classe di incantatore divino, scaccia i vegetali al livello della classe più alta.	25S
Controllare Vegetali	Sfidare Vegetali, Capacità di lanciare <i>parlare con i vegetali</i>	Il PG può intimorire o comandare i vegetali come un chierico malvagio intimorisce i non morti. Il PG deve poter comunicare con il vegetale tramite <i>parlare con i vegetali</i> , ma può impartire i suoi ordini anche mentalmente, se lo desidera. Può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car. Se il PG ha più di una classe di incantatore divino, intimorisce i vegetali al livello della classe più alta.	22S
Ø Virata	Capacità di volare (naturale o grazie a metamorfosi)	Può virare di 180°, indipendentemente dalla manovrabilità del PG. Non può guadagnare altitudine, ma può scendere in picchiata.	25S
Volare Migliorato	Capacità di volare (naturale o grazie a metamorfosi)	La manovrabilità in volo del PG aumenta di un livello (Ad es, da scarsa a normale).	25S
[Talenti di Creazione Oggetto]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Creare Infusi	Sopravvivenza 4 gradi, Incantatore di 3° liv o +	1 giorno. Prezzo base: liv dell'incantesimo (divino) x liv dell'incantatore x 50 mo. Inoltre occorre spendere 1/25 delle prezzo totale in PE e consumare materiali grezzi del costo di metà di questo prezzo base.	22S

[Talenti Selvatici]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Forma Selvatica Extra*	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i>	Il PG può utilizzare <i>forma selvatica</i> 2 volte in più al giorno del solito. Se è in grado di utilizzare <i>forma selvatica</i> per divenire un elementale, può anche ottenere una <i>forma selvatica</i> elementale aggiuntiva al giorno.	22S
Forma Selvatica Parlante	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> , Int 13	Mentre è in <i>forma selvatica</i> , il PG agisce come se fosse sotto l'effetto di un <i>parlare con gli animali</i> continuo, nei confronti di animali (o degli elementali) del suo stesso tipo. Questo talento non consente comunicazioni mentali ma solo comunicazioni sonore (come ringhi).	22S
Forma Selvatica Proporzionata	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> , Forma naturale che non sia né Piccola né Media	Il PG può utilizzare <i>forma selvatica</i> per assumere le sembianze di un animale la cui taglia normale equivalga alla sua [invece che limitarsi ai normali parametri della capacità].	22S
Forma Selvatica Veloce	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> (per diventare un animale crudele), Des 13	Il PG può usare <i>forma selvatica</i> come azione equivalente al movimento [invece che come azione standard].	23S
Ø Incantesimi Naturali	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> , Sag 13	Il PG può sostituire le componenti verbali e somatiche degli incantesimi mentre è in <i>forma selvatica</i> . Il PG può utilizzare tutte le componenti materiali o focus che riesce a tenere in un'estremità della sua forma attuale, ma non quelli fusi in quella forma.	23S
Olfatto Acuto	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> , Sag 11	Il PG ottiene la capacità straordinaria di olfatto acuto, che funziona a prescindere dalla sua forma.	24S
Vista Cieca	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> (per diventare una creatura Grande)	Il PG ottiene la capacità straordinaria di vista cieca, che funziona a prescindere dalla sua forma. Il PG emette suoni ad alta frequenza che gli consentono di individuare oggetti e creature entro 12 m. Dato che la capacità si basa sull'udito, tutte le circostanze che privino il PG di quel senso, negano anche la vista cieca.	25S

* Si possono acquisire questi talenti molteplici volte. Gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si acquisisce il talento, si applica ad un nuovo nemico prescelto.

** Si può acquisire questo talento molteplici volte. Gli effetti sono cumulativi.

☞ I guerrieri possono scegliere i talenti bonus derivanti dalla loro classe tra i talenti indicati con questo simbolo.

Ø Non più disponibile.

Punti ferita recuperati al giorno per livello del personaggio

	Con Guarigione Accelerata e cura a lungo termine (prova di Guarigione effettuata con successo)		Normale	Normale e cura a lungo termine (prova di Guarigione effettuata con successo)
	Con Guarigione Accelerata			
Attività faticose	1/liv	2/liv	0	0
Attività non faticose	2/liv	3/liv	1/liv	2/liv
Riposo completo a letto	4/liv	5/liv	2/liv	4/liv

Punteggi di caratteristica recuperati al giorno

	Con Guarigione Accelerata e cura a lungo termine (prova di Guarigione effettuata con successo)		Normale	Normale e cura a lungo termine (prova di Guarigione effettuata con successo)
	Con Guarigione Accelerata			
Attività faticose	2	3	0	0
Attività non faticose	2	3	1	2
Riposo completo a letto	3	5	2	4

TALENTI - "FORGOTTEN REALMS Ambientazione"

[Talenti Generali]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Adattamento alla Luce Diurna	Requisiti regionali	Il PG (Drow, nani grigi, orchi) non subisce più penalità se esposto a luce diurna.	32F
Addestramento Magico	Int 10+, Requisiti regionali	Il PG può lanciare <i>frastornare, luci danzanti, mano magica</i> 1 volta al giorno.	32F
Anima Forte	Requisiti regionali	+1 ai TS su Tempra e Volontà, e un +1 (cumulativo) ai TS contro risucchi di energia ed effetti di morte.	33F
Artigiano Magico*	Qualsiasi talento di creazione oggetto	Associato ad un talento di creazione oggetto noto al PG. Al momento di stabilire il costo in PE e dei materiali grezzi per creare oggetti con questo talento, il risultato finale va moltiplicato per 75%.	33F
Artista	Requisiti regionali	Bonus di +2 a tutte le prove di Intrattenere e ad un'abilità di Artigianato che riguarda un'arte (di sua scelta) come la calligrafia, la pittura, la scultura o la tessitura.	33F
Cacciatore di nemici*	Requisiti regionali	A seconda della regine di provenienza il PG ottiene contro quei mostri, un bonus di +1 ai tiri per i danni degli attacchi in mischia e degli attacchi a distanza fino a 9 m, e agisce come se fosse dotato del talento Critico Migliorato relativo all'arma che sta utilizzando. Questo beneficio non è cumulativo con il talento Critico Migliorato.	33F
Cavallerizzo	Requisiti regionali	Bonus di +3 a tutte le prove di Cavalcare.	33F
Contrattatore Nato	Requisiti regionali	Bonus di +2 a tutte le prove di Valutare e Raggiurare.	33F
Controincantesimo Migliorato	-	Come controincantesimo, il PG può usare un incantesimo della stessa scuola, ma che sia di uno o più livelli superiore rispetto all'incantesimo bersaglio.	33F
Cosmopolita*	Requisiti regionali	Bonus di +2 a tutte le prove di un'abilità (a sua scelta, non esclusiva e che non appartiene alle sue abilità di classe) che da ora verrà considerata abilità di classe per il PG.	33F
Disciplina	Requisiti regionali	Bonus di +1 ai TS sulla Volontà e un bonus di +2 alle prove di Concentrazione.	33F
Esperienza Mercantile	Requisiti regionali	Bonus di +2 a tutte le prove di Valutare e un bonus di +2 alle prove di abilità di Artigianato o di Professione che ha scelto.	33F
Ethran	Femmina, Car 11+, Incantatore 1° liv o più, Approvazione della società	Il PG è membro rispettato delle Streghe di Rashemen. Bonus di +2 alle prove di Empatia Selvatica e di Sopravvivenza per orientarsi. Quando tratta con altri Rasemi, ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di abilità basate sul carisma. Se il PG perde l'appoggio delle Streghe, perde anche i benefici di questo talento.	34F
Famiglio Migliorato	Capacità di acquisire un nuovo famiglio, Allineamento compatibile	Vedi pag. 34	34F
Forestale	Requisiti regionali	Bonus di +2 a tutte le prove di Guarire e a tutte le prove di Sopravvivenza.	34F
Fortuna degli Eroi	Requisiti regionali	Bonus di +1 a tutti i TS.	34F
Furtivo	Requisiti regionali	Bonus di +2 a tutte le prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.	34F
Galateo Magico	Requisiti regionali	Bonus di +2 a tutte le prove di Diplomazia e di Sapienza Magica.	34F
Gemello del Tuono	Requisiti regionali	Bonus di +2 a tutte le prove basate sul Carisma. Il PG ha un fratello o sorella gemella (identico o diverso). Se supera una prova di Orientamento con CD 15 (o una prova di Saggezza se non possiede Orientamento) è in grado di stabilirne la direzione se il gemello è in vita sullo stesso piano (azione standard da 1 rnd). Se fallisce non ottiene alcuna informazione.	34F
Incantatore Prodigio*	-	Allo scopo di determinare i suoi incantesimi bonus e le CD dei tiri salvezza che i suoi incantesimi richiedono, il PG considera il suo punteggio di Caratteristica principale come incantatore (Car per bardi e stregoni, Sag per incantatori divini, Int per i maghi) più alto di 2 punti rispetto al suo valore effettivo. Se il PG possiede più classi di incantatore, il bonus viene applicato solo ad una classe in questione. Questo talento può essere preso solo al 1° livello, anche se non si possiede alcuna classe da incantatore.	35F
Ø Incantesimo Focalizzato Superiore*	Incantesimi Focalizzati	Il PG aggiunge +4 alla CD di tutti i TS effettuati contro i suoi incantesimi della scuola di magia a cui il talento è stato applicato. Questo bonus si sostituisce al bonus di Incantesimi Focalizzati.	35F
Ø Incantesimo Inarrestabile Superiore	Incantesimi Inarrestabili	Il PG ottiene un bonus di +4 alle prove di livello dell'incantatore (1d20 + liv dell'incantatore) per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura. Questo bonus si sostituisce al bonus di Incantesimi Inarrestabili.	35F

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it	http://digilander.iol.it/mindbender
Incantesimo Innato*	Incantesimi Rapidi Incantesimi Silenziosi Incantesimi Immobili	Il PG può lanciare un incantesimo che è già in grado di lanciare come capacità speciale, senza bisogno di prepararlo (1 slot di 8 liv superiori). Non necessita di focus o componenti materiali, tranne se viene fornito un valore in mo. Un chierico non può convertirlo per un incantesimo di <i>curare</i> o di <i>infliggere</i> , e nemmeno in un Incantesimo Personale (vedi talento). Incantatori divini che perdono la possibilità di lanciare incantesimi divini non possono più lanciare neppure quelli innati divini.	35F
Incantesimo Personale*	Padronanza degli Incantesimi	Associato ad un incantesimo con talento Padronanza degli Incantesimi. Il PG può convertire incantesimi arcani già preparati di livello pari o superiore in quell'incantesimo personale.	35F
Istruzione Arcana	Requisiti regionali	Il PG sceglie una classe di incantatore arcano, che diventa classe preferita e non crea penalità di esperienza per la multiclasse. Questo talento può essere preso solo al 1° livello.	36F
Istruzione	Requisiti regionali	Tutte le abilità di Conoscenze diventano abilità di classe per il PG. Il PG ottiene un bonus di +2 su due abilità di Conoscenze a sua scelta. Questo talento può essere preso solo al 1° livello.	36F
Lingua Sciolta	Requisiti regionali	Bonus di +2 a tutte le prove di Diplomazia e Percepire Intenzioni.	36F
Magia della Trama d'Ombra	Sag 13+ o divinità patrona (Shar)	Un effetto di Trama d'Ombra funziona normalmente in una zona di magia morta o selvaggia. Bonus di +1 alla CD di tutti i TS degli incantesimi della scuola di Am, Ill e Nec lanciati dal PG e agli incantesimi con descrittore Oscurità. Il PG riceve un bonus di +1 alle sue prove di livello per superare la RI di quelle scuole o di quel tipo. Il livello di incantatore effettivo del PG per gli incantesimi della scuola di Inv o Tra (tranne Oscurità) viene ridotto di 1 (quindi i maghi d'ombra del 1° liv non possono lanciare incantesimi appartenenti a quelle scuole). È incapace di lanciare incantesimi (e usare oggetti magici ad attivazione o a compimento di incantesimo) relativi alla Luce. Può utilizzare gli oggetti della Trama d'Ombra senza subirne i danni. Tutti gli oggetti da lui creati ora appartengono alla Trama d'Ombra. La Sag viene ridotta di 2 punti (se scende ad un punteggio inferiore a 13 il PG conserva ancora questo talento). Può recuperare i punti persi con un incantesimo <i>espiazione</i> lanciato da un chierico di Shar.	36F 36F
Mente sul Corpo	Requisiti regionali	Al 1° liv il PG può usare il suo modificatore di Int invece di quello di Cos per determinare i pf bonus. Acquisisce 1 pf ogni volta che acquisisce un talento di metamagia.	37F
Milizia	Requisiti regionali	Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo) e Competenza nelle Armi da Guerra (lancia lunga) oppure (a Luiren) Competenza nelle Armi da Guerra (arco corto) e Competenza nelle Armi da Guerra (spada corta).	37F
Nomade a Cavallo	Requisiti regionali	Competenza nelle Armi da Guerra (arco corto composito) e bonus di +2 a Cavalcare	37F
Occhi Aperti	Requisiti regionali	Bonus di +2 all'Iniziativa e un bonus di +2 a Osservare	37F
Preparazione Arcana	Lanciare incantesimi arcani come bardo o stregone	Il PG è in grado di preparare uno o più incantesimi come farebbe un mago. Se il PG è uno stregone o un bardo è in grado di preparare un incantesimo con un talento di metamagia prima del tempo, invece di lanciarne uno come azione di rnd completo.	37F
Resistere al Veleno	Requisiti regionali	Bonus di +4 ai TS sulla Temp contro veleni (questo talento può essere scelto solo al 1° liv)	38F
Sangue di Fuoco	Requisiti regionali	Bonus di +4 ai TS contro gli effetti del fuoco. Bonus di +2 alla CD dei TS degli avversari contro qualsiasi suo incantesimo da stregone con il descrittore del fuoco che lancia (questo talento può essere scelto solo al 1° liv).	38F
Sangue di Serpente	Requisiti regionali	Bonus di +2 ai TS sulla Temp contro veleni e bonus di +1 ai TS sui Rifl (questo talento può essere scelto solo al 1° liv).	38F
Scalatore di Alberi	Requisiti regionali	Bonus di +2 a Scalare. Non perde il bonus di Des alla CA e non concede all'aggressore il bonus di +2 quando viene attaccato mentre si sta arrampicando.	38F
Sicario	Requisiti regionali	Bonus di +2 a Iniziativa e bonus di +2 a Intimidire.	38F
Sopravvissuto	Requisiti regionali	Bonus di +1 ai TS su Temp e bonus di +2 a Sopravvivenza	38F
Stile a Doppia Spada	Combattere con due armi, Requisiti regionali	Quando combatte con due spade di cui è competente (pugnale, spada lunga, stocco, scimitarra o spada corta, in qualsiasi combinazione) ottiene un bonus di +2 alla CA contro un singolo avversario in mischia precedentemente scelto all'inizio del suo turno. La perdita del bonus di Des alla CA fa decadere anche questo bonus.	38F
Tatuaggio Focalizzato	Specializzato in una scuola di magia, Requisiti regionali	Bonus di +1 alla CD dei TS degli avversari contro qualsiasi suo incantesimo della scuola in cui è specializzato. Ottiene bonus di +1 alle prove di livello dell'incantatore (1d20+liv dell'incantatore) per superare la RI di una creatura, quando lancia un incantesimo appartenente a quella scuola.	38F
Testa Dura	Requisiti regionali	Bonus di +1 ai TS su Vol e bonus di +2 alle prove di Intimidire.	38F

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it	http://digilander.iol.it/mindbender
Vita della Strada	Requisiti regionali	Bonus di +2 a Raggiare e Raccogliere Informazioni.	38F
[Talenti di Creazione Oggetto]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Creare <i>Portale</i>	Creare Oggetti Meravigliosi	Richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo costo base. Inoltre occorre spendere 1/25 delle prezzo totale in PE e consumare materiali grezzi del costo di metà di questo prezzo base.	33F
Iscrivere Rune	Int 13+, abilità di Artigianato appropriata, Incantatore divino 3° liv o più	Vedi pag. 36	36F
[Talenti di Metamagia]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Incantesimo Persistente	Incantesimi Estesi	L'incantesimo ha durata di 24 ore. Deve avere un raggio d'azione personale o fisso. Inefficace con incantesimi a durata istantanea o i cui effetti vengono scaricati. La concentrazione è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità (1 slot di 4 liv superiori).	35F
Incantesimo Raddoppiato	Un qualsiasi altro talento di metamagia	L'incantesimo ha effetto due volte sul bersaglio. Il bersaglio subisce tutti gli effetti di entrambi gli incantesimi individualmente, con due TS distinti (1 slot di 4 liv superiori).	35F
Incantesimo Ritardato	Un qualsiasi altro talento di metamagia	L'incantesimo si attiva solo dopo 1 o 5 rnd (a scelta dall'incantatore). Solo con incantesimi ad area, personali e a contatto (1 slot di 3 liv superiori).	36F
Magia Insidiosa	Magia della Trama D'Ombra	Un manipolatore della Trama deve superare una prova di livello (CD 11 + liv dell'incantatore del PG) per riuscire a individuare l'aura magica di uno degli incantesimi del PG, facendo uso di un incantesimo di divinazione, una capacità speciale o un oggetto magico (<i>individuazione del magico, vedere invisibilità</i>). Questo beneficio non si estende agli incantesimi delle scuole di Invocazione o Trasmutazione lanciati dal PG (I manipolatori della Trama li individuano normalmente). Il PG però a sua volta deve superare una prova di livello (CD 9 + liv dell'incantatore) per riuscire a utilizzare un incantesimo di divinazione contro un effetto della Trama. Questa penalità non si estende agli effetti degli incantesimi delle scuole di Illusione, Ammalimento o Necromanzia (Il PG li individua normalmente).	37F
Magia Perniciosa	Magia della Trama D'Ombra	Un manipolatore della Trama deve superare una prova di livello (CD 11 + liv dell'incantatore del PG) affinché il proprio controincantesimo su un incantesimo lanciato dal PG abbia successo. Questo beneficio non si estende agli incantesimi delle scuole di Invocazione o Trasmutazione lanciati dal PG (I manipolatori della Trama possono controincantarli normalmente), né se il controincantesimo è un <i>dissolvi magie</i> . Il PG però a sua volta deve superare una prova di livello (CD 9 + liv dell'incantatore) per riuscire a utilizzare un controincantesimo su un incantesimo della Trama. Questa penalità non si estende agli effetti degli incantesimi delle scuole di Illusione, Ammalimento o Necromanzia (Il PG può controincantarli normalmente). In controincantesimi effettuati attraverso l'uso di <i>dissolvi magie</i> funzionano normalmente.	37F
Magia Tenace	Magia della Trama D'Ombra	Un manipolatore della Trama deve superare una prova di livello (CD 15 + liv dell'incantatore del PG) per tentare di dissolvere un incantesimo del PG. Questo beneficio non si estende agli incantesimi delle scuole di Invocazione o Trasmutazione lanciati dal PG (I manipolatori della Trama possono tentare di dissolverli normalmente). Il PG però a sua volta deve superare una prova di livello (CD 13 + liv dell'incantatore) per tentare di dissolvere un incantesimo della Trama. Questa penalità non si estende agli effetti degli incantesimi delle scuole di Illusione, Ammalimento o Necromanzia (che vengono dissolti normalmente).	37F

* Si possono acquisire questi talenti molteplici volte. Gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si acquisisce il talento, si applica a una nuova arma, scuola di magia o selezione di incantesimi.

** Si può acquisire questo talento molteplici volte. Gli effetti sono cumulativi.

Ø Non più disponibile.

ELENCO COMPLETO DEI TALENTI

[Talenti Generali]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Abilità Focalizzata*	-	Bonus di +3 alle prove dell'abilità prescelta.	89
Acrobatico	-	Bonus di +2 alle prove di Acrobazia e Saltare.	89
Affascinante	Fidato, Persuasivo	Bonus di +2 a Diplomazia e mod di +2 alle CD dei TS contro gli incantesimi che influenzano la mente e dipendono dal linguaggio.	39C
Affinità Animale	-	Bonus di +2 alle prove di Addestrare Animali e Cavalcare.	89
Agile	-	Bonus di +2 alle prove di Artista della Fuga e Equilibrio.	89
Allerta	-	Bonus di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare.	89
Arciere Zen	Bonus di attacco base +3 o superiore, Sag 13+	Usa il mod di Sag al posto del mod di Des quando compie un attacco a distanza entro 9 m.	5P
Arma Accurata* [⌘]	Competenza nell'arma, bonus di attacco base +1	Utilizza il mod di Des invece di quello di For ai TxC con le armi leggere. Se il personaggio imbraccia uno scudo, subisce la penalità di armatura alla prova di quest'ultimo al proprio TxC.	89
Arma Focalizzata* [⌘]	Competenza nell'arma prescelta, bonus di attacco base +1	Bonus di +1 ai TxC con l'arma prescelta.	89
Arma Specializzata* [⌘]	Competenza nell'arma prescelta, Arma Focalizzata nell'arma prescelta, guerriero di 4° liv.	Bonus di +2 ai danni con l'arma prescelta.	89
Arma Focalizzata Superiore* [⌘]	Competenza nell'arma prescelta, Arma Focalizzata nell'arma prescelta, guerriero di 8° liv.	Bonus di +2 ai TxC con l'arma prescelta.	89
Arma Specializzata Superiore* [⌘]	Competenza nell'arma prescelta, Arma Focalizzata nell'arma prescelta, Arma Focalizzata Superiore nell'arma prescelta, Arma Specializzata nell'arma scelta, guerriero di 12° liv.	Bonus di +4 ai danni con l'arma prescelta.	92
Presa della Scimmia*	Bonus di attacco base +3 o superiore, Arma Focalizzata, For 13+	Può usare un'arma da mischia (da scegliere), che normalmente per la taglia del PG richiede due mani, con una mano sola subendo una penalità di -2 al TxC.	8P
Specializzazione negli Incantesimi	Arma Focalizzata, Incantatore di 4° liv o più	Gli incantesimi che infliggono danno che effettuano un attacco di contatto a distanza acquistano un mod del danno di +2, se il bersaglio si trova entro 9 m. Si può acquisire questo talento due volte: una per gli incantesimi a raggio e una per quelli a dardi di energia. Gli effetti non sono cumulativi.	45T
Armatura Naturale Migliorata**	Armatura naturale, Cos 13	Il bonus di armatura naturale aumenta di 1.	303M
Artiglio dell'Aquila	Bonus di attacco base +2 o superiore, Colpo Senz'Armi Migliorato, Spezzare Migliorato, Des 15+	Può colpire l'arma o lo scudo di un avversario con un colpo senz'armi.	5P
Atletico	-	Bonus di +2 alle prove di Nuotare e Scalare.	92
Attacco in Volo	Velocità di volare	Quando vola, può compiere un'azione di movimento (anche una picchiata) e un'altra azione standard in qualsiasi punto del movimento. Non può compiere una seconda azione di movimento durante il rnd in cui compie un attacco in volo [senza questo talento, la creatura compie un'azione standard prima o dopo il movimento].	303M
Attacco Naturale Migliorato	Arma naturale, bonus di attacco base +4	Il danno di un attacco naturale selezionato incrementa di un grado (1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6 oppure, nel caso di 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8)	303M
Attacco Poderoso [⌘]	For 13	All'inizio del round, si può decidere di sottrarre un numero (inferiore al bonus di attacco base) da tutti i TxC in mischia, per poi sommarlo a tutti i tiri dei danni in mischia.	92
Affondo Poderoso [⌘]	Bonus di attacco base +3 o superiore, Attacco Poderoso	Un TxC riuscito nel corso di una carica permette di raddoppiare il mod di For che normalmente si aggiunge ai danni, indipendentemente dal fatto se si usa un'arma a una o a due mani. Provoca un attacco di opportunità.	5P
Incalzare [⌘]	For 13, Attacco Poderoso	Se riesce ad abbattere una creatura, ottiene immediatamente un attacco extra (stessa arma e bonus) entro la sua portata (solo 1 volta per round).	96
Incalzare Potenziato [⌘]	For 13, Attacco Poderoso, Incalzare, bonus di attacco base +4	Se riesce ad abbattere una creatura, ottiene immediatamente un attacco extra (stessa arma e bonus) entro la sua portata (anche più volte per round).	97
Oltrepassare Migliorato [⌘]	For 13, Attacco Poderoso	Bonus di +4 ai tentativi di buttare a terra.	99
Spezzare Migliorato [⌘]	For 13, Attacco Poderoso	Bonus di +4 ai tentativi di colpire un oggetto impugnato o trasportato da un avversario; nessun attacco di opportunità.	101
Spingere Migliorato [⌘]	For 13, Attacco Poderoso	Bonus di +4 ai tentativi di spingere; nessun attacco di opportunità.	101
Aumentare Evocazione	Incantesimi Focalizzati (evocazione)	Le creature evocate ottengono +4 For, +4 Cos.	92
Autorità	PG di 6° liv	Chiama a raccolta gregari e seguaci.	92

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it	http://digilander.iol.it/mindbender
Autosufficiente	-	Bonus di +2 alle prove di Guarire e Sopravvivenza.	92
Azioni Contemporanee	Multiattacco, Des 15+, Int 13+, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere con Due Armi	Se il PG ha quattro o più braccia, può usare ogni paio di braccia per compiere una diversa azione parziale.	61P
Azzoppare	Bonus di attacco base +4 o superiore, Capacità di attacco furtivo	Se il PG compie un attacco furtivo, può sostituire +2d6 danni furtivi.	40C
Balzo della Mantide	Monaco 7° liv o più, 5 gradi in Saltare	Contro un avversario scelto che si trova nella sua portata massima raggiungibile con una prova di Saltare. Se la prova ha successo può compiere un normale attacco di carica come parte della stessa azione. Se la carica ha successo, infligge i normali danni più il suo mod di For moltiplicato per 2.	6P
Canto Persistente	Capacità di musica bardica	Se il PG utilizza la musica bardica per ispirare competenza, infondere coraggio, ispirare grandezza, gli effetti persistono il doppio della durata normale.	40C
Capacità Focalizzata*	Attacco speciale	Aggiunge +2 alla CD di tutti i TS contro l'attacco speciale selezionato.	303M
Capacità Magica Potenziata*	Capacità magiche a 6° liv dell'incantatore o più	Scegliere una delle capacità magiche della creatura. La creatura può utilizzare la capacità magica potenziata 3 volte al giorno (o meno, se normalmente è utilizzabile solo una o due volte al giorno). Quando la creatura utilizza la capacità magica potenziata, tutti gli effetti numerici variabili vengono incrementati della metà (Es: infligge una volta e mezzo più danni del normale, cura una volta e mezzo quell'ammontare di pf, agisce su una volta e mezzo i bersagli, ecc...). i TS e i tiri contrapposti non sono influenzati. La creatura può selezionare solo una capacità magica che duplichi un incantesimo il cui livello non sia superiore a metà del suo livello da incantatore (arrotondato per difetto) -2. Liv dell'incantatore: 0 1° 2° 3° 4° 5° 6° 7° 8° Liv per potenziare: 4° 6° 8° 10° 12° 14° 16° 18° 20°	303M
Capacità Magica Rapida*	Capacità magiche a 10° liv dell'incantatore o più	Scegliere una delle capacità magiche della creatura. La creatura può utilizzare la capacità magica rapida 3 volte al giorno (o meno, se normalmente è utilizzabile solo una o due volte al giorno). La creatura utilizza la capacità magica rapida come azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Può utilizzare solo una capacità magica rapida per rnd. La creatura può selezionare solo una capacità magica che duplichi un incantesimo (e con tempo di lancio inferiore a 1 round completo) il cui livello non sia superiore a metà del suo livello da incantatore (arrotondato per difetto) -4. Liv dell'incantatore: 0 1° 2° 3° 4° 5° 6° Liv per rendere rapida: 8° 10° 12° 14° 16° 18° 20°	303M
Carica con lo Scudo	For 13+, Attacco Poderoso, Attacco con lo Scudo Migliorato	Un attacco di carica con lo scudo infligge il doppio dei danni.	20D
Ciarlatano	-	Bonus di +2 a Camuffare e Raggirare.	40C
Colpo Emorragico	Bonus di attacco base +4 o superiore, Capacità di attacco furtivo	Se il PG compie un attacco furtivo, può sostituire +1d6 danni extra di attacco furtivo con una ferita emorragica che continuerà a sanguinare. Ogni ferita così inferta infligge 1 danni addizionale per rnd (Attacchi emorragici addizionali infliggono +1 danno addizionale ciascuno per rnd). L'emorragia si arresta quando il PG beneficia degli effetti di una prova di Guarire superata con successo, di un incantesimo <i>curare</i> o di qualsiasi altro tipo di guarigione magica. Creature immuni agli attacchi furtivi sono invulnerabili a questo talento.	40C
Colpo Senz'Armi Migliorato [Ⓜ]	-	È considerato armato anche senz'armi (può infliggere danni normali o non letali, a discrezione). Nessun attacco di opportunità.	93
Abile nella Lotta	Colpo Senz'Armi Migliorato, Taglia Piccola o Media	Il PG ottiene un bonus di circostanza alla sua prova di lottare per sfuggire ad una lotta o all'immobilizzazione quando il suo avversario è di taglia superiore a quella Media (L'avversario è Grande: +2, Enorme: +4, Mastodontico: +6, Colossale: +8)	20S
Devviare Freccce [Ⓜ]	Des 13, Colpo Senz'Armi Migliorato	Devvia un attacco a distanza per rnd (almeno una mano libera, consapevole dall'attacco, non conta come azione).	95
Afferrare Freccce [Ⓜ]	Des 15, Colpo Senz'Armi Migliorato, Devviare Freccce	Afferra un attacco a distanza deviato (armi da lancio possono essere immediatamente scagliate indietro contro l'aggressore).	89
Calcio Ruotato	Bonus di attacco base +3 o superiore, Colpo Senz'Armi Migliorato, Des 15+	Un TxC riuscito permette al PG di effettuare un secondo TxC contro un avversario diverso, che sia nell'area minacciata del PG. Questo talento richiede un'azione di attacco completo.	7P

http://digilander.iol.it/mindbender	mindbender@libero.it	http://digilander.iol.it/mindbender	
Fingere Debolezza	Bonus di attacco base +2 o superiore, Colpo Senz'Armi Migliorato	Il PG effettua una prova di Raggiare contro Percepire Intenzioni dell'avversario per far credere di essere disarmato, mentre in realtà non lo è. Se ha successo può compiere il suo attacco contro l'avversario ora colto alla sprovvista. Con un'arma Minuscola o Piccola si ha una penalità rispettiva di -2 e -6 alla prova di Raggiare. Un'arma camuffata, come un ventaglio da guerra, non impone penalità. Questo talento è un'azione standard, come la finta, tranne per il fatto che se ha successo si deve compiere il proprio attacco immediatamente. Si può sfruttare questo talento solo una volta per incontro.	8P
Lottare Migliorato [⌘]	Des 13, Colpo Senz'Armi Migliorato	Bonus di +4 alle prove di lottare; nessun attacco di opportunità per dare inizio ad una lotta.	98
Pugno Stordente [⌘]	Des 1, Sag 13, Colpo Senz'armi Migliorato, bonus di attacco base +8	Dirlo prima del TxC, se l'attacco senz'armi riesce, il difensore, oltre a ricevere i danni, deve superare un TS su Temp (CD 20 + metà liv + mod Sag dell'attaccante) per non rimaner stordito per 1 rnd (non può agire, perde bonus Des alla CA, penalità -2 alla CA). 1 Pugno Stordente al giorno ogni 4 liv (ma non più di 1 a round).	99
Attacchi Stordenti Extra**	Bonus di attacco base +2 o superiore, Pugno Stordente	Può compiere 3 attacchi stordenti al giorno.	5P
Tocco del Dolore	Bonus di attacco base +2 o superiore, Pugno Stordente, Sag 19+	Le vittime di un attacco stordente subiscono un dolore lancinante che dà loro la nausea per 1 rnd, dopo essere state stordite per 1 rnd come al solito. Questo talento è inefficace contro le creature immuni ad attacchi stordenti o di una taglia più grande rispetto al PG.	9P
Pugni di Ferro	Bonus di attacco base +2 o superiore, Colpo Senz'Armi Migliorato	Infligge 1d4 danni aggiuntivi quando compie con successo un attacco senz'armi. Questo talento può essere usato solo per un numero di volte pari a 3 + mod di Sag.	9P
Colpo Soprannaturale	Bonus di attacco base +7, Nemico prescelto immune ai colpi critici	Il PG seleziona un nemico prescelto immune ai colpi critici. Se il PG compie un critico al TxC contro il nemico prescelto, il PG infligge +1d6 danni extra per dado di danno inflitto dalla sua arma.	21S
Colpo Terrificante	For 25, Attacco Poderoso, Spingere Migliorato, taglia Grande o più	Con un'azione standard, può sottrarre 4 dal TxC in mischia per sferrare un colpo terrificante. Se la creatura colpita è un avversario corporeo più piccolo dell'attaccante, deve superare un TS sui Rifl (CD = danni inflitti) o essere satto volare via per 3 m in una direzione a scelta dall'attaccante e cadere a terra prono. Se un ostacolo impedisce il completamento dello spostamento, l'avversario e l'ostacolo subiscono 1d6 danni ciascuno, e l'avversario si ferma in uno spazio adiacente all'ostacolo.	304M
Combattere alla Cieca [⌘]	-	Ripete il tiro % fallito a causa dell'occultamento (MdG pag 151). Un attaccante invisibile non ha bonus (La CA rimane invariata e non c'è neppure il bonus di +2), non vale per gli attacchi a distanza. Solo mezza penalità al normale valore di velocità per non essere in grado di vedere (MdG pag 163).	93
Vista Cieca, nel raggio di 1,5 Metri	Bonus di attacco base +4 o superiore, Combattere alla Cieca, Sag 19+	Può localizzare la posizione di avversari materiali che si trovano a meno di 1,5 m. Questo talento è simile a Vista Cieca dei mostri.	10P
Combattere con Due Armi [⌘] Bloccare Scudo [⌘]	Des 15 Bonus di attacco base +4 o superiore, Combattere con Due Armi	Riduce di 2 le penalità per combattere con due armi vedi (MdG pag 154). Contro un avversario che usa uno scudo e che differisca di non più di una taglia dal PG. Si compie un attacco con la mano secondaria contro lo scudo dell'avversario usando le normali regole per colpire un'arma. Se il tiro ha successo l'arma impugnata con la mano secondaria del PG blocca momentaneamente lo scudo e può compiere un attacco di opportunità con l'arma della mano primaria con il bonus di attacco completo. L'avversario per quest'attacco non ottiene alcun bonus alla CA dallo scudo. Questo talento non può essere usato se il PG combatte con un'arma sola.	93 6P
Combattere con Due Armi Migliorato [⌘]	Des 17, Combattere con Due Armi, bonus di attacco base +6	Ottiene un secondo attacco con la mano secondaria (con penalità -5).	93
Combattere con Due Armi Superiore [⌘]	Des 19, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, bonus di attacco base +11	Ottiene un terzo attacco con la mano secondaria (con penalità -10).	93
Difendere con Due Armi [⌘]	Des 15, Combattere con Due Armi	La mano secondaria conferisce un bonus di +1 alla CA. Quando combatte sulla difensiva o compie un'azione di difesa totale, tale bonus aumenta a +2.	96
Combattere con Più Armi	Des 3, tre o più mani	Le penalità per il combattere con più armi sono ridotte di 2 per la mano primaria e di 6 per la mano secondaria.	304M
Combattere in Sella [⌘]	Cavalcare 1 grado	1 volta per round, quando la cavalcatura viene colpita, la prova di Cavalcare (effettuata come reazione) si sostituisce alla CA della cavalcatura, se questa è maggiore della normale CA della cavalcatura.	93
Attacco in Sella [⌘]	Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella	Può muoversi e attaccare con una carica standard e poi muoversi ancora (in linea retta). Il movimento totale per il round non può superare il doppio della velocità in sella. Nessun attacco di opportunità da parte del bersaglio.	92
Carica Devastante [⌘]	Cavalcare 1 grado, Attacco in Sella, Combattere in Sella	Raddoppia i danni con una carica in sella, con un'arma da mischia (triplicati con una lancia da cavaliere).	92

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it	http://digilander.iol.it/mindbender
Tirare in Sella	Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella	Dimezza le penalità. -2 (anziché -4) se la cavalcatura compie due azioni di movimento, -4 (anziché -8) se la cavalcatura sta correndo (MdG pag 154).	101
Travolgere	Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella	L'avversario non può tentare di evitarlo se il PG tenta di oltrepassarlo. La cavalcatura ottiene un bonus +4 al TxC con gli zoccoli contro avversari proni.	102
Combattere su Carro	Abilità Addestrare Animali	Quando uno dei cavalli da traino viene colpito, la prova di Addestrare Animali diventa la CA della cavalcatura, se questa è maggiore della normale CA della cavalcatura.	78P
Tirare su Carro	Combattere con Carro, Abilità Addestrare Animali	Dimezza le penalità. -2 (anziché -4) se le cavalcature sono in movimento doppio, -4 (anziché -8) se le cavalcature stanno correndo.	79P
Travolgere con Carro	Combattere con Carro, Abilità Addestrare Animali	Quando cerca di oltrepassare un avversario, il PG può decidere di non evitarlo, ma, anzi, di travolgerlo. Se riesce a buttarlo a terra, ognuno degli animali da tiro può tentare un attacco con gli zoccoli ottenendo il bonus standard di +4 contro avversari proni. Le ruote del carro infliggono ulteriori 2d6 danni automaticamente. Il PG deve superare una prova di Addestrare Animali per non rovesciare il carro (CD varia, vedi pag. 78)	79P
Attacco Laterale con Carro	Combattere con Carro, Abilità Addestrare Animali	Usando la carica può attaccare un avversario e passare lateralmente accanto a lui con le lame (se ne è dotato) per poi allontanarsi. Non è possibile andare oltre alla doppia velocità del carro. Né il carro, né gli animali provocano attacchi di opportunità dall'avversario che subisce l'attacco laterale.	79P
Carica con Carro	Combattere con Carro, Attacco Laterale con Carro, Abilità Addestrare Animali	Mediante la carica il PG infligge danni raddoppiati con un'arma da mischia (o danni triplicati con una lancia da cavaliere o una lancia lunga).	79P
Combattimento Ravvicinato	Bonus di attacco base +3 o superiore	Quando un nemico tenta di lottare con il PG, qualsiasi danno che il PG infligge con un attacco di opportunità riuscito provocato dal tentativo di lotta, viene aggiunto alla prova di lottare per evitare di essere coinvolto nella lotta. Il PG può compiere un attacco di opportunità anche se la creatura che lo attacca è dotata della capacità Afferrare Migliorato.	7P
Combattimento Scorretto	Bonus di attacco base +2 o superiore	Ogni TxC in mischia riuscito infligge +1d4 danni aggiuntivi. Questo talento richiede un'azione di attacco completo.	7P
Competenza nelle Armature (leggere)	-	Nessuna penalità di armatura alla prova ai TxC e a tutte le abilità che riguardano il movimento, compreso Cavalcare.	93
Competenza nelle Armature (medie)	Competenza nelle Armature (leggere)	Nessuna penalità di armatura alla prova ai TxC e a tutte le abilità che riguardano il movimento, compreso Cavalcare.	93
Competenza nelle Armature (pesanti)	Competenza nelle Armature (medie)	Nessuna penalità di armatura alla prova ai TxC e a tutte le abilità che riguardano il movimento, compreso Cavalcare.	94
Competenza nelle Armi Esotiche*	Bonus di attacco base +1	Nessuna penalità (di-4 al TxC) con queste armi.	94
Competenza nelle Armi da Guerra*	-	Nessuna penalità (di-4 al TxC) con queste armi.	94
Competenza nelle Armi Semplici	-	Nessuna penalità (di-4 al TxC) con queste armi.	94
Competenza negli Scudi	-	Nessuna penalità di armatura alla prova ai TxC e a tutte le abilità che riguardano il movimento, compreso Cavalcare.	94
Attacco con lo Scudo Migliorato	Competenza negli Scudi	Mantiene il bonus alla CA quando colpisce con lo scudo.	92
Competenza negli Scudi Torre	Competenza negli Scudi	Nessuna penalità di armatura alla prova ai TxC e a tutte le abilità che riguardano il movimento, compreso Cavalcare.	94
Conoscenza Oscura	Capacità di conoscenze bardiche	Bonus di +3 a Conoscenze Bardiche	41C
Controincantesimo Migliorato	-	Contrasta incantesimo con incantesimo della stessa scuola (anche superiore di 1 o più livelli) (MdG pag 170).	94
Correre	-	Corre 5 volte più veloce della sua velocità normale (se indossa armature medie, leggere o nessuna armatura e se sta trasportando al massimo un carico medio), oppure 4 con armatura pesante o se sta trasportando un carico pesante. Inoltre non perde il bonus di Des alla CA e ottiene un bonus di +4 alle prove di Saltare dopo una rincorsa.	95
Critico Migliorato*	Competenza nell'arma, bonus di attacco base +8	Raddoppia l'intervallo di minaccia dell'arma. Es: critico 17-20 (4 numeri) invece di 19-20 (due numeri). Bonus non cumulabile con altri effetti analoghi.	95
Critico Poderoso	Critico Migliorato con l'arma, Bonus di attacco base +12, Competenza nell'arma	1 volta al giorno, il PG può stabilire che un singolo attacco in mischia con l'arma selezionata segni automaticamente un critico, prima di effettuare il TxC. Se l'attacco ha successo si tira per confermare il critico, anche il TxC effettivo non segnasse una minaccia. Si può acquisire questo talento più volte. Gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si acquisisce il talento, si applica a una nuova arma. 1 volta al giorno per ogni tipo di arma selezionata.	22S

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it	http://digilander.iol.it/mindbender
Critico Prescelto*	Bonus di attacco base +5, almeno un nemico prescelto	Il PG seleziona uno dei suoi nemici prescelti che sia normalmente soggetto ai colpi critici. Quando attacca quel tipo di creatura, la portata della minaccia di tutte le sue armi viene raddoppiata. Questo talento può essere acquisito più volte. Gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si seleziona il talento, si applica ad un nuovo nemico prescelto. Gli effetti di questo talento non si sommano con quelli di Critico Migliorato.	22S
Diligente	-	Bonus di +2 alle prove di Decifrare Scritture e Valutare.	96
Dita Sottili	-	Bonus di +2 alle prove di Disattivare Congegni e Scassinare Serrature.	96
Escludere Materiali	-	Lancia incantesimi senza le componenti materiali (se costano 1 mo o meno).	96
Estrazione Rapida [Ⓜ]	Bonus di attacco base +1	Estrae l'arma come azione gratuita (e un'arma nascosta con Rapidità di Mano come azione di movimento). Può lanciare armi al suo normale numero completo di attacchi (come un PG con l'arco).	96
Colpo di Polso	Des 17+, Estrazione Rapida	Se estrae un'arma leggera e compie un attacco in mischia nello stesso rnd, il PG coglie alla sprovvista il suo avversario (vale solo per questo attacco e può essere utilizzato solo una volta per combattimento).	40C
Factotum	Liv del personaggio 8° o più	Il PG può utilizzare tutte le abilità, anche quelle che richiederebbero addestramento.	41C
Fidato	-	Bonus di +2 a Diplomazia e un bonus di +1 per superare la CD dei TS di tutti gli attacchi che influenzano la mente e degli incantesimi che dipendono dal linguaggio.	41C
Fluttuare	Velocità di volare	Mentre vola, la creatura può fermare il suo movimento in avanti e fluttuare sul posto con un'azione di movimento. Può quindi volare in qualsiasi direzione, compreso verso l'alto o verso il basso, a velocità dimezzata, qualche che sia la sua velocità. Se la creatura comincia il suo turno fluttuando, può fluttuare sul posto per il turno e compiere un'azione di rnd completo (ma non può attaccare con le ali). Se la creatura di taglia Grande o superiore fluttua entro 6 m dal terreno in un'area con molti detriti, produce una nube emisferica con un raggio di 18 m. I venti generati in questo modo spengono le torce, i piccoli fuochi da campo, le lanterne esposte e altre piccole fiamme aperte di origini non magica. La vista all'interno della nube è limitata a 3 m. Le creature godono di occultamento tra i 4,5 e i 6 m (20% di possibilità di fallire). Da 7,5 m in poi le creature godono di occultamento totale (50% di possibilità di mancare, e gli avversari non possono utilizzare la vista per localizzare le creature). Coloro che si trovano in mezzo alla nube devono superare una prova di Concentrazione (CD 10 + 1/2 dei DV della creatura) per lanciare un incantesimo.	304M
Furtivo	-	Bonus di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.	96
Ghermire	Taglia Enorme o più	La creatura può decidere di iniziare una lotta quando colpisce con un artiglio o un morso, come se possedesse la capacità speciale afferrare migliorato. Seriesce a trattenere una creatura di tre o più taglie inferiore, la stritola ogni rnd infliggendole automaticamente danni da morso o artiglio. Un avversario ghermito trattenuto nella bocca non ha diritto ad alcun TS sui Rifl contro l'arma a soffio, se la creatura ne è in possesso. La creatura può liberare l'avversario ghermito con un'azione gratuita o utilizzare un'azione standard per scagliarlo via. Una creatura scagliata viaggia per 1d6x 3 m e subisce 1d6 danni per ogni 3 m. Se la creatura viene scagliata durante il volo, subisce l'ammontare indicato o i danni da caduta, quale dei due sia il più elevato.	304M
Grande e Grosso	Portata (taglia Grande o più), For 17+	Quando il PG compie con successo un attacco di opportunità contro un avversario che sta entrando nell'area da lui minacciata, è in grado di respingerlo nel quadrato in cui era prima che provocasse l'attacco. Se vince la prova di For contrapposta, con un bonus di +4 per ogni categoria di taglia che ha in più del suo avversario e un ulteriore +1 per ogni 5 danni inflitti dal suo attacco di opportunità, il nemico verrà respinto indietro di 1,5 m all'interno del quadrato che aveva appena lasciato.	60P
Guarigione Accelerata	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +5	Il PG recupera i pf e i punteggi delle caratteristiche perduti a un ritmo accelerato (vedi la tabella a fine sezione).	23S
Incantare in Combattimento	-	Bonus di +4 alle prove di Concentrazione per lanciare incantesimi sulla difensiva o quando si è in lotta o immobilizzati.	97
Incantesimi Camuffati	Capacità di musica bardica, 12+ gradi in Intrattenere	Un incantesimo camuffato non può essere identificato mediante una prova di Sapienza Magica. L'esibizione del PG è palese a tutti i presenti, ma non il fatto che stia lanciando un incantesimo. A meno che l'incantesimo non si manifesti in modo esplicito sull'incantatore o che gli osservatori dispongano di altri mezzi per identificarne l'origine, gli astanti non hanno la più pallida idea della provenienza dell'incantesimo (1 slot di un liv superiore).	41C
Incantesimi Focalizzati*	-	Bonus di +1 alla CD di tutti i TS contro la scuola di magia prescelta.	97
Difesa Arcana*	Incantesimi Focalizzati	Bonus di +2 ai TS contro gli incantesimi delle scuola scelta.	40T

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it	http://digilander.iol.it/mindbender
Incantesimi Focalizzati Superiore*	Incantesimi Focalizzati	Bonus di +1 alla CD di tutti i TS contro la scuola di magia prescelta (cumulabile con Incantesimi Focalizzati).	97
Incantesimi Inarrestabili	-	Bonus +2 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura.	97
Incantesimi Inarrestabili Superiore	Incantesimi Inarrestabili	Bonus +4! alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura (cumulabile con Incantesimi Inarrestabili).	97
Incantesimi Naturali	Sag 13, Capacità di <i>forma selvatica</i>	Lancia incantesimi in <i>forma selvatica</i> .	98
Incantesimo Extra	Incantatore di 3° liv o più		43T
Incantesimo Innato*#	Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili	Il PG può lanciare un incantesimo che è già in grado di lanciare come capacità speciale, senza bisogno di prepararlo (1 slot di 8 liv superiori). Non necessita di focus o componenti materiali, tranne se viene fornito un valore in mo. Un chierico non può convertirlo per un incantesimo di <i>curare</i> o di <i>infliggere</i> , e nemmeno in un Incantesimo Personale (vedi talento). Incantatori divini che perdono la possibilità di lanciare incantesimi divini non possono più lanciare neppure quelli innati divini.	43T
Indagatore	-	Bonus di +2 alle prove di Cercare e Raccogliere Informazioni.	98
Ingannevole	-	Bonus di +2 alle prove di Camuffare e Falsificare.	98
Iniziativa Migliorata [⌘]	-	Bonus di +4 ai tiri di iniziativa.	98
Colpo Letale [⌘]	Bonus di attacco base +2 o superiore, Iniziativa Migliorata	Il PG può compiere un colpo di grazia come azione standard [invece che un'azione di rnd completo].	7P
Ira Distruttiva	Capacità di ira barbarica	Mentre il PG è in preda all'ira ottiene un bonus di +8 a tutte le prove di For effettuate per aprire porte o distruggere oggetti inanimati e immobili. Il PG può cadere in preda all'ira due volte in più al giorno del solito.	23S
Ira Extra**	Capacità di ira barbarica		23S
Ira Intimidatoria	Capacità di ira barbarica	Mentre è in preda all'ira, il PG indica un singolo avversario entro 9 m; costui deve superare un TS su Vol (CD 10 + metà del liv del PG + il mod di Car del PG) per non rimanere scosso (penalità al morale di -2 ai TxC, ai TS e alle prove) fino al termine dell'ira del PG e finché il bersaglio lo vede. Un bersaglio che superi il TS rimane immune all'effetto intimidatorio dell'ira del PG per un giorno intero. Le creature immuni alla paura e quelle prive di organi di vista sono immuni a questo effetto. L'ira del PG comincia in qualunque momento desiderato, anche quando non è il proprio turno o quando si è stati sorpresi (o in risposta all'azione di qualcun altro dopo aver appreso il risultato ma prima che questo faccia effetto).	23S
Ira Istantanea	Capacità di ira barbarica	L'ira del PG comincia in qualunque momento desiderato, anche quando non è il proprio turno o quando si è stati sorpresi (o in risposta all'azione di qualcun altro dopo aver appreso il risultato ma prima che questo faccia effetto).	24S
Ira Prolungata**	Capacità di ira barbarica	L'ira barbarica dura 5 rnd oltre al normale.	24S
Maestria in Combattimento [⌘]	Int 13	Azione di attacco o azione di attacco completo in mischia. Può prendere una penalità fino a -5 (inferiore al bonus di attacco base) al TxC per poi sommare il numero alla propria CA (come bonus per schivare).	98
Disarmare Migliorato [⌘]	Int 13, Maestria in Combattimento	Bonus di +4 alle prove di disarmare (inoltre non può venir a sua volta disarmato dal bersaglio); nessun attacco di opportunità.	96
Afferrare arma	Disarmare Migliorato	Se il PG armato riesce a disarmare l'avversario può afferrare l'arma, anziché lasciarla cadere a terra, e usarla per effettuare un unico attacco, con le normali penalità per un attacco extra con la mano secondaria.	39C
Fintare Migliorato [⌘]	Int 13, Maestria in Combattimento	Effettua una finta in mischia come azione di movimento (invece che standard, MdG pag 156).	96
Sbilanciare Migliorato [⌘]	Int 13, Maestria in Combattimento	Bonus di +4 ai tentativi di sbilanciare. In caso di riuscita, ottiene immediatamente un attacco in mischia contro quell'avversario, con il bonus attacco base utilizzato per compiere l'attacco per sbilanciare (dopodiché può continuare a compiere i rimanenti attacchi, se presenti).	100
Buttare a Terra [⌘]	Bonus di attacco base +2 o superiore, Sbilanciare Migliorato, For 15+	Se il PG infligge 10+ danni ad un avversario in mischia con un singolo attacco, può compiere un attacco per sbilanciare come azione gratuita. Questo talento non può essere combinato con Sbilanciare Migliorato per generare un attacco extra e l'utilizzo con successo di questo talento non garantisce un attacco extra mediante Incalzare o Incalzare Potenziato.	6P
Attacco Turbinante [⌘]	Des 13, Int 13, Attacco Rapido, Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare, bonus di attacco base +4	Azione di attacco completo. Può rinunciare agli attacchi regolari ed effettuare un attacco in mischia applicando l'intero bonus di attacco base contro tutti gli avversari entro la portata (non può utilizzare attacchi extra conferiti da altri talenti o capacità).	92
Spacco nell'Armatura	Maestria in Combattimento	Se il PG utilizza un'azione standard per studiare l'avversario, può ignorare metà del bonus di armatura (solo i bonus forniti dall'armatura, compresa l'armatura naturale, non quelli forniti dagli scudi, dai bonus di potenziamento dell'armatura, o dagli oggetti magici che offrono un bonus all'armatura) di quest'ultimo, per il solo attacco successivo.	42C
Manolesta	-	Bonus di +2 alle prove di Rapidità di Mano e Utilizzare Corde.	98

http://digilander.iol.it/mindbender	mindbender@libero.it	http://digilander.iol.it/mindbender	
Movimento Brachiale	Saltare 6 gradi, Scalare 6 gradi, For 13	Il PG si muove tra gli alberi alla sua normale velocità via terra, utilizzando le braccia per balzare da un ramo all'altro. Per consentire il movimento brachiale, l'area attraverso la quale ci si muove deve essere almeno una foresta rada, e gli alberi devono essere entro 4,5 l'uno dall'altro. Non si può utilizzare questa capacità quando si tiene un oggetto in una mano, o mentre si indossa un'armatura più pesante di quella media.	24S
Multiattacco	3 o più attacchi naturali	Gli attacchi secondari di una creatura con le armi naturali subiscono solo una penalità di -2 [invece del normale -5].	304M
Multirazziale	Parlare Linguaggi (razza selezionata)	Bonus di +4 su tutti i tiri eseguiti per modificare l'attitudine dei membri della razza umanoide (diversa dalla propria) scelta dal PG.	41C
Musica Extra**	Capacità di musica bardica	Il PG può usare la musica bardica 4 volte in più al giorno.	41C
Musica Inconscia	Capacità di musica bardica, 10+ gradi in Intrattenere	Il PG può suonare senza che gli avversari se ne accorgano, mentre gli alleati ottengono ugualmente tutti gli usuali benefici della musica bardica. Allo stesso modo, il PG può influenzare gli avversari entro il raggio di azione della musica e, a meno che questi ultimi non lo vedano suonare o abbiano a disposizione altri mezzi per individuarlo, non potranno scoprirne la provenienza.	41C
Negoziatore	-	Bonus di +2 alle prove di Diplomazia e Percepire Intenzioni	99
Nemico Prescelto Extra	Bonus di attacco base +5, almeno un nemico prescelto	Il PG può scegliere un nemico favorito addizionale e si incrementa anche uno dei bonus su un nemico prescelto come se si fosse aggiunto l'appropriato livello da ranger per farlo.	24S
Nuotare Migliorato	Nuotare 6 gradi	Il PG nuota a metà [invece di un quarto] della sua velocità via terra come azione equivalente al movimento, oppure a tre quarti [invece di metà] della sua velocità via terra come azione da rnd completo.	24S
Occhi Dietro la Testa	Bonus di attacco base +3 o superiore, Sag 19+	Gli avversari non ottengono il normale bonus di +2 quando attaccano ai fianchi. Non funziona se al PG viene negato il bonus di Des, come quando è colto alla sprovvista.	8P
Ombra	-	Bonus di +2 a Nascondersi e Osservare.	24S
Orecchio Verde	Capacità di musica bardica, 10+ gradi in Intrattenere	Il PG può adattare gli effetti di influenza mentale della musica bardica, così da influenzare anche le piante o le creature vegetali, oltre alle altre creature che vengono normalmente già influenzate.	42C
Padronanza degli Incantesimi*	Mago di 1° liv	Prepara alcuni incantesimi (pari al mod di Int) senza il libro degli incantesimi.	99
Persuasivo	-	Bonus di +2 alle prove di Intimidire e Raggiare.	99
Piroforo	-	Se il PG riesce a dar fuoco a qualcosa o a qualcuno, le fiamme infliggono 1 danno extra per dado, e la CD del TS su Rifl per estinguere le fiamme aumenta di +5.	42C
Preparazione Arcana#	Lanciare incantesimi arcani come bardo o stregone	Il PG è in grado di preparare uno o più incantesimi come farebbe un mago. Se il PG è uno stregone o un bardo è in grado di preparare un incantesimo con un talento di metamagia prima del tempo, invece di lanciarne uno come azione di rnd completo.	44T
Pugni Fulminei	Monaco 4° liv o più, Des 15+	Può compiere 2 attacchi extra in un rnd, ciascuno con una penalità di -5 al TxC. Questo talento richiede un'azione di attacco completo. Non è possibile utilizzarlo con raffica di colpi.	9P
Punire Extra**	Livello di classe 4° o più	Questo talento (se scelto) conferisce un tentativo aggiuntivo di punire (es: Paladino, Sacro Liberatore, Chierico con dominio Distruzione).	20D
Resistenza all'Energia**	Capacità di Punire Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +8	Il PG seleziona una forma di energia e ottiene resistenza 5 contro di essa. Questa resistenza non si somma con quella fornita da incantesimi o oggetti magici.	25S
Resistenza Fisica	-	Bonus di +4 alle prove (Nuotare, Cos per non smettere di correre, Cos per evitare danni non letali causati da marce forzate, Cos per trattenere il fiato, Cos per resistere alla fame o alla sete) o ai TS (Temp per evitare danni non letali causati da ambienti caldi o freddi oppure da soffocamento) per evitare i danni non letali. Può dormire con armature medie senza svegliarsi affaticato.	99
Duro a Morire	Resistenza Fisica	Rimane cosciente tra -1 e -9 pf. Il PG si stabilizza automaticamente. Può scegliere di agire come se fosse inabile (una sola azione ad ogni turno, e riceve 1 danno da azioni standard) invece che morente (cade a terra privo di sensi).	96
Resistenza Superiore	Riduzione del danno come privilegio di classe o capacità innata	La riduzione del danno del PG aumenta di +1/-.	24S
Resistere alle Malattie	-	Il PG ottiene un bonus di +4 ai TS su Temp contro le malattie.	25S
Resistere ai Veleni	-	Il PG ottiene un bonus di +4 ai TS su Temp contro i veleni.	25S
Requiem	Capacità di musica bardica, 12+ gradi in Intrattenere	Il PG può adattare gli effetti di influenza mentale della musica bardica, così da influenzare anche i non morti (ma con una durata dimezzata), oltre alle altre creature che vengono normalmente già influenzate.	42C
Ricarica Rapida [Ⓜ]	Competenza nella balestra	Ricarica una balestra più velocemente (azione gratuita per le balestre a mano o leggere, azione di movimento per le balestre pesanti).	99

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it	http://digilander.iol.it/mindbender
Riflessi in Combattimento	-	Attacchi di opportunità aggiuntivi (pari al proprio mod di Des, quando i nemici lasciano scoperte le proprie difese, un solo attacco contro ciascun nemico, può effettuarli anche se colto alla sprovvista).	99
Colpo Doppio	Bonus di attacco base +3 o superiore, Riflessi in Combattimento	Se il PG, assieme ad un alleato anch'esso dotato di questo talento, attacca il fianco di un avversario, entrambi ottengono un bonus di +4 al TxC [invece del normale +2].	7P
Esperto Tattico#	Des 13+, Bonus di attacco base +2 o superiore, Riflessi in Combattimento	Il PG può compiere un attacco in mischia extra (o azione equivalente, come tentativi di disarmare, sbilanciare o afferrare per dare inizio ad una lotta) contro un avversario adiacente, a cui, per qualsiasi ragione, sia stato negato il bonus di Des. Il PG compie questo attacco extra quando è il suo turno, prima o dopo la sua azione regolare. Se vi sono più avversari adiacenti a cui è stato negato il bonus di Des, il PG con questo talento può attaccarne solo uno.	41C
Resistere alla Carica	Bonus di attacco base +2 o superiore, Riflessi in Combattimento	Può compiere un attacco di opportunità contro un avversario che lo sta caricando quando questi entra nella zona da lui minacciata. L'attacco di opportunità viene risolto subito prima della carica.	9P
Riflessi Fulminei	-	Bonus di +2 ai TS sui Riflessi.	100
Attacco Prono	Bonus di attacco base +2 o superiore, Des 15+, Riflessi Fulminei	Può compiere un attacco trovandosi in posizione prona non subendo alcuna penalità al TxC. Se il tiro ha successo può riguadagnare la sua posizione in piedi come azione gratuita.	6P
Robustezza**	-	+3 punti ferita.	100
Robustezza del Drago**	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +11	Il PG guadagna +12 pf.	25S
Robustezza del Gigante**	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +8	Il PG guadagna +9 pf.	25S
Robustezza del Nano**	Bonus al tiro salvezza base sulla Tempra +5	Il PG guadagna +6 pf.	25S
Scacciare Extra**	Capacità di scacciare o intimorire creature	Può scacciare o intimorire 4 volte in più al giorno.	100
Scacciare Intensificato	Chierico o paladino, Car 13+, Scacciare Extra	Quando un PG scaccia o intimorisce i non morti può scegliere un numero non superiore al suo livello da chierico effettivo. Quel numero viene aggiunto alla sua prova di scacciare, ma viene sottratto ai danni che la stessa prova infligge.	21D
Scacciare Potenziato	Chierico o paladino, Car 13+, Scacciare Extra	Se subisce una penalità di -2 alla sua prova di scacciare i non morti, può aggiungere +2d6 danni che la stessa prova infligge.	21D
Scacciare Rapido	Chierico o paladino, Car 13+, Scacciare Extra	Il PG può scacciare o intimorire i non morti come azione gratuita, ma con una penalità di -4 sia alla prova per scacciare che ai danni inferti. Viene comunque sempre consentito un solo tentativo per rnd.	21D
Scacciare Migliorato	Capacità di scacciare o intimorire creature	Può scacciare o intimorire come se fosse di un livello superiore a quello effettivo.	100
Scagliare Arma	Bonus di attacco base +2 o superiore, Des 15+	Può scagliare qualsiasi arma di cui sappia fare uso. L'incremento di gittata è di 3 m.	9P
Scattare	-	Se il PG indossa un'armatura leggera o nessuna armatura, e trasporta un carico leggero, si muove ad una velocità di 1,5 m maggiore del normale.	42C
Schivare	Des 13	Bonus di +1 alla CA per schivare contro un avversario prescelto (durante la propria azione). Situazioni che fanno perdere il bonus di Des alla CA fanno perdere anche questo bonus.	100
Mobilità	Des 13, Schivare	Bonus di +4 per schivare alla CA contro attacchi di opportunità provocati dall'uscire o dal muoversi entro un'area minacciata. Situazioni che fanno perdere il bonus di Des alla CA fanno perdere anche questo bonus.	99
Attacco Rapido	Des 13, Mobilità, Schivare, bonus di attacco base +4	Si muove sia prima che dopo l'attacco in mischia, purché la distanza totale non sia maggiore della velocità e se non indossa l'armatura pesante. Nessun attacco di opportunità da parte del bersaglio. (Vedi MdG pag 100)	92
Seguire Tracce	-	Il PG può scacciare (ma non distruggere) animali come un chierico buono scaccia i non morti. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car. Se il PG ha più di una classe di incantatore divino, scaccia gli animali al livello della classe più alta.	100
Sfidare Animali	Capacità di lanciare <i>individuazione di animali o vegetali</i>	Il PG può intimidire o comandare gli animali come un chierico malvagio intimidisce i non morti. Il PG deve poter comunicare con l'animale tramite <i>parlare con gli animali</i> , ma può impartire i suoi ordini anche mentalmente, se lo desidera. Può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car. Se il PG ha più di una classe di incantatore divino, intimidisce gli animali al livello della classe più alta.	25S
Controllare Animali	Sfidare Animali, Capacità di lanciare <i>amicizia con gli animali e parlare con gli animali</i>	Il PG può intimidire o comandare gli animali come un chierico malvagio intimidisce i non morti. Il PG deve poter comunicare con l'animale tramite <i>parlare con gli animali</i> , ma può impartire i suoi ordini anche mentalmente, se lo desidera. Può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car. Se il PG ha più di una classe di incantatore divino, intimidisce gli animali al livello della classe più alta.	21S
Sfidare Vegetali	Capacità di lanciare <i>individuazione di animali o vegetali</i>	Il PG può scacciare (ma non distruggere) i vegetali come un chierico buono scaccia i non morti. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car. Se il PG ha più di una classe di incantatore divino, scaccia i vegetali al livello della classe più alta.	25S

http://digilander.iol.it/mindbender	mindbender@libero.it	http://digilander.iol.it/mindbender	
Controllare Vegetali	Sfidare Vegetali, Capacità di lanciare <i>parlare con i vegetali</i>	Il PG può intimorire o comandare i vegetali come un chierico malvagio intimorisce i non morti. Il PG deve poter comunicare con il vegetale tramite <i>parlare con i vegetali</i> , ma può impartire i suoi ordini anche mentalmente, se lo desidera. Può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car. Se il PG ha più di una classe di incantatore divino, intimorisce i vegetali al livello della classe più alta.	22S
Slot Extra	Incantatore di 4° liv o più	Lo slot extra può essere di un qualsiasi livello, fino ad un livello inferiore di uno rispetto all'incantesimo di livello più alto consentito all'incantatore. Si può acquisire questo talento più volte, acquisendo ogni volta un nuovo slot.	45T
Tempra Possente	-	Bonus di +2 ai TS sulla Tempra.	101
Tiro Ravvicinato [⌘]	-	Bonus di +1 agli attacchi a distanza e ai danni entro 9 m.	102
Tiro Lontano [⌘]	Tiro Ravvicinato	Aumenta l'incremento di gittata una volta e mezza (moltiplicare per 1,5) la gittata di un'arma da tiro (es: arco); duplica la gittata di un'arma da lancio.	101
Tiro Preciso [⌘]	Tiro Ravvicinato	Non subisce la penalità di -4 per tirare contro avversari impegnati in mischia.	102
Mira Precisa [⌘]	Bonus di attacco base +3 o superiore, Tiro Ravvicinato, Tiro Preciso	Bonus di +2 ai TxC a distanza contro avversari che godono di un qualche tipo di copertura. Non funziona contro avversari che non hanno copertura o che hanno una copertura totale.	8P
Tiro Rapido [⌘]	Des 13, Tiro Ravvicinato	Azione di attacco completo. Un attacco a distanza extra per round, con il bonus base più alto, ma tutti i suoi attacchi (compreso questo) subiscono una penalità di -2.	102
Tiro in Movimento [⌘]	Des 13, Mobilità, Schivare, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +4	Azione di attacco. Si muove sia prima che dopo l'attacco con un arma a distanza, purché la distanza totale percorsa non sia maggiore della propria velocità.	101
Tiro Multiplo [⌘]	Des 17, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +6	Azione standard. Scaglia due frecce contemporaneamente contro lo stesso avversario entro 9 m, con una penalità di -4 al TxC e ai danni. Quando raggiunge un bonus di attacco base +11 può scagliare tre frecce, ma la penalità diventa -6, e con bonus di attacco base +16 quattro frecce, con penalità -8.	101
Tiro Preciso Migliorato [⌘]	Des 19, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +11	Gli attacchi a distanza del PG ignorano sia il bonus alla CA offerto dalla copertura (se non totale), sia la probabilità di essere mancati conferita da occultamento (se non totale).	102
Virare	Velocità di volare	Può virare di 180°, indipendentemente dalla manovrabilità della creatura, come azione gratuita. Non può guadagnare altitudine nel rnd in cui esegue la virata, ma può scendere in picchiata. Il cambio di direzione consuma 3 m del movimento in volo.	304M
Vocazione Magica	-	Bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica e Utilizzare Oggetti Magici.	102
Volare Migliorato	Capacità di volare (naturale o grazie a metamorfosi)	La manovrabilità in volo del PG aumenta di un livello (Ad es, da scarsa a normale).	25S
Volontà di Ferro	-	Bonus di +2 ai TS sulla Volontà.	102
[Talenti Divini]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Potere Divino	Capacità di scacciare o intimorire i non morti, Car 13+, For 13+, Attacco Poderoso	L'utilizzo consuma uno dei tentativi di scacciare/intimorire i non morti. Il PG può aggiungere ai danni della sua arma il mod di Car per un numero di rnd pari al mod di Car.	20D
Purificazione Divina	Capacità di scacciare o intimorire i non morti, Car 13+, Scacciare Extra	L'utilizzo consuma uno dei tentativi di scacciare/intimorire i non morti. Il PG e gli alleati entro 18 m ottengono un bonus di +2 ai TS sulla Tempra per un numero di rnd pari al mod di Car dell'incantatore divino.	21D
Resistenza Divina	Capacità di scacciare o intimorire i non morti, Scacciare Extra, Purificazione Divina	L'utilizzo consuma uno dei tentativi di scacciare/intimorire i non morti. Il PG e gli alleati entro 18 m ottengono una resistenza di 5 a freddo, fuoco ed elettricità. Non è cumulativa con altre forme di resistenze, magiche o naturali. Dura fino alla fine del turno seguente.	21D
Scudo Divino	Capacità di scacciare o intimorire i non morti, Car 13+, For 13+, Attacco Poderoso, Attacco con lo Scudo Migliorato	L'utilizzo consuma uno dei tentativi di scacciare/intimorire i non morti. Il PG ottiene un bonus di potenziamento (sia in attacco che in difesa) allo scudo pari al proprio mod di Car. Dura un numero di rnd pari al mod di Car dell'incantatore divino.	21D
Vendetta Divina	Capacità di scacciare o intimorire i non morti, Scacciare Extra	L'utilizzo consuma uno dei tentativi di scacciare/intimorire i non morti. Il PG aggiunge ad ogni suo attacco in mischia riuscito 2d6 danni di energia sacra fino alla fine della sua azione seguente.	21D
Vigore Divino	Capacità di scacciare o intimorire i non morti, Car 13+, Scacciare Extra	L'utilizzo consuma uno dei tentativi di scacciare/intimorire i non morti. La velocità del PG aumenta di 3 m e ottiene un bonus di potenziamento di +2 alla Cos. Ha una durata in minuti pari al mod di Car dell'incantatore divino.	21D

[Talenti Selvatici]	Prerequisito	Beneficio	Pag
Forma Selvatica Extra*	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i>	Il PG può utilizzare <i>forma selvatica</i> 2 volte in più al giorno del solito. Se è in grado di utilizzare <i>forma selvatica</i> per divenire un elementale, può anche ottenere una <i>forma selvatica</i> elementale aggiuntiva al giorno.	22S
Forma Selvatica Parlante	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> , Int 13	Mentre è in <i>forma selvatica</i> , il PG agisce come se fosse sotto l'effetto di un <i>parlare con gli animali</i> continuo, nei confronti di animali (o degli elementali) del suo stesso tipo. Questo talento non consente comunicazioni mentali ma solo comunicazioni sonore (come ringhi).	22S
Forma Selvatica Proporzionata	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> , Forma naturale che non sia né Piccola né Media	Il PG può utilizzare <i>forma selvatica</i> per assumere le sembianze di un animale la cui taglia normale equivalga alla sua [invece che limitarsi ai normali parametri della capacità].	22S
Forma Selvatica Veloce	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> (per diventare un animale crudele), Des 13	Il PG può usare <i>forma selvatica</i> come azione equivalente al movimento [invece che come azione standard].	23S
Olfatto Acuto	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> , Sag 11	Il PG ottiene la capacità straordinaria di olfatto acuto, che funziona a prescindere dalla sua forma.	24S
Vista Cieca	Capacità di utilizzare <i>forma selvatica</i> (per diventare una creatura Grande)	Il PG ottiene la capacità straordinaria di vista cieca, che funziona a prescindere dalla sua forma. Il PG emette suoni ad alta frequenza che gli consentono di individuare oggetti e creature entro 12 m. Dato che la capacità si basa sull'udito, tutte le circostanze che privino il PG di quel senso, negano anche la vista cieca.	25S

* Si possono acquisire questi talenti molteplici volte. Gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si acquisisce il talento, si applica a una nuova arma, scuola di magia o selezione di incantesimi.

** Si può acquisire questo talento molteplici volte. Gli effetti sono cumulativi.

☞ I guerrieri possono scegliere i talenti bonus derivanti dalla loro classe tra i talenti indicati con questo simbolo.

Pagina:

- P Il Pugno e la Spada
- D Difensori della Fede
- T Il Tomo e il Sangue
- C Il Canto e il Silenzio
- S Signori delle Terre Selvagge
- F Forgotten Realms Ambientazione

[Talenti di Creazione Oggetto]	Prerequisito	Beneficio	
Scrivere Pergamene	Incantatore 1° liv	1 giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Prezzo base: liv dell'incantesimo (qualsiasi incantesimo conosciuto dal PG) x liv dell'incantatore x 25 mo. Inoltre occorre spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. In aggiunta il PG deve consumare la componente materiale oppure pagare il costo extra in PE, se quel particolare incantesimo lo richiede.	100
Mescere Pozioni	Incantatore 3° liv	1 giorno. Prezzo base: liv dell'incantesimo (incantesimi del 3° livello o inferiore conosciuto) x liv dell'incantatore x 50 mo. Inoltre occorre spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. In aggiunta il PG deve consumare la componente materiale oppure pagare il costo extra in PE, se quel particolare incantesimo lo richiede.	98
Creare Oggetti Meravigliosi	Incantatore 3° liv	1 giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo. Inoltre occorre spendere 1/25 del suo prezzo in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. È inoltre possibile riparare un oggetto meraviglioso (purchè si sappia creare l'oggetto): costa metà dei PE, delle materie prime e del tempo.	95
Creare Bacchette	Incantatore 5° liv	1 giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Prezzo base: liv dell'incantesimo (incantesimo del 4° livello o inferiore conosciuto) x liv dell'incantatore x 750 mo. Inoltre occorre spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime pari per un costo pari alla metà del prezzo base. In aggiunta il PG deve consumare 50 copie della componente materiale oppure pagare 50 volte il costo extra in PE, se la bacchetta racchiude un incantesimo con un incantesimo che necessita quel costo extra. La bacchetta creata avrà 50 cariche.	95
Creare Armi e Armature Magiche	Incantatore 5° liv	1 giorno per ogni 1.000 mo delle sue caratteristiche magiche. Inoltre occorre spendere 1/25 delle prezzo totale delle sue caratteristiche magiche in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà di questo prezzo totale. È inoltre possibile riparare un'arma, un'armatura completa o uno scudo magico rotto (purchè si sappia creare l'oggetto): costa metà dei PE, delle materie prime e del tempo.	95
Creare Verghe	Incantatore 9° liv	1 giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Inoltre occorre spendere 1/25 delle prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. In aggiunta la verga può richiedere un costo extra, come riportato nelle rispettiva descrizioni.	95
Creare Bastoni	Incantatore 12° liv	1 giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Inoltre occorre spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. In aggiunta il bastone può richiedere un costo extra, come riportato nelle rispettiva descrizioni. Il bastone creato avrà 50 cariche.	95
Forgiare Anelli	Incantatore 12° liv	1 giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Inoltre occorre spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. In aggiunta l'anello può richiedere un costo extra, come riportato nelle rispettiva descrizioni. È inoltre possibile riparare un'anello rotto (purchè si sappia creare l'oggetto): costa metà dei PE, delle materie prime e del tempo.	96
Creare Costrutti	Creare Armi e Armature Magiche, Creare Oggetti Meravigliosi	1 giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo di mercato. Inoltre occorre spendere 1/25 del prezzo dell'oggetto in PE e consumare materie prime per un costo pari a metà del suo prezzo. È inoltre possibile riparare un costrutto che ha subito danni: in una giornata di lavoro, la creatura può riparare fino a 20 danni, spendendo 50 mo per ogni punto di danno riparato. Una costro appena riparato ha i pf medi per i suoi DV.	304M
Creare Infusi	Sopravvivenza 4 gradi, Incantatore di 3° liv o +	1 giorno. Prezzo base: liv dell'incantesimo (divino) x liv dell'incantatore x 50 mo. Inoltre occorre spendere 1/25 delle prezzo totale in PE e consumare materiali grezzi del costo di metà di questo prezzo base.	22S

[Talenti di Metamagia]	Prerequisito	Beneficio	
Dividere Raggio	Un qualsiasi altro talento di metamagia	È possibile dividere incantesimi (che infliggono danni) diretti specificamente su un singolo bersaglio ed effettuare un attacco di contatto a distanza. Il raggio colpisce due bersagli qualsiasi che si trovano entro il raggio di effetto dell'incantesimo, nonché entro 9 m l'uno dall'altro. Ciascun bersaglio subisce la metà dei danni che subirebbe normalmente. Se lo desidera, l'incantatore può far sì che entrambi i raggi attacchino lo stesso bersaglio (1 slot dello stesso livello del normale incantesimo).	41T
Incantesimi Ampliati	-	Raddoppia l'area (la linea, l'emanazione, l'esplosione, la propagazione) dell'incantesimo (1 slot di tre liv superiore).	97
Incantesimi Concatenati	Un qualsiasi altro talento di metamagia	È possibile concatenare qualsiasi incantesimo che specifichi un singolo bersaglio e il cui raggio di portata sia maggiore del contatto. L'incantesimo concatenato colpisce il bersaglio principale normalmente, quindi si dirige verso bersagli secondari in numero pari al livello dell'incantatore. Essi vengono scelti dall'incantatore, ma si devono trovare tutti entro 9 m dal bersaglio principale. Nessun bersaglio può essere colpito più di una volta. Se l'incantesimo infligge danni, i bersagli secondari subiranno ciascuno la metà dei danni subiti dal bersaglio principale, inoltre per ciascun bersaglio è consentito un TS su Rifl per dimezzare i danni. Per gli incantesimi che non infliggono danni, le CD del TS contro gli effetti della concatenazione sono ridotte di 4 (1 slot di 3 liv superiori).	42T
Incantesimi Cooperativi	Un qualsiasi altro talento di metamagia	Il PG ed un altro incantatore, dotati entrambi di questo talento, possono lanciare simultaneamente il medesimo incantesimo (nello stesso istante del rnd). I due incantatori devono trovarsi adiacenti l'uno all'altro. Si aggiunge +2 alla CD dei TS contro gli incantesimi cooperativi e +1 alle prove dipendenti dal livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi del bersaglio. Si considera la CD base e la prova di livello dell'incantatore migliore (1 slot dello stesso livello del normale incantesimo). Per ogni altro incantatore che interviene nel lancio simultaneo si aggiunge un +1 sia alla CD che nelle prove di livello.	42T
Incantesimi Estesi	-	Raddoppia la durata dell'incantesimo (non influenza incantesimi la cui durata è concentrazione, istantanea o permanente) (1 slot di un liv superiore).	97
Incantesimi Immobili	-	Lancia gli incantesimi senza le componenti somatiche (1 slot di un liv superiore).	97
Incantesimi Ingranditi	-	Raddoppia il raggio di azione (vicino, medio, lungo) dell'incantesimo (1 slot di un liv superiore).	97
Incantesimi Intensificati	-	Lancia un incantesimo come se fosse di un livello più alto (fino al 9° liv) (a differenza degli altri talenti di metamagia, questo talento aumenta a tutti gli effetti il vero e proprio livello dell'incantatore).	97
Incantesimo Lontano	-	La portata di un incantesimo di "contatto" aumenta a 9 m. Ora è un raggio, occorre un TxC di contatto a distanza (1 slot di 2 liv superiori).	20D
Incantesimi Massimizzati	-	Massimizza gli effetti numerici variabili di un di un incantesimo (Un incantesimo potenziato e massimizzato ottiene i benefici separati di ciascun talento) (1 slot di tre liv superiori).	97
Incantesimi Modellati	Un qualsiasi altro talento di metamagia	Un incantesimo ad area può essere modificato mutandone la forma dell'area di effetto. La nuova area deve essere scelta tra: cilindro (raggio di 3 m, altezza di 9 m), cono di 12 m, quattro cubi con spigolo di 3 m, una sfera (propagazione del raggio di 6 m). (1 slot di 1 liv superiore).	42T
Incantesimi Potenziati	-	Aumenta gli effetti numerici variabili di un di un incantesimo del 50% (1 slot di due liv superiori).	98
Incantesimi Rapidi	-	Lancia incantesimi come azione gratuita. Inefficace per incantesimi con tempo di lancio maggiore ad 1 azione di round completo. È possibile lanciare solo 1 incantesimo rapido per round. Nessun attacco di opportunità (1 slot di quattro liv superiori).	98
Incantesimi Ripetuti	Un qualsiasi altro talento di metamagia	L'incantesimo ripetuto viene lanciato automaticamente all'inizio del successivo turno del rnd. Non importa dove si trovi l'incantatore, l'incantesimo si origina dallo stesso luogo e colpisce la stessa area dell'incantesimo originario. Inefficace per incantesimi a contatto. Se l'incantesimo originario designa un bersaglio, quello ripetuto colpisce lo stesso bersaglio, se questo si trova entro un raggio di 9 m dalla sua posizione originaria, altrimenti fallisce (1 slot di 3 liv superiori).	43T
Incantesimo Sacro	-	La metà dei danni inflitti da un incantesimo sacro non può essere soggetta ad alcuna riduzione da <i>protezione dall'energia</i> o magie simili. Solo incantesimi divini possono essere lanciati come sacri (1 slot di 2 liv superiori).	20D
Incantesimi Silenziosi	-	Lancia incantesimi senza le componenti verbali. Inefficace con incantesimi da bardo (1 slot di un liv superiore).	98
Incantesimi Solenni	Un qualsiasi altro talento di metamagia	L'incantesimo solenne ha un livello di efficacia superiore di una unità rispetto al suo livello normale, se lanciato nel luogo solenne, altrimenti diventa di un livello di efficacia inferiore rispetto al suo livello normale. (Struttura con raggio di 3 m per liv dell'incantatore. Deve aver trascorso almeno 3 mesi nel sito. Occorrono sette giorni per renderlo solenne. Si può avere solo un luogo solenne alla volta). (1 slot dello stesso livello del normale incantesimo).	43T
Incantesimo Persistente#	Incantesimi Estesi	L'incantesimo ha durata di 24 ore. Deve avere un raggio d'azione personale o fisso. Inefficace con incantesimi a durata istantanea o i cui effetti vengono scaricati. La concentrazione è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità (1 slot di 4 liv superiori).	43T

	http://digilander.iol.it/mindbender	mindbender@libero.it	http://digilander.iol.it/mindbender
Incantesimo Raddoppiato#	Un qualsiasi altro talento di metamagia	L'incantesimo ha effetto due volte sul bersaglio. Il bersaglio subisce tutti gli effetti di entrambi gli incantesimi individualmente, con due TS distinti (1 slot di 4 liv superiori).	44T
Incantesimo Ritardato#	Un qualsiasi altro talento di metamagia	L'incantesimo si attiva solo dopo 1 o 5 rnd (a scelta dall'incantatore). Solo con incantesimi ad area, personali e a contatto (1 slot di 3 liv superiori).	44T
Miscela Energetica	Sostituzione Energetica, un qualsiasi altro talento di metamagia, 5 gradi in Conoscenze (arcane)	Scegliere un tipo di energia: acido, freddo, elettricità, fuoco o sonoro. È possibile modificare un incantesimo con un indicatore energetico per aggiungervi un altro tipo di energia prescelta (1 slot di 4 liv superiori).	44T
Sostituzione Debilitante	Un qualsiasi altro talento di metamagia, 5 gradi in Conoscenze (arcane)	Scegliere un tipo di energia: acido, freddo, elettricità, fuoco o sonoro. È possibile modificare un incantesimo con l'opzione scelta allo scopo di infliggere danni debilitanti invece dei danni di energia (1 slot dello stesso livello del normale incantesimo).	45T
Sostituzione Energetica	Un qualsiasi altro talento di metamagia, 5 gradi in Conoscenze (arcane)	Scegliere un tipo di energia: acido, freddo, elettricità, fuoco o sonoro. È possibile modificare un incantesimo con un indicatore energetico per utilizzare al suo posto un altro tipo di energia prescelta (1 slot dello stesso livello del normale incantesimo). Si può acquisire questo talento svariate volte, applicando ogni volta un diverso tipo di energia.	45T

* Si possono acquisire questi talenti molteplici volte. Gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si acquisisce il talento, si applica a una nuova arma, scuola di magia o selezione di incantesimi.

** Si può acquisire questo talento molteplici volte. Gli effetti sono cumulativi.

☞ I guerrieri possono scegliere i talenti bonus derivanti dalla loro classe tra i talenti indicati con questo simbolo.

Pagina:

P	Il Pugno e la Spada
D	Difensori della Fede
T	Il Tomo e il Sangue
C	Il Canto e il Silenzio
S	Signori delle Terre Selvagge
F	Forgotten Realms Ambientazione