

TALENTI

Generali	Prerequisiti	Benefici	Manuale
Abilità focalizzata	-	Bonus di +3 alle prove dell'abilità prescelta	G 89
Acrobatico	-	Bonus di +2 alle prove di Acrobazia e Saltare	G 89
Affinità animale	-	Bonus di +2 alle prove di Addestrare Animali e Cavalcare	G 89
Agile	-	Bonus di +2 alle prove di Artista della fuga e Equilibrio	G 89
Allerta	-	Bonus di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare	G 89
Anatema dei mortali	-	Infligge ulteriori 2d6 danni ai non esterni, ma metà agli esterni, ai non morti e costrutti	LdFT 47
Arcere zen	BAB +3, Sag 13	Scambia bonus di Saggezza con quello di Destrezza quando attacca un bersaglio con arma a distanza entro 9 m	PeS 5
Arma accurata *	Competenza nell'arma, BAB +1	Utilizza il modificatore di Des invece di quello di For ai TpC con le armi leggere	G 89
Arma focalizzata *	Competenza nell'arma prescelta, BAB +1	Bonus di +1 ai TpC con l'arma prescelta	G 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	G 89
- Arma focalizzata superiore *	Competenza nell'arma prescelta, arma focalizzata nell'arma prescelta, guerriero di 8° liv	Bonus di +2 ai TpC con l'arma prescelta	G 89
- Arma specializzata superiore *	Competenza nell'arma prescelta, arma focalizzata nell'arma prescelta, arma focalizzata superiore nell'arma prescelta, arma specializzata nell'arma prescelta, guerriero di 12° liv	Bonus di +4 ai danni con l'arma prescelta	G 92
- Presa della scimmia	For 13, BAB +3, Arma focalizzata	Si può usare un arma da mischia che sarebbe a due mani per la taglia del PG con una mano sola però con un -2 ai TpC	PeS 8
- Specializzazione negli incantesimi	Arma focalizzata, Incantatore di 4° livello	Bonus di +2 ai danni sugli incantesimi a distanza se il bersaglio si trova entro 9 m	TeS 45
Armatura naturale migliorata	Armatura naturale razziale	Bonus di +1 alla Armatura naturale	RF 161
Assumere capacità soprannaturale	Sag 13, aver assunto magicamente una nuova forma	Il personaggio impara a utilizzare una capacità soprannaturale di una forma assunta	SS 30
- Assumere capacità soprannaturale migliorato	Sag 17, Assumere capacità soprannaturale, aver assunto magicamente una nuova forma	Il personaggio diventa abile nell'utilizzare una capacità soprannaturale di una forma assunta	SS 31
Atletico	-	Bonus di +2 alle prove di Nuotare e Scalare	G 92
Attacco in volo	Capcità volare	Si può compiere un azione parziale durante il movimento	MM 303
- Attacco in volo migliorato	Attacco in volo, Mobilità, Schivare, Velocità in volo	L'azione di attacco non provoca attacchi di opportunità	SS 32
- Attacco in volo possente	Velocità in volo, Attacco in volo	Il personaggio può compiere molteplici attacchi in volo in un round	SS 31
Attacco poderoso	For 13	Scambia il bonus all'attacco con i danni (fino alBAB)	G 92
- Attacco ad area	For 19, Attacco poderoso, taglia Enorme	Il personaggio può impugnare armi improvvisate per attaccare parecchi spazi alla volta	SS 31
- Affondo poderoso *	BAB +3, Attacco poderoso	In carica si infligge il doppio del proprio bonus di forza, provoca attacco di opportunità	PeS 5
- Incalzare *	For 13, Attacco poderoso	Un attacco in mischia extra per un avversario abbattuto	G 96
- Incalzare potenziato *	For 13, Attacco poderoso, Incalzare, BAB +4	Nessun limite agli attacchi di incalzare per ogni round	G 97
- Offensiva temeraria *	BAB +2, Attacco poderoso	Prendendo un -4 alla CA si ha un +2 ai TpC in mischia	RF 167
- Oltrepassare migliorato *	For 13, Attacco poderoso	Bonus di +4 ai tentativi di buttare a terra	G 99
- Potere divino	Capacità di scacciare o intimorire creature, Carisma 13, Forza 13, Attacco poderoso	Utilizzando uno dei tentativi di scacciare o intimorire non morti si può aggiungere il bonus di carisma ai danni inflitti per un numero di round pari a tale bonus	DF 20
- Scudo divino	Capacità di scacciare o intimorire creature, Carisma 13, Forza 13, Attacco poderoso, Attacco con lo scudo migliorato	Si conferisce allo scudo un bonus di potenziamento pari al proprio modificatore di carisma	DF 21

- Soffiare forte	Taglia Enorme, Attacco poderoso	Il personaggio può spazzare via i personaggi con il suo soffio	SS 39
- Spezzare migliorato *	For 13, Attacco poderoso	Bonus di +4 ai tentativi di colpire un oggetto, nessuna attacco di opportunità	G 101
- Spezzare potenziato e migliorato *	BAB +2, Spezzare migliorato	Infligge danni raddoppiati quando si colpisce un oggetto	PeS 9
- Spingere migliorato *	For 13, Attacco poderoso	Bonus di +4 ai tentativi di spingere, nessuna attacco di opportunità	G 101
Aumentare evocazione	Incantesimi focalizzati (evocazione)	Le creature evocate ottengono +4 For, +4 Cos	G 92
Autorità	Personaggio di 6° livello	Chiama a raccolta gregari e seguaci	DM 106
- Legge del più forte	Autorità, For 13	Somma il bonus di forza al punteggio di Autorità	RF 166
Autosufficiente	-	Bonus di +2 alle prove di Guarire e Sopravvivenza	G 92
Azzoppare	BAB +4, attacco furtivo	Sostituisce 2d6 di danni extra dell'attacco furtivo per dimezzare la velocità via terra dell'avversario	CeS 40
Balzo della mantide	Monaco di 7° Livello, 5 gradi in Saltare	Con un balzo può compiere un attacco da carica moltiplicando per 2 il suo modificatore di forza	PeS 6
Bocca del serpente	Capacità di Ingoiare	Il personaggio può ingoiare creature più grandi del normale	SS 31
Cambiamento rapido	Des 15, capacità di forma alternativa	Il personaggio può passare ad una forma alternativa più velocemente e più facilmente di quanto non potrebbe fare altrimenti	SS 32
Canto persistente	Musica bardica	Raddoppia la durata degli effetti della musica bardica	CeS 40
Capacità focalizzata	Attacco speciale	Il personaggio sceglie uno dei suoi attacchi speciali. Questo attacco diventa più potente del normale	SS 33
Capacità magica corrotta	Allineamento malvagio	Aggiunge il descrittore male a una capacità magica e questa se infligge danni metà sono sacrileghi	LdFT 48
Capacità magica focalizzata	Capacità magica	Bonus di +2 alla CD dei TS contro la capacità magica	RF 162
Capacità magica potenziata	Capacità magica di 4° liv dell'incantatore	Il personaggio può utilizzare una capacità magica con effetto superiore al normale	SS 33
Capacità magica rafforzata	-	Aumenta la CD del TS di +2 per massimo 3 volte al giorno	LdFT 48
Capacità magica rapida	Capacità magica di 8° liv dell'incantatore	Il personaggio può utilizzare una capacità magica come azione gratuita	SS 34
Capacità magica violata	-	Metà dei danni inflitti con una capacità magica sono infami, per un massimo di 2 volte al giorno	LdFT 49
Ciarlatano	-	Bonus di +2 alle prove di Camuffare e Raggirare	CeS 40
Colpo demoralizzante	BAB +6, Attacco furtivo	Ogni 3 dadi di danno a cui si rinuncia in un attacco furtivo il nemico è barcollante.	RF 162
Colpo emorragico	BAB +4, Attacco furtivo	Sostituisce 1d6 di danni extra dell'attacco furtivo per infliggere 1 danno per round	CeS 40
Colpo mirato migliorato	Des 13, BAB +4	Tirare un colpo mirato contro un nemico che gode del bonus destrezza senza penalità	CM 2
- Colpo mirato superiore	Colpo mirato migliorato, BAB +8	Il colpo mirato viene considerato come colpo normale e non più azione standard	CM 2
Colpo senz'armi migliorato *	-	E' considerato armato anche senz'armi	G 93
- Abile nella lotta	Colpo senz'armi migliorato, taglia piccola o media	Bonus variabile tra +2 a +8 sulle prove di lottare	STS 20
- Artiglio dell'aquila	Des 15, BAB +2, Colpo Senz'armi migliorato, spezzare migliorato	Si colpisce un arma o lo scudo di un nemico con un colpo senz'armi senza provocare attacchi di opportunità	PeS 5
- Afferrare frecce *	Des 13, Colpo Senz'armi migliorato, Deviare frecce	Afferra un attacco a distanza al round	G 89
- Calcio ruotato	Des 15, BAB +3, Colpo senz'armi migliorato	Dopo un colpo senz'armi andato a segno si può dare un altro colpo contro un avversario diverso	PeS 7
- Deviare frecce *	Des 13, Colpo Senz'armi migliorato	Devia un attacco a distanza al round	G 95
- Fingere debolezza	BAB +2, Colpo Senz'armi migliorato	Con l'arma nascosta, se riesce in una prova di raggirare si può colpire un avversario cogliendolo alla sprovvista	PeS 8
- Lottare migliorato *	Des 13, Colpo Senz'armi migliorato	Bonus di +4 alle prove di lottare, nessun attacco di opportunità	G 98
- Pugni di ferro	BAB +2, Colpo Senz'armi migliorato	Per un numero di volte al giorno pari a 3+bonus di saggezza in un attacco senz'armi si causano 1d4 di danni aggiuntivi	PeS 9

- Pugno stordente *	Des 13, Sag 13, Colpo Senz'armi migliorato, BAB +8	Stordisce l'avversario con un attacco senz'armi	G 99
- Rombo di tuono	For 30, Colpo senz'armi migliorato, Attacco poderoso	Il personaggio crea un cono di suono assordante battendo due arti l'uno contro l'altro	SS37
- Tocco del dolore	Sag 19, BAB +2, Pugno stordente	Aggiunge 1 round di "nausea" a chi è stato stordito da un attacco stordente	PeS 9
- Attacchi stordenti extra	BAB +2, Pugno stordente	3 attacchi stordenti extra al giorno	PeS 5
Colpo soprannaturale	BAB +7, Nemico prescelto immune ai colpi critici	1d6 danni extra quando si ottiene un colpo critico su un nemico prescelto	STS 21
Combattere alla cieca *	-	Ripete il tiro percentuale fallito contro l'occultamento	G 93
- Vista cieca, nel raggio di 1,5 m	BAB +4, Sag 19, Combattere alla cieca	Consente di individuare avversari a meno di 1,5 m	PeS 10
Combattere con due armi *	Des 15	Riduce di 2 le penalità per combattere con due armi	G 93
- Bloccare scudo *	BAB +4, Combattere con due armi	Se ha successo un TpC l'arma del nemico si blocca lo scudo dell'avversario e lo si può colpire senza il bonus dello scudo	PeS 6
- Combattere con due armi migliorato *	Des 17, Combattere con due armi, BAB +6	Ottiene un secondo attacco con la mano secondaria	G 93
- Combattere con due armi superiore *	Des 19, , Combattere con due armi, Combattere con due armi migliorato, BAB +11	Ottiene un terzo attacco con la mano secondaria	G 93
- Difendere con due armi *	Des 15, Combattere con due armi	La mano secondaria conferisce un bonus di scudo +1 alla CA	G 93
Combattere in falange	-	Bonus di +1 onus alla CA e possibile copertura se affiancati da alleati	SdO 190
Combattere in sella *	Cavalcare 1 grado	Nega gli attacchi alla cavalcatura con una prova di Cavalcare	G 93
- Attacco in sella *	Cavalcare 1 grado, Combattere in sella	Si muove prima e dopo una carica in sella	G 92
- Carica devastante *	Cavalcare 1 grado, Attacco in sella, Combattere in sella	Raddoppia i danni con una carica in sella	G 92
- Tirare in sella *	Cavalcare 1 grado, Combattere in sella	Dimezza le penalità per gli attacchi a distanza in sella	G 101
- Travolgere *	Cavalcare 1 grado, Combattere in sella	L'avversario viene travolto dal personaggio in sella	G 102
Combattimento coordinato *	Taglia piccola, Des 13, BAB +1	Si ottiene +1 al TpC per ogni alleato che si trova all'interno del 1,5 m, che ha questo talento e che minaccia un avversario	RF 163
Combattimento ravvicinato *	BAB +3	Nel subire un tentativo di lotta contro avversario che ha capacità di afferrare migliorato si ha un AdO e il danno inflitto con questo si aggiunge alla prova per evitare la lotta	RF 163
Combattimento scorretto	BAB +2	Con un azione di attacco completo si possono infliggere 1d4 di danni aggiuntivi	PeS 7
Competenza nelle armature (leggere)	-	Nessuna penalità di armatura alla prova ai TpC	G 93
- Competenza nelle armature (medie)	Competenza nelle armature (leggere)	Nessuna penalità di armatura alla prova ai TpC	G 93
- Competenza nelle armature (pesanti)	Competenza nelle armature (medie)	Nessuna penalità di armatura alla prova ai TpC	G 94
Competenza nelle armi esotiche *	BAB +1	Nessuna penalità agli attacchi con un'arma esotica	G 94
Competenza nelle armi da guerra	-	Nessuna penalità agli attacchi con un'arma da guerra	G 94
Competenza nelle armi semplici	-	Nega la penalità di -4 agli attacchi con un'arma semplice	G 94
Competenza negli scudi	-	Nessuna penalità di armatura alla prova al TpC	G 94
- Attacco con lo scudo migliorato *	Competenza negli scudi	Mantiene il bonus alla CA quando colpisce con lo scudo	G 92
- Competenza negli scudi torre	Competenza negli scudi	Nessuna penalità di armatura alla prova al TpC	G 94
- Carica con lo scudo	For 13, Attacco poderoso, Attacco con lo Scudo migliorato	Raddoppia i danni quando si attacca con lo scudo come parte di azione di carica	DF 20
Conoscenza oscura	Conoscenze bardiche	Bonus di +3 alle prove di Conoscenze Bardiche	CeS 41
Controincantesimo migliorato	-	Contrasta incantesimo con un incantesimo della stessa scuola	G 94
- Controincantesimi reattivi	Controincantesimo migliorato, iniziativa migliorata	Consente di lanciare un controincantesimo anche senza averlo preparato	MdF 21
Correre	-	Corre 5 volte più veloce della velocità normale, bonus di +4 alle prove di Saltare dopo una rincorsa	G 95

Critico migliorato *	Competenza nell'arma, BAB +8	Raddoppia l'intervallo di minaccia dell'arma	G 95
- Critico poderoso *	Critico migliorato, BAB +12	1 volta al giorno segna automaticamente un critico	STS 22
Critico prescelto	BAB +5, nemico prescelto	Raddoppia la portata della minaccia contro un nemico prescelto	STS 22
Diligente	-	Bonus di +2 alle prove di Decifrare scritture e Valutare	G 96
Dita sottili	-	Bonus di +2 alle prove di Disattivare congegni e Scassinare serrature	G 96
Escludere materiali	-	Lancia incantesimi senza le componenti materiali	G 96
Esperto tattico *	BAB +3, Des 13, Riflessi da combattimento	Attacco bonus quando si attacca un nemico impegnato in mischia e a cui non si applica il bonus di destrezza	CeS 41
Estrazione rapida *	BAB +1	Estrae un arma come azione gratuita	G 96
- Colpo di polso	Des 17, Estrazione rapida	Coglie alla sprovvista l'avversario estraendo un arma leggera e colpendo	CeS 40
Evitare	Des 15, taglia Piccola o inferiore, eludere migliorato	I modi sfuggenti del personaggio gli permettono di evitare un colpo dannoso	SS 35
Fabbro runico	4 gradi in Artigianato (rune)	Si possono creare rune che sostituiscono le componenti di incantesimi e gli incantesimi sono più difficili da contrastare	RF 164
Factotum	8° Livello	Consente di utilizzare tutte le abilità anche quelle che richiedono addestramento	CeS 41
Famiglio migliorato	Capacità di acquisire un famiglio, allineamento compatibile	Il PG può scegliere un nuovo famiglio tra una lista più ampia di creature	DM 200
Fidato	-	Bonus di +2 alle prove di Diplomazia e Raccogliere informazioni	CeS 41
- Affascinante	Fidato, Persuasivo	Bonus di +2 alle prove di Diplomazia e +2 alle CD dei TS contro incantesimi sulla mente e di linguaggio	CeS 39
Forza selvatica extra	Capacità di Forma selvatica	Aumenta di due al giorno le volte in cui il personaggio può utilizzare forma selvatica	STS 22
Forma selvatica parlante	Int 13, Capacità di Forma selvatica	Si può comunicare con gli animali o gli elementali dello stesso tipo della forma assunta	STS 22
Forma selvatica proporzionata	Capacità di Forma selvatica	Assume forme selvatiche di animali della stessa taglia	STS 22
Forma selvatica veloce	Des 13, Capacità di Forma selvatica	Ci si trasforma in forma selvatica in una azione di movimento	STS 23
Furtivo	-	Bonus di +2 alle prove di Muoversi silenziosamente e Nascondersi	G 96
Guarigione accelerata	TS Tempra +5	Si recuperano PF e punti delle caratteristiche più velocemente	STS 23
Ghermire	Accesso ad una forma dotata di artigli o morso	Dopo un colpo con artigli o morso consente di tentare di iniziare una lotta	MM 304
Immunità al veleno	-	Immunità ad un veleno e +1 contro tutti gli altri	LdFT 50
Incantare in combattimento	-	Bonus di +4 alle prove di Concentrazione per lanciare incantesimi sulla difensiva	G 97
Incantatore primitivo	-	Per ogni componente che si aggiunge all'incantesimi si aumenta il suo livello di potere	RF 165
Incantatore prodigio	1° livello di incantatore	Il personaggio, nello scegliere il numero di incantesimi bonus e le CD dei tiri salvezza, considera il punteggio della caratteristica principale come aumentato di 2	FR 35
Incantesimi extra	3° livello di incantatore	Si apprende un nuovo incantesimo	TeS 43
Incantesimi focalizzati	-	Bonus di +1 alla CD di tutti i tiri salvezza contro la scuola di magia prescelta	G 97
- Incantesimi focalizzati superiore	Incantesimi focalizzati	Bonus di +1 alla CD di tutti i tiri salvezza contro la scuola di magia prescelta	G 97
- Difesa arcana	Incantesimi focalizzati	Bonus di +1 ai TS contro gli incantesimi della scuola prescelta	TeS 40
Incantesimi focalizzati maligni	-	Bonus +2 TS agli incantesimi con descrittore male	LdFT 50
Incantesimi inarrestabili	-	Bonus di +2 alle prove di livello dell'incantesimo per superare la resistenza agli incantesimi	G 97
- Incantesimi inarrestabili superiore	Incantesimi inarrestabili	Bonus di +4 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi	G 97
Incantesimi naturali	Sag 13, Capacità di forma selvatica	Lancia incantesimi in forma selvatica	G 98

Incantesimi tematici	-	Aumenta gli effetti di alcuni incantesimi di tema comune	MdF 21
Indagatore	-	Bonus di +2 alle prove di Cercare e Raccogliere informazioni	G 98
Ingannevole	-	Bonus di +2 alle prove di Cammuffare e Falsificare	G 98
Iniziativa migliorata *	-	Bonus di +4 ai tiri di iniziativa	G 98
- Colpo letale *	BAB +2, Iniziativa migliorata	Si può compiere un Colpo di grazia come azione standard	PeS 7
Ira distruttiva	Capacità Ira barbarica	In ira ottiene +8 nelle prove di forza usate per aprire porte o distruggere oggetti inanimati e immobili	STS 23
Ira extra	Capacità Ira barbarica	Aumenta di due al giorno le volte in cui il personaggio può utilizzare ira barbarica	STS 23
Ira intimidatoria	Capacità Ira barbarica	In ira può provocare paura ad un avversario	STS 23
Ira istantanea	Capacità Ira barbarica	Consente di andare in ira in qualsiasi momento durante un round	STS 24
Ira prolungata	Capacità Ira barbarica	Prolunga la durata dell'ira barbarica di 5 round	STS 24
Levitazione migliorata	Capacità innata di levitazione	Si può usare la capacità di levitazione in incrementi di 10 minuti per volta	RF 166
Lingua oscura	TS Volontà +5, Int 15, Car 15	Si può usare la lingua oscura, creare oggetti malvagi e indebolire quelli fisici, Bonus +4 TS quando si è i bersagli della lingua oscura	LdFT 50
Luce in luce diurna	Luce come capacità magica	Al posto di Luce può creare Luce diurna per un numero di volte +2 del normale	RF 166
Magia della trama d'ombra	Sag 13 o Shar come divinità patrona	Capacità di sfruttare la trama d'ombra	FR 36
- Magia insidiosa	Magia della Trama d'ombra	Rende più difficili da individuare gli incantesimi	FR 37
- Magia pernicioso	Magia della Trama d'ombra	Rende più difficili da contrastare i propri incantesimi	FR 37
- Magia tenace	Magia della Trama d'ombra	Rende più difficili da dissolvere i propri incantesimi	FR 37
Maestria in combattimento *	Int 13	Scambia il bonus di attacco con il bonus alla CA (fino a 5 punti)	G 98
- Disarmare migliorato *	Int 13, Maestria in combattimento	Bonus di +4 alle prove per disarmare, nessun attacco di opportunità	G 96
- Ferita aperta	Maestria in combattimento, Attacco speciale di ferimento	I danni che il personaggio infligge provocano un dissanguamento eccessivo delle ferite	SS 35
- Fintare migliorato *	Int 13, Maestria in combattimento	Effettua una finta in mischia come azione di movimento	G 96
- Sbilanciare migliorato *	Int 13, Maestria in combattimento	Bonus di +4 per i tentativi di sbilanciare, nessun attacco di opportunità	G 100
- Spacco nell'armatura	Maestria in combattimento	Spendendo una azione standard si può compiere un singolo attacco nel quale il bersaglio godrà solo della metà del bonus dell'armatura	CeS 42
- Buttare a terra *	For 15, BAB +2, Sbilanciare migliorato	Causando 10 o più danni si può sbilanciare l'avversario	PeS 6
- Attacco turbinante *	Des 13, Int 13, Attacco rapido, Maestria in combattimento, Mobilità, Schivare, BAB +4	Un attacco in mischia contro tutti gli avversari entro la portata	G 92
- Afferrare arma	Disarmare migliorato	Consente, una volta disarmato un avversario, di afferrare la sua arma	CeS 39
Manolesta	-	Bonus di +2 alle prove di Rapidità di mano e Utilizzare corde	G 98
Movimento brachiale	For 13, Scalare 6°, Saltare 6°	All'interno di una foresta ci si puoe alla normale velocità	STS 24
Multiattacco	Accesso ad una forma con 3 armi naturali	Gli attacchi secondari con armi naturali subiscono una penalità di -2 anziché -5	MM 304
Multirazziale	Parlare linguaggi (razza selezionata)	Bonus di +4 a tutte le prove effettuate per modificare l'attitudine dei membri della razza scelta	CeS 41
Musica extra	Musica Bardica	Aumenta di 4 al giorno il numero di volte che può usare la musica bardica	CeS 41
Musica inconscia	Musica Bardica, 10° in Intrattenere	Consente di suonare musica bardica senza che i nemici se ne accorgano e ne beneficino	CeS 42
Negoziatore	-	Bonus di +2 alle prove di Diplomazia e Percepire intenzioni	G 99
Nemico prescelto extra	BAB 5, 1 nemico prescelto	Aggiunge un nemico prescelto alla lista	STS 24

Nuotare migliorato	6° in Nuotare	In acqua ci si muove a metà della velocità normale	STS 24
Nuotare rapido	TS Tempra +2, Velocità innata di nuoto	Aumenta la velocità di nuoto di 6 m	RF 167
Occhi dietro la testa	BAB +3, Sag 19	Annula il bonus di +2 agli avversari che attaccano ai fianchi	PeS 8
Olfatto acuto	Sag 11, Capacità di Forma Selvatica	Il senso olfattivo del personaggio funziona come quello di un lupo	STS 24
- Olfatto acuto migliorato	Olfatto acuto	Il personaggio può individuare e seguire le tracce delle creature grazie all'olfatto a distanze maggiori rispetto al normale	SS 36
- Olfatto acuto prodigioso	Olfatto acuto, Olfatto acuto migliorato	Il personaggio è in grado di individuare odori ad una distanza maggiore	SS 36
Ombra	-	Bonus di +2 alle prove di Nascondersi e Osservare durante un pedinamento	STS 24
Orecchio verde	Musica bardica, 10 gradi in Intrattenere	Allarga gli effetti della musica bardica alle piante	CeS 42
Ottenebramento	Capacità di creare oscurità come capacità razziale	Invece di creare oscurità crea oscurità profonda	RF 167
Padronanza degli incantesimi	Mago di 1° livello	Prepara alcuni incantesimi senza il libro degli incantesimi	G 99
- Incantesimo personale	Padronanza degli incantesimi	Usare un particolare incantesimo al posto di un altro	FR 35
Parata disinvolta *	-	Riduce i tentativi di parata ai soli colpi che andrebbero a segno	AP 2
Parata migliorata *	-	Bonus al tiro per colpire effettuato per parare i colpi	AP 2
Parare proiettili *	-	Consente di parare anche i tiri a distanza	AP 2
Persuasivo	-	Bonus di +2 alle prove di Intimidire e Raggiare	G 99
Picchiata potente	For 15, Velocità in volo (manovrabilità normale)	Il personaggio può piombare su un avversario dal cielo	SS 36
Piroforo	-	Aggiunge 1 danno extra per dado a bersaglio incendiato e aumenta di +5 la CD sui TS sui Riflessi per estinguere il fuoco	CeS 42
Pugni fulminei	Des 15, Monaco di 4° livello	Due attacchi extra in un round con -5	PeS 9
Punire extra	Liv 4°, Capacità di punire	Aumenta di 1 il numero di volte al giorno in cui si può punire	DF 20
Rafforzare incantesimo	-	Aumenta di +2 la difficoltà dell'incantesimo di essere dissolto	MdF 22
Requiem	Musica bardica, 12° in intrattenere	Amplia gli effetti della musica bardica ai non morti	CeS 42
Resistenza agli incantesimi rafforzata	Allineamento malvagio, Resistenza agli incantesimi innata	Se si ha una resistenza agli incantesimi innata si ha un +2 alla resistenza già esistente	LdFT 50
Resistenza all'energia	TS Tempra +8	Bonus di +5 contro una determinata forma di energia	STS 25
- Assuefatto all'energia	Resistenza all'energia	Il personaggio può resistere agli attacchi di energia in modo più efficiente del normale	SS 30
Resistenza all'energia migliorata	Resistenza naturale a un tipo di energia	Aumenta di 5 punti la resistenza a una energia	RF 168
Resistenza fisica	-	Bonus di +4 alle prove o ai tiri salvezza per evitare i danni non letali	G 99
- Duro a morire	Resistenza fisica	Rimane cosciente tra -1 e -9 pf	G 96
- Rimanere cosciente	BAB +2, Resistenza fisica, Volontà di ferro, Robustezza	A o Pf si possono compiere azioni parziali	PeS 9
- Respiro controllato	Limite di tempo × restare fuori dall'acqua, Resistenza fisica	Il personaggio può rimanere fuori dall'acqua più a lungo di quanto non potrebbe fare altrimenti	SS 37
Resistenza superiore	Riduzione del danno	Aumenta di 1 la resistenza ai danni	STS 24
Resistere ai veleni	-	Bonus di +4 ai tiri sulla Tempra contro i veleni	STS 25
Resistere alle malattie	-	Bonus di +4 ai tiri sulla Tempra contro le malattie	STS 25
Ricarica rapida *	Competenza nella balestra	Ricarica una balestra più velocemente	G 99
Riflessi in combattimento *	-	Attacchi di opportunità aggiuntivi	G 99
- Colpo doppio *	BAB +3, Riflessi da combattimento	Attaccando ai fianchi un avversario con un amico che ha lo stesso talento, si ottiene un bonus di +4	PeS 7
- Resistere alla carica *	BAB +2, Riflessi da combattimento	Quando un nemico carica si ottiene un attacco di opportunità	PeS 9
Riflessi fulminei	-	Bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi	G 100
- Attacco prono *	BAB +2, Des 15, Riflessi fulminei	Si può colpire da prono senza penalità, se il colpo va a segno ci si può alzare come azione gratuita	PeS 6

- Riflessi ingombranti	Riflessi fulminei	Il personaggio ha una probabilità maggiore di resistere agli attacchi contro la sua agilità, ma subito dopo è frastornato	SS 37
Riverbero	Attacco speciale sonoro	L'attacco sonoro del personaggio è più potente del normale	SS 37
Robustezza	-	Il personaggio guadagna +3 PF	G 100
- Attutire	Cos 20, Robustezza	Il personaggio è esperto nell'attenuare gli effetti dei colpi	SS 31
- Ira involontaria	Cos 20, Robustezza	Il dolore estremo manda in berserk il personaggio	SS 36
- Padronanza del dolore	Cos 20, Robustezza	Le ferite rendono il personaggio furioso, aumentando il suo potere fisico	SS 36
Robustezza del nano *	TS Tempra +5	Il personaggio guadagna +6 PF	STS 25
Robustezza del gigante *	TS Tempra +8	Il personaggio guadagna +9 PF	STS 25
Robustezza del drago *	TS Tempra +11	Il personaggio guadagna +12 PF	STS 25
Scacciare extra	Capacità di scacciare o intimidire creature	Può scacciare o intimidire quattro volte in più al giorno	G 100
- Purificazione divina	Capacità di scacciare o intimidire creature, Carisma 13, Scacciare extra	Si fornisce agli alleati entro 18 m un bonus di +2 ai Tiri salvezza sulla Tempra	DF 21
- Resistenza divina	Capacità di scacciare o intimidire creature, Scacciare extra, Purificazione divina	Si fornisce agli alleati entro 18 m una resistenza al freddo, fuoco ed elettricità per un turno	DF 21
- Scacciare intensificato	Chierico o Paladino, Carisma 13, Scacciare extra	Può scacciare o intimidire non morti più potenti	DF 21
- Scacciare potenziato	Chierico o Paladino, Carisma 13, Scacciare extra	Può scacciare o intimidire un numero superiore di non morti	DF 21
- Scacciare rapido	Chierico o Paladino, Carisma 13, Scacciare extra	Può scacciare come azione gratuita con un -4 alla prova e ai danni	DF 21
- Vendetta divina	Capacità di scacciare o intimidire creature, Scacciare extra	Si aggiunge 2d6 di danni agli attacchi in mischia	DF 21
- Vigore divino	Capacità di scacciare o intimidire creature, Carisma 13, scacciare extra	Si aumenta la propria velocità di 3 m e un +2 alla Costituzione	DF 21
Scacciare migliorato	Capacità di scacciare o intimidire creature	+1 per livello alle prove di scacciare	G 100
Scagliare arma	Des 15, BAB +2	Si possono lanciare armi da mischia	PeS 9
Scagliare nemico	For 13, taglia Enorme, Afferrare migliorato	Il personaggio può sollevare un nemico e lanciarlo	SS 38
Scattare	-	A carico leggero, aumenta di 1,5 m la velocità base	CeS 42
Schiacciare	Taglia Enorme	Come un drago il personaggio può lanciare il proprio corpo sugli avversari per infliggere danni tremendi	SS 36
Schivare *	Des 13	Bonus di schivare +1 alla CA contro un avversario prescelto	G 100
- Mobilità *	Des 13, Schivare	Bonus di schivare +4 alla CA contro alcuni attacchi di opportunità	G 99
- Attacco rapido *	Des 13, Mobilità, Schivare, BAB +4	Si muove prima e dopo l'attacco in mischia	G 92
- Colpo basso *	Mobilità, Schivare, BAB +4	Come azione gratuita e subendo un AdO si può entrare nell'are di un avversario almeno una taglia più grande e colpirlo alla sprovvista	RF 162
- Colpo basso migliorato *	Mobilità, Schivare, Colpo basso, BAB +4	Nega l'attacco di opportunità all'avversario quando si usa l'azione del Colpo basso (vedi talento "Colpo Basso")	RF 162
- Salto possente	For 21, Mobilità, Schivare, 9° in Saltare o bonus razziale in Saltare	Il personaggio ha sviluppato i muscoli delle gambe e si è addestrato a compiere balzi possenti	SS 38
- Schivare ingombrante	Schivare, 4° in Acrobazia	Il personaggio ha una probabilità di schivare gli attacchi che lo colpiscono, ma dopo lo scontro è affaticato	SS 38
Seguire tracce	-	Utilizza l'abilità Spravvivenza per trovare tracce	G100
Sfidare animali	Capacità di lanciare Individuazione di animali o vegetali	Scaccia gli animali come un chierico contro i non morti	STS 25
- Controllare animali	Sfidare animali, capacità di lanciare parlare con gli animali, compagno animale	Intimorisce o comanda gli animali come un chierico contro i non morti	STS 21
Sfidare vegetali	Capacità di lanciare Individuazione di animali o vegetali	Scaccia i vegetali come un chierico contro i non morti	STS 25
- Controllare vegetali	Sfidare vegetali, capacità di lanciare parlare con i vegetali	Intimorisce o comanda gli animali come un chierico contro i non morti	STS 22

Smaliziato	Sag 13	Bonus di +2 alle prove di Percepire inganni e Raccogliere informazioni	RF 169
Tatuaggio sacro	Divinità Mulhorandi o Untheric	Bonus +1 alla CD dei TS contro incantesimi lanciati in un'area consacrata/sconsacrata a lla sua divinità e +1 alle prove di livello per resistere agli incantesimi di altri	RF 170
Tempra possente	-	Bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra	G 101
- Tempra ingombrante	Tempra possente	Il personaggio ha una probabilità maggiore del normale di resistere agli attacchi contro la sua vitalità, ma dopo è barcollante	SS 40
Teocrate	Divinità Mulhorandi	Bonus +2 in Conoscenze (Religioni) e Diplomazia	RF 170
Tiro ravvicinato *	-	Bonus di +1 agli attacchi a distanza e ai danni entro 9 m	G 102
- Mira precisa *	BAB +3, Tiro ravvicinato	Bonus di +2 ai TpC a distanza contro bersagli coperti	PeS 8
- Tiro lontano *	Tiro ravvicinato	Aumenta l'incremento di gittata del 50% o del 100%	G 101
- Tiro preciso *	Tiro ravvicinato	Nega la penalità di -4 per tirare in mischia	G 102
- Tiro rapido *	Des 13, Tiro ravvicinato	Un attacco a distanza extra per round	G 102
- Tiro in movimento *	Des 13, Mobilità, Schivare, Tiro ravvicinato, BAB +4	Si muove prima e dopo un attacco a distanza	G 101
- Tiro multiplo *	Des 17, Tiro rapido, Tiro ravvicinato, BAB +6	Scaglia due o più frecce contemporaneamente	G 101
- Tiro preciso migliorato *	Des 19, Tiro preciso, Tiro ravvicinato, BAB +11	Ignora copertura/occultamento minori di quelli totali sugli attacchi a distanza	G 102
Trasformazione soprannaturale	Capacità magica innata	Il personaggio converte una capacità magica in una capacità soprannaturale	SS 40
Virare	Capacità di volare	Consente in volo di cambiare direzione una volta per round	MM 304
Vista cieca	Forma selvatica (creatura grande)	Consente di percepire e quindi vedere creature entro 12 m	TST 25
Vocazione magica	-	Bonus di +2 alle prove di Sapienza magica e Utilizzare oggetti magici	G 102
Volare migliorato	Capacità di volare	La manovrabilità in volo del personaggio aumenta di un grado	STS 25
Volontà di ferro	-	Bonus di +2 ai tiri salvezza sulla volontà	G 102
- Volontà ingombrante	Volontà di ferro	Il personaggio ha una probabilità maggiore di resistere agli attacchi contro la sua forza di volontà, ma dopo è scosso	SS 40

Creazione oggetto	Prerequisiti	Benefici	Manuale
Scrivere pergamene	Incantatore di 1° livello	Crea pergamene magiche	G 100
Mescere pozioni	Incantatore di 3° livello	Crea pozioni magiche	G 98
Creare infusi	4° in Conoscenza delle terre selvagge, 3° di incantatore	Conservare un incantesimo divino in erbe appositamente trattate allo scopo	STS 22
Creare oggetti meravigliosi	Incantatore di 3° livello	Crea oggetti magici	G 95
- Creare portale	Creare oggetti meravigliosi	Il PG ha il potere di creare un portale	FR 33
Creare bacchette	Incantatore di 5° livello	Crea bacchette magiche	G 95
Creare armi e armature magiche	Incantatore di 5° livello	Crea armi, armature e scudi magici	G 95
Creare verghe	Incantatore di 9° livello	Crea verghe magiche	G 95
Creare bastoni	Incantatore di 12° livello	Crea bastoni magici	G 95
Forgiare anelli	Incantatore di 12° livello	Crea anelli magici	G 96
Iscrivere rune	Int 13, Artigianato appropriato, Incantatore divino di 3° livello	Scrivere rune magiche	FR 36
Sintonizzare gemme	Int 13, Artigianato (tagliare pietre preziose) Incantatore di 3° livello	Consente di immagazzinare un incantesimo in una gemma	MdF 22
Tatuaggio magico	Incantatore di 3° livello, Artigianato (calligrafia o pittura)	Crea un tatuaggio di un incantesimo di massimo 3° livello	SdO 190
- Artigiano magico	Qualsiasi talento di creazione oggetto	Diminuisce il costo di creazione di un oggetto	FR 33

Metamagia	Prerequisiti	Benefici	Manuale
Dividere raggio	1 talento di metamagia	Divide in due il raggio e quindi gli effetti di un incantesimo	TeS 41
Escludere materiali	1 talento di metamagia	Lancia incantesimi senza componenti materiali	TsS 41
Incantesimi ampliati	-	Raddoppia l'area dell'incantesimo	G 97
Incantesimi camuffati	12° in Intrattenere, Musica Bardica	Lancia incantesimi, come se fossero di 1 livello superiore, senza che possano essere identificati	CeS 41
Incantesimi concatenati	1 talento di metamagia	L'incantesimo colpisce il bersaglio e continua su bersagli secondari per un numero pari al livello dell'incantatore	TeS 42
Incantesimi cooperativi	1 talento di metamagia	Lancia un incantesimo assieme ad uno o più incantatori	TeS 42
Incantesimi corrotti	Allineamento malvagio	Metà dei danni inflitti sono sacrileghi ma l'incantesimo è considerato di 1 livello più alto	LdFT 50
Incantesimi estesi	-	Raddoppia la durata dell'incantesimo	G 97
- Incantesimo persistente	Incantesimi estesi	Aumenta a 1 giorno la durata dell'incantesimo	FR 35
Incantesimi immobili	-	Lancia gli incantesimi senza le componenti somatiche	G 97
- Incantesimi innati	Incantesimo rapido, incantesimo silenzioso, incantesimo immobile	Un incantesimo come capacità speciale	FR 35
Incantesimi ingranditi	-	Raddoppia il raggio di azione dell'incantesimo	G 97
Incantesimi intensificati	-	Lancia un incantesimo come se fosse di un livello più alto	G 97
Incantesimi lontani	-	Lancia un incantesimo di contatto come se fosse a distanza	DF 20
Incantesimi massimizzati	-	Massimizza gli effetti numerici variabili di un incantesimo	G 97
Incantesimi modellati	1 talento di metamagia	Modifica la forma dell'area di effetto dell'incantesimo	TeS 42
Incantesimi potenziati	-	Aumenta gli effetti numerici variabili di un incantesimo del 50%	G 98
Incantesimi raddoppiati	1 talento di metamagia	Lanciare lo stesso incantesimo due volte	FR 35
Incantesimi rapidi	-	Lancia gli incantesimi come azione gratuita	G 98
- Incantesimi innati	Incantesimo rapido, incantesimo silenzioso, incantesimo immobile	Un incantesimo come capacità speciale	FR 35
Incantesimi ripetuti	1 talento di metamagia	Ripete un incantesimo all'inizio del round successivo	TeS 43
Incantesimi ritardati	1 talento di metamagia	Incantesimo che ha effetto con un leggero ritardo	FR 36
Incantesimi sacri	-	Metà dei danni inflitti da un incantesimo divino non possono essere ridotti	DF 20
Incantesimi silenziosi	-	Lancia gli incantesimi senza le componenti verbali	G 98
- Incantesimi innati	Incantesimo rapido, incantesimo silenzioso, incantesimo immobile	Un incantesimo come capacità speciale	FR 35
Incantesimi solenni	1 talento di metamagia	In un luogo preciso aumenta gli effetti dell'incantesimo come se fosse lanciato da un incantatore di 1 livello superiore	TeS 43
Incantesimi violati	Allineamento malvagio	Metà dei danni sono infami, l'incantesimo viene considerato di 1 livello più alto	LdFT 50
Miscela energetica	Sostituzione energetica, 1 talento di metamagia, 5 gradi in Conoscenze (arcane)	Aggiunge un tipo di energia per aumentare i danni dell'incantesimo	TeS 44
Slot extra	Incantatore di 4° livello	Aggiunge 1 slot di incantesimi extra nella ripartizione giornaliera	TeS 45
Sostituzione debilitante	1 talento di metamagia, 5 gradi in Conoscenze (arcane)	Consente di far infliggere all'incantesimo danni debilitanti	TeS 45
Sostituzione energetica	1 talento di metamagia, 5 gradi in Conoscenze (arcane)	Sostituisce il tipo di energia dell'incantesimo	MdF 22

Regionali	Prerequisiti	Benefici	Manuale
Adattamento alla luce diurna	Regione: Drow, Nani grigi, Orchi	Nessuna penalità di circostanza quando si è esposti ad una luce naturale o magica.	FR 32
Addestramento magico	Regione: Halruaa; Int 10	Può anciare incantesimi arcani di livello 0 (frastornare, luci danzanti, mano magica) ciascuno una volta la giorno.	FR 32
Addestrato per l'harem	Regione: Calimshan	Bonus di +2 alle prove di Diplomazia e Intrattenere	RF 160
Anima forte	Regione: Moonshael, Gnomi delle profondità o delle rocce, Halfling degli spiriti o piedilesti o cuoreforte, Elfi della luna, del sole, selvaggi o dei boschi	Bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra e sulla Volontà e bonus di +1 (cumulativo) ai tiri salvezza contro rischi di energia ed effetti di morte.	FR 33
Artista	Regione: Chessenta, Evermeet, Waterdeep, Gnomi delle rocce	Bonus di +3 alle prove di Cavalcare	FR 33
Cacciatore di nemici	Regione: Chult, Cormyr, Damara, Lago dei Vapori, Nord, Mare della Luna, Tashalar, Tethyr, Vaasa, Nani degli scudi, elfi dei boschi	Contro nemico prescelto Bonus di +1 ai danni degli attacchi in mischia e a distanza fino a 9 m e si agisce come con il talento "Critico migliorato" relativo all'arma che sta utilizzando	FR 33
Camminare sulle torri	Regione: Terre Centrali Occidentali	Bonus di +2 alle prove di Equilibrio e Saltare	RF 161
Canto d'ombra	Magia della Trama d'Ombra, Musica bardica; Regione: Terre Centrali Occidentali	Bonus di +1 alla CD dei TS contro inc. di Ammalimento o sonori	RF 161
Carovaniere	Regione: Cormyr, Sembia, Terre Centrali Occidentali, Thesk, Valli	Bonus di +2 alle prove di Addestrare animali e Conoscenze (geografia)	RF 162
Cavalcare aracnidi	Regione: Regione degli Elfi drow o dei nani grigi	Bonus di +2 alle prove di Addestrare animali e Cavalcare (qualsiasi aracnide)	RF 162
Cavallerizzo	Regione: Cormyr, Narfell, Nord, Terre Centrali occidentali, Terre dell'Orda	Bonus di +3 alle prove di Cavalcare	FR 33
Conoscenza del genio	Regione: Calimshan	Bonus di +1 ai TS contro incantesimi di un certo tipo di energia	RF 163
Contrattatore nato	Regione: Amn, Costa del Drago, Golgo di Vilhon, Grande Valle, Impiltur, Mare della luna, Sembia, Shaar, Thesk, Nani dorati o grigi	Bonus di +2 alle prove di Valutare e Raggiare.	FR 33
Cosmopolita	Regione: Amn, Waterdeep	Si acquisisce come abilità di classe una abilità non esclusiva e di ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di quell'abilità.	FR 33
Disciplina	Regione: Aglarond, Anauroch, Cormyr, Impiltur, Thay, Halfling cuoreforte, elfi del sole, gnomi delle rocce	Bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e bonus di +2 alle prove di Concentrazione	FR 33
Esperienza mercantile	Regione: Impiltur, Lago dei Vapori, Lantan, Sembia, Tashalar, Tethyr, Thesk, Vast, Gnomi delle profondità, Nani grigi	Bonus di +2 alle prove di Valutare, Artigianato o Professione che ha scelto	FR 33
Ethran	Femmina, Car 11, Liv incantatore 1, approvazione della società, Regionale	Membro delle Streghe di Rashemen. Bonus di +2 alle prove di Empatia Animale e di Orientamento. Bonus di +2 quando si tratta con altri Rashemi alle prove basate sul Carisma	FR 34
Forestale	Regione: Bosco di Chondal, Grande foresta, Grande valle, Valli, Halfling degli spiriti, elfi della luna o selvaggi o dei boschi	Bonus di +2 alle prove di Guarire e di Conoscenza delle terre Selvagge	FR 34
Fortuna degli eroi	Regione: Aglarond, Tethyr, Valli, Vast	Bonus di +1 a tutti i tiri salvezza	FR 34
Galateo magico	Regione: Evermeet, Halruaa	Bonus di +2 alle prove di Diplomazia e di Sapienza Magica	FR 34
Gemello del tuono	Regione: Nano dorato o degli scudi	Bonus di +2 alle prove di Carisma. Il PG ha un fratello/sorella gemello ed è in grado di intuire la sua direzione (se l'altro è in vita) se supera una prova di orientamento con CD 15 o di Saggezza	FR 34
Istruzione	Regione: Amn, Chessenta, Cormyr, Evermeet, Lantan, Mulhorand, Sembia, Silvermoon, Waterdeep, Elfi della luna o del sole	Bonus di +1 alle prove di 2 abilità di conoscenza	FR 36
Istruzione arcana	Regione: Chessenta, Halruaa, Lantan, Mulhorand, Unther	Una classe di incantatore arcano diventa preferita	FR 36
Lingua sciolta	Regione: Luiren, Silvermoon, Thesk, Waterdeep, Nani dorati, Halfling piedilesti	Bonus di +2 alle prove di Diplomazia e Percepire inganni	FR 36
Mente sul corpo	Regione: Calimshan, Thay, Elfi della luna o del sole	Bonus ai Punti Ferita	FR 37

Metallurgia	Regione: Nani dorati	Bonus +3 in Artigianato (fabbro, costruire armi e armature)	RF 167
Milizia	Regione: Impiltur, Luiren, Valli, Halfling cuoreforte	Competenza nelle armi da guerra (arco lungo e lancia lunga)	FR 37
Nomade a cavallo	Regione: Shaar, Terre dell'Orda, Vaasa	Competenza in armi da guerra e bonus in cavalcare	FR 37
Occhi aperti	Regione: Isole Nelanther, Sembia, Silverymon, Tethyr, Vaasa, Valli	Bonus di +2 in iniziativa e alle prove di osservare	FR 37
Preparazione arcana	Poter lanciare incantesimi arcani	Consente di preparare un incantesimo prima	FR 37
Resistere al veleno	Regione: Nani grigi, mezzorchi, orchi	Bonus di +4 ai Tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni	FR 38
Sangue di fuoco	Regione: Calimshan	Bonus di +4 contro danni da fuoco e +2 alla CD quando si lanciano incantesimi di fuoco	FR 38
Sangue di serpente	Regione: Chult, Golfo di Vilhon, Tashalar	Bonus di +2 ai Tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni e +1 ai Tiri Salvezza sui riflessi	FR 38
Scalatore di albero	Regione: Aglarond, Bosco Chondal, Grande foresta, Halfling degli spiriti, Elfi selvaggi e dei boschi	Bonus di +2 alle prove di Scalare, mantiene il bonus di destrezza alla CA e no al bonus di +2 quando si scala	FR 38
Scolpire pietra	Regione: Nani dorati, nani degli scudi, nani grigi e Urdunnir; Artigianato (lavori in muratura), esperto minatore	Bonus +2 in Artigianato (lavori in muratura), e alle prove relative alla capacità espero minatore	RF 169
Sicario	Regione: Calimshan, Costa del drago, Golfo di Vilhon, Isole Nelanther, Mare della luna, Unther, Vast, Waterdeep	Bonus di +2 alle prove di Iniziativa e Intimidire	FR 38
Sopravvissuto	Regione: Anauroch, Bosco Chondal, Chult, Damara, Golfo di Volhon, Moonshae, Narfell, Nord, Rashemen, Shaar, Silverymoon, Terre centrali Occidentali, Terre dell'Orda, Vaasa, Gnomi delle profondità, Elfi drow o selvaggi, Halfling piedilesti o degli spiriti, nani degli scudi	Bonus di +1 ai Tiri salvezza sulla Tempra e +2 alle prove di Conoscenza delle terre selvagge	FR 38
Stile a doppia spada	Regione: Sembia, Waterdeep, Elfi drow; Combattere con due armi	Bonus di +2 alla CA contro un avversario scelto	FR 38
Storia orale	Regione: Isole Moonshae, Nord, Regione dei nani artici, dorati e degli scudi	Bonus +2 alla prove di Conoscenze (storia) e Intrattenere	RF 169
Tatuaggio focalizzato	Specializzazione in una scuola di magia	+1 alla CD sugli incantesimi della scuola di specializzazione, +1 alle prove di incantatore	FR 38
Testa dura	Regione: Costa del drago, Damara, Grande Valle, Moonshae, Narfell, Isole Nelanther, Rashemen, Terre centrali occidentali, Vaasa, Nani dorati o grigi o degli scudi	Bonus di +1 ai Tiri salvezza sulla Volontà e +2 alle prove di Intimidire	FR 38
Vigore della giungla	Regione: Chult, Tashalar, Nani selvaggi	Bonus +2 alle prove di Sopravvivenza e TS Tempra contro malattie	RF 170
Vita della strada	Regione: Amn, Calimshan, Chessenta, Mare della Luna, Unther	Bonus di +2 alle prove di Raggiare e Raccogliere informazioni	FR 38

Razziali	Prerequisiti	Benefici	Manuale
Adattamento acquatico	Razza: Mezzelfo acquatico	Si può respirare sottacqua, Bonus di +8 alle prove di Nuotare	RF 160
Adattamento artico	Razza: Umano Damaran o Illuskan; Regione: Damara, Narfell, Nord, Vaasa	Bonus di +4 ai TS contro freddo, Bonus di +1 alle prove di Cercare, Muoversi silenziosamente, Nascondersi, Osservare su ghiaccio o neve	RF 160
Affinità animale stirpeplanare	Razza: Aasimar o Tiefling o Genasi della terra	Bonus di +4 alle prove di Addestrare animali e Empatia animale con certe creature	RF 161
Ali dell'esterno	Razza: Aasimar o Tieflin; TS Tempra, Riflessi, Volontà +2, Linea di sangue celestiale o immonda	Si hanno ali che consentono di volare	RF 161
Amico animale	Razza: Gnomo	Si ottengono 2 DVD di amici animali	RF 161
Benedizione di Lolth	Razza: Drow; Sag 15, Divinità Lolth, Poter lanciare inc. 3° liv	Si possono lanciare Chiaroudienza / Chiaroveggenza, Dissolvi magie, rivela bugie, suggestione 1 volta al giorno	RF 161
Canto Talfirian	Musica bardica, Incantesimi intensificati, Razza: Umano Tethyrian	Si possono potenziare gli incantesimi di illusione senza spendere slot inc. superiori.	RF 161
Carica impetuosa	Razza: Orco o Mezzorco; BAB +4	Raddoppia i danni inflitti con la carica	RF 162
Colosso di pietra *	Razza: Genasi della terra; TS Tempra, +3	Si può prendere un malus fino a -5 ai TpC e ricevere lo stesso come bonus alla CA	RF 162
Contrattatore infernale	Razza: Esterno	Bonus di +2 al livello nel lancio di Comunione, Conoscenza delle leggende, Contattare altri piani, Visione, +2 DV alle creature evocate con Alleato planare o Legame planare, -2 alle prove per fuggire dei nemici imprigionati in Legame planare	RF 163
Disciplina mentale	Razza: Nano grigio	Bonus +1 alle CD dei TS, e +1 alle prove di resistenza agli incantesimi o ammalimento	RF 163
Districarsi	Razza: Nano selvaggio; Regione: Chult, Regione dei nani selvaggi	Bonus +2 alle prove di Artista della fuga, e prove contrapposte di lottare	RF 163
Dono delle lingue	Razza: Elfo della luna, Elfo del sole	L'intelligenza viene considerata +4 per il conteggio delle lingue, Bonus +1 alle prove di Decifrare scritture e Percepire inganni	RF 163
Drow di alto lignaggio	Razza: Drow; TS Vol +2	1 volta al giorno può lanciare Individuazione del bene, Individuazione del magico, Levitazione	RF 163
Dweomer dei nani dorati	Razza: Nano dorato	Bonus +1 al livello quando lancia un inc. che crea un'arma o ne potenzia un già esistente	RF 164
Espressione truce	Razza: Umano Damaran	Bonus +2 alle prove di Intimidire e Percepire inganni	RF 164
Evoca elementale della terra	Razza: Gnomo; 6° liv	1 volta al giorno può evocare un elementale della terra anche in collaborazione con altri gnomi	RF 164
Fiamme guaritrici	Razza: Genasi del fuoco, Tanarukk; TS Vol +3	Quando usa "controllare fiamme" può rigenerare PF	RF 165
Gnomo delle foreste ingannatore	Razza: Gnomo delle foreste	Bonus +1 alla CD dei TS e alle prove per resistere dell'avversario contro incantesimi e capacità magiche di illusione (trama e allucinazione)	RF 165
Gnomo delle rocce mistificatore	Razza: Gnomo delle rocce	Bonus +1 alla CD dei TS e alle prove per resistere dell'avversario contro incantesimi e capacità illusorie (mascheramento)	RF 165
Guarigione debilitante	Razza: Fey'ri; debilitazione come capacità magica	Quando usa "debilitazione" può scegliere se toccare o lanciare un raggio e se il bersaglio subisce dei livelli negativi si acquisiscono PF	RF 165
Incantatore meridionale	Razza: Umano mulan; Capacità di lanciare inc. 2° liv	Per ogni 2 liv., 1 volta al giorno può lanciare un incantesimo divino come se fosse arcano o viceversa e li rende più difficili da contrastare	RF 165
Jotunbrud	Razza: Umano Damaran o Illuskan; Regione: Damara, Il nord	Si viene considerati di taglia Grande nei tiri contrapposti che ricevono modificatori per la taglia	RF 166
Linea di sangue celestiale	Razza: Aasimar, TS Tempra, Riflessi e Volontà +1	Si può usare Protezione dal male 3 volte al giorno e Benedizione 1 volta al giorno	RF 166
- Occhi di luce	Razza: Aasimar, Linea di sangue celestiale	Spara dagli occhi un raggio di luce incandescente 1 volta al giorno	RF 167
Linea di sangue elementale	Razza: Genasi (acqua, aria, fuoco o terra); TS Tempra +4	Bonus di +4 ai TS contro veleno, sonno, paralisi, stordimento e trasforma ogni colpo critico subito in normale	RF 166
Linea di sangue immonda	Razza: Fey'ri, Tanarukk, Tiefling; TS Tempra, Riflessi e Volontà +1	Può lanciare protezione dal bene 3 volte al giorno e Anatema 1 volta al giorno	RF 166

Linguista mistico	Razza: Umano Illuskan; capacità di lanciare inc. divini	Bonus di +1 al livello di inc. quando lancia alcuni inc. divini	RF 166
Maestro di finzioni Svirfnblin	Razza: Gnomo delle profondità	Bonus +1 alla CD dei TS e alle prove per resistere dell'avversario contro incantesimi e capacità magiche (finzione)	RF 166
Mago itinerante hin	Razza: Halfling piedilesti	Bonus +1 al livello di inc. quando lancia inc. per viaggiare e aggiunge alcuni incantesimi di tradizione al proprio libro	RF 167
Mente di ferro	Razza: Nano grigio; Regione: Nani grigi; Sag 13	Bonus +4 ai TS contro poteri psionici, +1 ai TS Vol	RF 167
Missionario Chondathan	Razza: Umano chondathan; Capacità lanciare inc. divini	Bonus +1 al liv. di inc. quando lancia alcuni incantesimi divini	RF 167
Nano degli scudi protettore	Razza: Nano degli scudi	Bonus di +1 al liv. di inc. quando lancia alcuni incantesimi che potenziano o creano un arma	RF 167
Occhi dei drow	Razza: Mezzo-drow	Scurovisione fino a 36 m	RF 167
Portatore di luce	Razza: Umano Damaran; Capacità di lanciare inc. divini, Scacciare non morti	Usa lo scacciare non morti quando lancia un incantesimo per potenziarlo di +2	RF 168
Pugno attraversapietra *	Razza: Udrunnir; Regione: Urdunnir; Colpo senz'armi migliorato	Nei colpi senz'armi ignora l'armatura fino a +4	RF 168
Pugno a martello	Razza: Nano; For 13, Colpo senz'armi migliorato	Aggiunge 1 volta e mezza il bonus di forza quando colpisce con entrambe le mani	RF 168
Resistenza alle epidemie	Razza: Umano chondathan; Regione: Golfo di Vilhon	Bonus +4 ai TS contro malattie o inc. che provocano malattie	RF 168
Respiro collegato	Razza: Elfo acquatico o Genasi dell'acqua; TS Vol +2	Può conferire a una creatura entro 1,5 m la capacità di respirare sott'acqua	RF 168
Retrocognizione	Razza: Umano Rashemi; Regione: Thay, Rashemen	Si può evocare una visione del passato collegata all'area in cui ci si trova per 3 volte al giorno e si riceve quindi un +4 alle prove di conoscenze (storia) e conoscenze bardiche	RF 169
Sangue degli Azer	Razza: Nano degli scudi; Regione: Amn, nani degli scudi	Bonus +4 TS contro effetti di fuoco, +1 in Artigianato (fabbro, costruire armi e armature)	RF 169
Sangue di pietra	Razza: Nano Urdunnir; Regione: Degli Urdunnir; Cost 13	Aumenta al 50% le probabilità di stabilizzarsi quando si è morenti	RF 169
Sangue dei signori della guerra	Razza: Orco; Autorità 10	Bonus di +2 in Diplomazia e Intimidire sugli orchi, bonus +1 al tiro per colpire e TS volontà ai seguaci	RF 169
Scivolare nella pietra	Razza: Genasi della terra; TS Tempra +4	Invece di usare l'abilità passare senza tracce può usare fondersi nella pietra	RF 169
Scudo d'ombra	Razza: Umano Talfir o Tethyrian	Bonus +2 ai TS contro incantesimi e capacità magiche con descrittore d'ombra o della trama d'ombra	RF 169
Spirito ancestrale	Razza: Umano Illuskan; Divinità Utghar	Bonus +2 alle prove di guarire e conoscenze (storia)	RF 169
Terricolo	Razza: Elfo acquatico	Si può sopravvivere fuori dall'acqua per 3 ore per ogni punto di Costituzione	RF 170

Infami	Prerequisiti	Benefici	Manuale
Amante dei lich	Marchio malvagio	Bonus +1 ai TS influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, i non morti vedono il PG come un non morto	LdFT 47
Amico dei parassiti	Car 15	Con una prova di carisma si può evitare l'attacco di parassiti	LdFT 47
Attacco naturale infame	Attacco naturale che infligga almeno 1d8 danni, BAB +5	Aggiunge 1 danno infame ai danni causati con l'attacco naturale	LdFT 48
Colpo armato infame	Car 15, Arma focalizzata	Aggiunge 1 danno infame ai danni causati con l'arma focalizzata	LdFT 49
Colpo ki infame	Car 15, Colpo senz'armi migliorato	Aggiunge 1 danno infame ai danni causati con attacchi senz'armi	LdFT 49
Deformità volontaria	-	Bonus +2 Intimidire	LdFT 49
- Deformità (mani artigliate)	Deformità volontaria	Con un attacco senz'armi si possono infliggere 1d6 danni per artigli	LdFT 49
- Deformità (obeso)	Deformità volontaria	Bonus +2 Cos e -2 Des. Bonus di +2 in intimidire e ai TS Veleno	LdFT 49
- Deformità (occhi)	Deformità volontaria	Può usare vedere invisibilità 1 minuto al giorno, -2 in osservare e cercare	LdFT 49
- Deformità (scheletrico)	Deformità volontaria	Bonus +2 Des e -2 Cos, +2 alle prove di Artista della fuga e intimidire	LdFT 49
- Deformità (volto)	Deformità volontaria	Bonus +2 Intimidire e Diplomazia con creature di diverso tipo	LdFT 49
Discepolo dell'oscurità	-	1 volta al giorno ottiene un +1 al tiro del dado quando compie un atto malvagio	LdFT 49
Marchio malvagio	-	Bonus +2 Diplomazia e Intimidire creature malvagie	LdFT 50
Padronanza dei sacrifici	Sag 15	Bonus +4 Conoscenze (religioni) quando immola in sacrificio	LdFT 50
Servitore di un demone	-	1 volta al giorno ottiene un +1 al tiro del dado quando compie un atto malvagio	LdFT 50

Mostruosi	Prerequisiti	Benefici	Manuale
Afferrare multiplo	For 17, Afferrare migliorato	Il personaggio può lottare con i nemici più saldamente del normale	SS 30
- Afferrare multiplo superiore	For 19, Des 15, Afferrare migliorato, Afferrare multiplo	Il personaggio può lottare con i nemici senza sforzo con le sue armi naturali	SS 30
- Stritolare squartando	For 19, Des 15, Capacità Stritolamento, Afferrare migliorato, Afferrare multiplo, Afferrare multiplo superiore, avere due arti in grado di stritolare	Il personaggio può squartare i nemici coinvolti in una lotta	SS 39
Calpestare	Taglia Enorme, piedi, Travolgere	Il personaggio può calpestare il terreno per schiacciare e distruggere gli avversari	SS 32
Coda prensile	For 13, attacco con la coda, Combattere con due armi	Il personaggio può utilizzare la coda per maneggiare oggetti	SS 34
Colpo finale	Sottotipo di acido, acqua, aria, elettricità, freddo, fuoco, terra	Gli spasmi di morte del personaggio sono distruttivi	SS 34
Combattere con più armi	Des 13, 3 o più mani	- 2 alle penalità per la mano primaria e -6 per le secondarie	MM 304
- Combattere con più armi migliorato	Des 15, 3 mani, Combattere con più armi, multidestrezza, BAB +9	2 attacchi con ogni arma secondaria con un -5	SS
- Combattere con più armi superiore	Des 19, 3 mani, Combattere con più armi, Combattere con più armi migliorato, Multidestrezza, BAB +15	3 attacchi con ogni arma secondaria con un -10	SS
Insensibile	Riduzione del danno	La pelle coriacea del personaggio gli fornisce una riduzione del danno migliorata	SS 35
Lancio di incantesimi surrogato	Sag 13, forma non umanoide o non umana	Il personaggio usa componenti verbali e somatiche sostitutive quando lancia incantesimi	SS 36
Multiattacco	Accesso ad una forma con 3 armi naturali	Gli attacchi secondari con armi naturali subiscono una penalità di -2 anziché -5	MM 304
- Multiattacco migliorato	3 armi naturali, Multiattacco	Gli attacchi secondari non subiscono penalità	SS 36
- Multifunzionalità	Des 15, Int15, 4 o + braccia, combattere con più armi, combattere con più armi migliorato, multiattacco	Il personaggio può svolgere compiti differenti con arti differenti	SS 36
- Voce multipla	Des 15, Int15, 2 o + teste, combattere con due armi, combattere con due armi migliorato, incantesimi rapidi, multiattacco	Se il personaggio ha due o più teste può lanciare più incantesimi del solito in un round	SS 40
Nube di polvere	Des 19, Int 19, taglia Enorme, Riflessi da combattimento, ali o coda	Il personaggio può spazzare polvere in aria per nascondersi dagli avversari	SS 36
Portata prolungata	Taglia piccola, corpo non rigido o forma di attacco non rigido	Il corpo flessibile del personaggio gli permette di raggiungere un punto più lontano del normale	SS 37
Ragnatela migliorata	Capacità Creare ragnatele almeno due volte al giorno	Il personaggio guadagna un'utilità addizionale dalle sue ragnatele	SS 37
Resistenza allo scacciare migliorata	Non morto	Il personaggio ha una probabilità maggiore rispetto al normale di resistere allo scacciare	SS 37
Resistenza al veleno	Attacco col veleno	Il personaggio può resistere al veleno meglio di quanto non potrebbe altrimenti	SS 37
- Immunità al veleno	Attacco col veleno, Resistenza al veleno	Il personaggio può ignorare gli effetti del veleno	SS 35
Ruggito possente	Animale o Bestia Magica, taglia Grande	Il personaggio sconvolge gli avversari con uno spaventoso ruggito mentre attacca	SS 38
- Ruggito possente superiore	Animale o Bestia Magica, taglia Grande, ruggito possente	Il personaggio sconvolge gli avversari con uno spaventoso ruggito mentre attacca	SS 38
Sguardo insistente	Int 13, attacco con lo sguardo	L'attacco con lo sguardo del personaggio è più efficace del normale	SS 38
Sguardo irresistibile	Attacco con lo sguardo	L'attacco con lo sguardo del personaggio sono più potenti del normale	SS 39
- Sguardo penetrante	Car 15, Int 13, attacco con lo sguardo, Sguardo irresistibile	L'attacco con lo sguardo del personaggio ha una portata maggiore rispetto al normale	SS 39
Sguardo limitante	Int 13, attacco con lo sguardo	L'attacco con lo sguardo del personaggio ha un campo limitato di effetto	SS 39
Soffio bonus	Arma a soffio x un numero limitato al giorno, incantesimi prolungati	Il personaggio può utilizzare la sua arma a soffio una volta in più al giorno di quanto non farebbe normalmente	SS 39
Soffio rapido	Arma a soffio, incantesimi rapidi o Capacità magica rapida	Il personaggio non deve aspettare per utilizzare nuovamente la sua arma a soffio così lungo come dovrebbe fare normalmente	SS 39
Spazio per oggetto extra	Molteplici arti o teste	Il personaggio può indossare più oggetti magici di quanti gli sono normalmente concessi	SS 39

Staccare	Cos 19, rigenerazione	Il personaggio può rimuovere una parte del suo corpo e utilizzarla come arma a distanza	SS 39
Tempesta di Ali	For 13, velocità di volare 6m, taglia Grande, Attacco poderoso, Fluttuare	Il personaggio può abbattere i bersagli con folate d'aria provocate con le sue ali	SS 40
Veleno virulento	Attacco con veleno	L'attacco con il veleno del personaggio è più efficace	SS 40
- Veleno letale	Cos 19, attacco con veleno, veleno virulento	L'attacco con il veleno del personaggio infligge più danni del normale	SS 40

Ambientali	Prerequisiti	Benefici	Manuale
Abitante del deserto	Terreno deserto	Il personaggio si è adattato ad un ambiente desertico	SS 30
Amico degli alberi	Terreno foresta	Il personaggio si è adattato all'ambiente delle foreste	SS 30
Cacciatore delle paludi	Terreno palude	Il personaggio si è adattato ad un ambiente paludoso	SS 32
Cittadino delle profondità	Terreno sotterraneo	Il personaggio si è adattato ad un ambiente sotterraneo	SS 34
Figlio dell'inverno	Clima freddo	Il personaggio si è adattato ad un ambiente freddo	SS 35
Nomade delle pianure	Terreno pianura	Il personaggio si è adattato all'ambiente delle pianure	SS 36
Viandante delle colline	Terreno collina o montagna	Il personaggio si è adattato ad un ambiente collinare o montuoso	SS 40

TALENTI EXTRA

Speciali	Prerequisiti	Benefici	Manuale
Colpo incredibile	Critico migliorato (senz'armi o armi contundenti), attacco poderoso, 3° Guarire, 13 Forza	Su un colpo critico andato a segno il bersaglio deve fare un TS Tempra (CD10+ livello PG/2 + Bonus forza) o rimanere stordito	D&D2 21
Colpo mercuriale	BAB +5, Estrazione rapida	Su un attacco di opportunità si può estrarre l'arma da mischia e fare un attacco cogliendo l'avversario alla sprovvista	D&D5 60
Colpo preciso	Attacco furtivo, Des 13	In un attacco furtivo per ogni dado extra di danno che si decide di non usare si ha un +2 al TpC	D&D5 60
Combattimento scorretto migliorato	BAB +6, Combattimento scorretto	Con un azione di attacco completo si può fare un attacco da mischia che ingigisce +2d6 di danno.	D&D2 21
Dono del fuoco magico	-	Consente di ricorrere al fuoco magico e di manipolare la magia	MdF 21
Elementalista calishita		Bonus +1 al livello quando lancia un incantesimo della tradizione dell'aria o del fuoco	RF 164
Esploratore di caverne	Sag 13, Allerta	Bonus di +2 alle prove di cercare, osservare, scalare in caverne o tunnel naturali	D&D4 53
Favorito della folla	Punti fama +15, aver vinto 1 scontro con astio	Ogni volta che ci si trova in uno scontro con astio si ha un bonus di morale di +1 ai TpC e danni	D&D2 21
Gioco di squadra	BAB +6, Riflessi da combattimento, colpo doppio	Se si è con un compagno con lo stesso talento si considera l'avversario attacco sempre sul fianco	D&D2 21
Mossa caratteristica	BAB +3, aver vinto 2 scontri	Bonus al morale al danno pari alla metà dei punti fama	D&D2 21
Risposta rapida*	Des 13, Schivare, Arma accurata, BAB +1	Concede un attacco di opportunità se il nemico selezionato manca il bersaglio	D&D6 66
Schivare ingannevole*	Des 13, Int 13, Schivare, Maestria in combattimento, BAB +4	Mentre si combatte sulla difensiva, si può ridirezionare l'attacco mancato di un nemico selezionato	D&D6 66
Tutore	Int 13	Concede un +2 in una abilità in cui si è addestrati a uno o più compagni allenandoli per 4 giorni	D&D5 60
Uccisore di drow	Bonus di danno contro i drow	+2 ai TS Incantesimi e capacità magiche lanciate dai drow	D&D4 53

Discendenza	Prerequisiti	Benefici	Manuale
Amico della terra	Discendenza della terra	Bonus di +3 alle prove di scalare e acrobazia	D&D6 14
Discendenza celestiale	Lanciare inc. arcani senza preparazione, evocare famiglia	Incantesimo bonus ad ogni livello	D&D6 14
Discendenza da folletti	Lanciare inc. arcani senza preparazione, evocare famiglia	Incantesimo bonus ad ogni livello	D&D6 14
Discendenza dalla terra	Lanciare inc. arcani senza preparazione, evocare famiglia	Incantesimo bonus ad ogni livello	D&D6 15
Discendenza dal fuoco	Lanciare inc. arcani senza preparazione, evocare famiglia	Incantesimo bonus ad ogni livello	D&D6 15
Discendenza dell'acqua	Lanciare inc. arcani senza preparazione, evocare famiglia	Incantesimo bonus ad ogni livello	D&D6 16
Discendenza dell'aria	Lanciare inc. arcani senza preparazione, evocare famiglia	Incantesimo bonus ad ogni livello	D&D6 16
Discendenza draconica	Lanciare inc. arcani senza preparazione, evocare famiglia	Incantesimo bonus ad ogni livello	D&D6 17
Discendenza immonda	Lanciare inc. arcani senza preparazione, evocare famiglia	Incantesimo bonus ad ogni livello	D&D6 17
Fortuna del folletto	Discendenza da folletti, abilità di lanciare inc. 2° livello	+1 su tutti i TS	D&D6 17
Nato nell'acqua	Discendenza dell'acqua, abilità di lanciare inc. 2° livello	+4 alle prove di Nuotare	D&D6 18
Padronanza del retaggio	Talento di discendenza, abilità di lanciare inc. 3° livello	1 volta al giorno scacciare creature dello stesso retaggio	D&D6 18
Parentela arcana	Talento di discendenza, abilità di lanciare inc. 3° livello	+4 alle prove di Diplomazia e Raccogliere informazioni con creature dello stesso retaggio	D&D6 18
Piedi di fuoco	Abilità di lanciare inc. 3° livello	Velocità aumenta di 3 m	D&D6 18
Potere nel sangue	Talento di discendenza, abilità di lanciare inc. 3° livello	1 incantesimo in più al giorno	D&D6 18
Vista da drago	Abilità di lanciare inc. 2° livello	Lancia individuazione del magico 3 volte al giorno	D&D6 18
Voce dei venti	Discendenza dell'aria, abilità di lanciare inc. 2° livello	+2 in Diplomazia ed Intimidire mentre si parla con altri	D&D6 18

LEGENDA

AP: Azione di parata (supplemento web "Cumuli di neve")

CeS: Il canto e il silenzio

CM: Colpo mirato (supplemento web "Cumuli di neve")

D&D: Dragon & Dungeon

DF: I difensori della fede

DM: Manuale del Dungeon Master

FR: Forgotten Realms Ambientazione

G: Manuale del giocatore

LdFT: Il libro delle fosche tenebre

LE: Manuale dei Livelli Epici

MdF: Magia di Faerun

MM: Manuale dei mostri

PeS: Il pugno e la spada

RE: Razze di Faerun

SdO: Signori dell'oscurità

SS: Specie selvagge

STS: I signori delle terre selvagge

TS: Il tomo e il sangue

Questo documento e' stato creato esclusivamente da Esona per la comunità de "Il 5° clone".