

D&D 3.5

CÓDICE DE

TALENTOS

[ultima alteração: 02.11.2006 01:23]

TOTAL: 814 talentos.

Produzido por
PseuDOORd

ÍNDICE

ABRAÇO DA TERRA.....	10	ALVO EVASIVO [TÁTICO, GUE]	11	ARMAS GLORIOSAS [DIVINO].....	12
ACALMAR FERAS	10	AMIGO ANIMAL [EXALTADO].....	11	ARMAS FANTASMAGÓRICAS [DIVINO].....	13
ACCELERAR EXPULSÃO [ESPECIAL]	10	AMIGO DA TOCA.....	11	ARQUEARIA DEFENSIVA [GUE]	13
ACCELERAR HABILIDADE SIMILAR À MAGIA.....	10	AMIGO DE DRAGÃO	11	ARQUEARIA EM COMBATE [ÉPICO].....	13
ACCELERAR MAGIA AUTOMÁTICA [ÉPICO, METAMÁGICO]	10	AMIGO VERME.....	11	ARQUEARIA MONTADA APRIMORADA [GUE].....	13
ACCELERAR SÚBITO [METAMÁGICO]	10	AMPLIAR SÚBITO [METAMÁGICO]	11	ARQUEARIA ZEN.....	13
ACESSO ESPONTÂNEO A DOMÍNIO [ÉPICO].....	10	ANCESTRAL ANÃO	11	ARQUEIRO DE BOSQUE [TÁTICO, GUE].....	13
ADEPTO DA TERRA	10	ANCIÃO VENERÁVEL	12	ARQUEIRO DE LINHA DE FRENTE [ESTILO].....	13
ADIAR MAGIA [METAMÁGICO]	10	ANDARILHO DE TELHADO [TÁTICO]	12	ARREMESSAR ARMA [GUE]	13
AGARRÃO CURTO	10	ANDARILHO DE TUNEL	12	ARREMESSO BRUTAL [GUE].....	13
AGARRÃO SELVAGEM [SELVAGEM].....	10	ANÉIS ADICIONAIS [CRIAÇÃO DE ITENS]	12	ARREMESSO DEFENSIVO	13
ALABARDA GIRATÓRIA [ESTILO].....	11	ANIMAR CADÁVER [METAMÁGICO]	12	ARREMESSO PODEROSO [GUE].....	13
ALEIJAR	11	APERFEIÇOAR ARMADURA PESADA [GUE].....	12	ARTE DO DRAGÃO	13
ALIMENTO SAUDÁVEL [PURIFICAÇÃO]	11	APERFEIÇOAR ARMADURA PESADA MAIOR [GUE]...	12	ARTESÃO EXCEPCIONAL [CRIAÇÃO DE ITENS].....	13
ALMA CINGIDA	11	APRENDIZ PRECOCE	12	ARTESÃO EXTRAORDINÁRIO [CRIAÇÃO DE ITENS] ..	13
ALMA DA VELHA TUMBA.....	11	APRIMORAR MAGIA [ÉPICO, METAMÁGICO]	12	ARTESÃO LEGENDÁRIO [CRIAÇÃO DE ÍTEM].....	13
ALMA DO NORTE	11	ARMADILHEIRO TÁTICO	12	ARTESÃO MÁGICO [CRIAÇÃO DE ÍTEM].....	13
ALQUIMIA SUPERIOR [ÉPICO]	11	ARMADURA DE PELE [ÉPICO]	12	ARTISTA DEDICADO	13
ALPINISTA LENDÁRIO [ÉPICO]	11	ARMADURA NATURAL APRIMORADA.....	12	ARTISTA FOCALIZADO [MÚSICA DE BARDO].....	13
ALTA SOCIEDADE.....	11	ARMA NATURAL APRIMORADA	12	ARTISTA VERSÁTIL	14
		ARMA SANTIFICADA [EXALTADO].....	12	ASAS DE ÁGUIA [SELVAGEM].....	14

ATAQUES ATORDOANTES ADICIONAIS [GUE].....14	COMBATENTE DE GUERRILHA.....21	DESTRUIÇÃO À DISTÂNCIA [EXALTADO].....26
ATAQUE ATORDOANTE APRIMORADO [ÉPICO].....14	COMBATENTE DE MONTANHA.....21	DESTRUIÇÃO ADICIONAL [ESPECIAL].....26
ATAQUE CHI APRIMORADO [ÉPICO].....14	COMBATER COM DUAS ARMAS DESPROPORCIONAIS [GUE].....21	DESTRUIÇÃO APRIMORADA.....26
ATAQUE CORTANTE [ÉPICO].....14	COMBATER COM DUAS ARMAS PERFEITO [ÉPICO]...21	DESTRUIÇÃO DRACÔNICA.....26
ATAQUE DE OPORTUNIDADE COM DUAS ARMAS [GUE].....14	COMBATER COM HASTE.....21	DESTRUIÇÃO ELEMENTAL [DIVINO].....26
ATAQUE DE OPORTUNIDADE FURTIVO [ÉPICO].....14	COMBATER COM MÚLTIPLAS ARMAS PERFEITO [ÉPICO].....21	DESTRUIÇÃO EXALTADA [EXALTADO].....27
ATAQUE DE OPORTUNIDADE MÁGICO [ÉPICO].....14	COMBATER EM FORMAÇÃO [TÁTICO, GUE].....21	DESTRUIÇÃO MAIOR [ÉPICO].....27
ATAQUE DESPEDAÇADOR [ÉPICO].....14	COMBATER EM TÚNEL [GUE].....21	DESTRUIÇÃO PRATEADA.....27
ATAQUE DISTRATIVO [GUE].....14	COMBATER EM ENXAME.....21	DILACERAR COM DUAS ARMAS [ÉPICO].....27
ATAQUE FURTIVO APRIMORADO [ÉPICO].....14	COMBATER ENGAJADO [GUE].....21	DILACERAR COM MÚLTIPLAS ARMAS [ÉPICO].....27
ATAQUE FURTIVO DE OPORTUNIDADE.....14	COMBATER NO SOLO [GUE].....21	DILETANTE ÉLFICO.....27
ATAQUE GIRATÓRIO APRIMORADO [ÉPICO].....14	COMBATER SOB OS PÉS.....22	DISCÍPULO ARCANO.....27
ATAQUE MORTAL APRIMORADO [ÉPICO].....14	COMEDOR DE PORCARIA.....22	DISCÍPULO DO SOL [DIVINO].....27
ATAQUE ORDEIRO [ÉPICO].....15	COMPANHEIRO ANIMAL MONSTRUOSO.....22	DISCÍPULO HÁBIL.....27
ATAQUE PODEROSO PREDILETO.....15	COMPANHEIRO BESTA MÁGICA [SELVAGEM, ÉPICO].....22	DISFARCE APRIMORADO.....27
ATAQUE SALTITANTE.....15	COMPANHEIRO EXALTADO [EXALTADO].....22	DISPARO COORDENADO [GUE].....27
ATAQUE VORPAL [ÉPICO].....15	COMPORTAMENTO AMEAÇADOR.....22	DISTRAÇÃO APRIMORADA [GUE].....27
ATAQUES MULTIPLOS.....15	COMPRADOR DILIGENTE.....22	DIVIDIR RAIO [METAMÁGICO].....27
ATLETA ÁGIL.....15	COMPREENSIVO.....22	DOM CELESTIAL.....28
ATORDOAMENTO ACELERADO [GUE].....15	COMUNICADOR.....22	DOMINADOR.....28
ATORDOAR COM ESCUDO [GUE].....15	CONCENTRAÇÃO EXTRAORDINÁRIA.....22	DOMINAR ARCANO.....28
ATRAVessar ENFURECIDO.....15	CONCENTRAÇÃO IMUTÁVEL.....22	DOMINAR CAJADO [ÉPICO].....28
ATUAÇÃO FOCALIZADA [MÚSICA DE BARDO].....15	CONCUSSÃO MORTAL [GUE].....22	DOMINAR VARINHA [ÉPICO].....28
AUMENTAR CURA.....15	CONEXÇÕES INTERNAS.....22	DOMÍNIO ADICIONAL [ÉPICO].....28
AUMENTAR SÚBITO [METAMÁGICO].....16	CONFUNDIR GENTE GRANDE [TÁTICO].....22	DOMÍNIO DE VARINHA [CRIAÇÃO DE ITEM].....28
AURA DE CORAGEM AMPLIADA [ÉPICO].....16	CONGELAR O SANGUE [GUE].....22	DOMÍNIO ESPONTÂNEO [DIVINO].....28
AURA DE CORAGEM APRIMORADA [ÉPICO].....16	CONHECIMENTO ANCESTRAL.....23	DOMÍNIO SOBRE MORTOS-VIVOS [DIVINO, ÉPICO].....28
AURA DA CORAGEM EXPANDIDA.....16	CONHECIMENTO DE VETERANO [GUE].....23	DOTE DA FÉ [EXALTADO].....28
AURA DE ENERGIA DA VIDA [DIVINA].....16	CONHECIMENTO MÁGICO [ÉPICO].....23	DOTE DA GRAÇA [EXALTADO].....28
AURA DE DESESPERO AMPLIADA [ÉPICO].....16	CONHECIMENTO obscuro.....23	DRENO DO CADÁVER [METAMÁGICO].....28
AURA DE DESESPERO APRIMORADA [ÉPICO].....16	CONHECIMENTO SOMBRIO DA IMOLAÇÃO [METAMÁGICO].....23	DUPLICAR MAGIA [METAMÁGICO].....28
AURA DE ENERGIA POSITIVA [ÉPICO].....16	CONHECIMENTO SUPERFICIAL.....23	ECLESIÁSTICO.....28
AURÉOLA [DIVINO].....16	CONHECIMENTO TRIVIAL.....23	EDUCADO.....28
AUTOCAMUFLAGEM [ÉPICO].....16	CONJURAÇÃO BASEADA EM TENDÊNCIA APRIMORADA [ÉPICO].....23	ELEVAR EXPULSÃO.....29
AVALIAR VALOR MÁGICO.....16	CONJURAÇÃO COM ESCUDO.....23	ELEVAR MAGIA APRIMORADO [ÉPICO].....29
AVE DE RAPINA [TÁTICO].....16	CONJURAÇÃO DIVERSIFICADA.....23	ELO NATURAL.....29
BALUARTE DE DEFESA [ÉPICO].....16	CONJURAÇÃO EM BATALHA.....23	EMANAÇÃO DE ENERGIA NEGATIVA [DIVINO][ÉPICO].....29
BANIR DECAÍDO [PURIFICAÇÃO].....16	CONJURAÇÃO EM FÚRIA.....23	EMANAÇÃO PERMANENTE [ÉPICO].....29
BEIJO DE NINFA [EXALTADO].....16	CONJURAÇÃO ÉPICA [ÉPICO].....23	EMPAREDAR ESCUDOS [GUE].....29
BIGORNA DO TROVÃO [ESTILO].....16	CONJURAÇÃO EXPERIENTE.....24	EMPATIA COM MORTOS-VIVOS.....29
BLOQUEAR CONJURAÇÃO [ÉPICO].....16	CONJURAÇÃO MONTADA.....24	EMPATIA COMBINADA.....29
BLOQUEAR FLECHAS [GUE].....17	CONJURAÇÃO OFUSCANTE.....24	EMPATIA TEÚRGICA.....29
BOTE DE AÇO [ESTILO].....17	CONJURADOR DE BATALHA.....24	EMPÁTICO AOS SELVAGENS.....29
BOTE DO LEÃO [SELVAGEM].....17	CONJURADOR DE MAGIA MÓVEL.....24	EMPUNHADURA PRIMATA.....29
BLOQUEIO AMBIDESTRO APRIMORADO [GUE].....17	CONSTITUIÇÃO MAIOR [ÉPICO].....24	ENALTECER HABILIDADE.....29
BLOQUEIO AMBIDESTRO MAIOR [GUE].....17	CONTRAMAGIA REATIVA.....24	ENCANTAMENTO POTENTE.....29
BRADO DE KIAI.....17	CONTROLAR RESPIRAÇÃO [GUE].....24	ENCONTRÃO ENFURECIDO.....30
BRADO DE KIAI APRIMORADO.....17	CREAÇÃO EFICIENTE DE ITENS [ÉPICO].....24	ENERGIA CONTUNDENTE [METAMÁGICO].....30
BRAQUIAÇÃO [GUE].....17	CRACIONISTA TEÚRGICO.....24	ENERGIZAR MAGIA [METAMÁGICO].....30
BRILHO SAGRADO [EXALTADO].....17	CRAR ARMAS E ARMADURAS ÉPICAS [CRIAÇÃO DE ITENS, ÉPICO].....24	ENERVECEER MAGIA [METAMÁGICO].....30
CAÇADOR ASCÉTICO.....17	CRAR BASTÃO ÉPICO [CRIAÇÃO DE ITENS, ÉPICO]..24	ENFEITIÇADOR.....30
CAÇADOR DE DRAGÃO.....17	CRAR CADÁVER.....24	ENFRAQUECIMENTO DO CADÁVER [METAMÁGICO]30
CAÇADOR DE TROFEUS.....17	CRAR CAJADO ÉPICO [CRIAÇÃO DE ITENS, ÉPICO]..24	ENGENHEIRO DE COMBATE [GUE].....30
CAÇADOR DE VAMPIRO.....18	CRAR ITEM MARAVILHOSO ÉPICO [CRIAÇÃO DE ITENS, ÉPICO].....25	ENXAME DE FLECHAS [ÉPICO].....30
CAÇADOR DEFENSIVO DE DRAGÃO.....18	CULTURA COMPLEMENTAR.....25	ENXERTO DE CARNE [CRIAÇÃO DE ITEM].....30
CAÇADOR EFICIENTE.....18	CURA ACELERADA [ÉPICO].....25	ENXERTO DE MAGIA [CRIAÇÃO DE ITEM].....30
CAÇADOR VALENTE DE DRAGÃO.....18	CURA ESPONTÂNEA.....25	ENXERTO VERMINOSO [MAGO].....30
CAJADO VELOZ [ESTILO].....18	CURA SAGRADA [DIVINO].....25	EQUILIBRAR ARMA DE HASTE.....30
CALTERIZAR RUNA [CRIAÇÃO DE ITENS].....18	CURA VELOZ.....25	ESBELTO [RACIAL].....30
CANÇÃO DA ENGANAÇÃO.....18	CURAR ELEMENTAL [DIVINO].....25	ESCALAR COMO MACACO [SELVAGEM].....30
CANÇÃO DA FORTITUDE [MÚSICA DE BARDO].....18	DANÇA DO MANTO.....25	ESCREVER PERGAMINHO ÉPICO [CRIAÇÃO DE ITENS, ÉPICO].....31
CANÇÃO DA GUERRA [GUE].....18	DANÇA ELUSIVA [GUE].....25	ESCUDO ARDILOSO [GUE].....31
CANÇÃO DA PELE DE AÇO [MÚSICA DE BARDO].....18	DANO PROLONGADO [ÉPICO].....25	ESCUDO ARDILOSO APRIMORADO [GUE].....31
CANÇÃO DO CORAÇÃO.....18	DEFESA APRIMORADA COM BRÓQUEL [GUE].....25	ESCUDO DIVINO [DIVINO].....31
CANÇÃO DO MORTO [METAMÁGICO].....19	DEFESA ARCANO.....25	ESCUDO MÁGICO DA DIVINA REDUÇÃO [DIVINO]..31
CÂNTICO SAGRADO.....19	DEFESA ATIVA COM ESCUDO [GUE].....25	ESQUIVA CUIDADOSA [GUE].....31
CARNE ENRIJECIDA.....19	DEFESA EM ESPIRAL.....25	ESQUIVA ÉPICA [ÉPICO].....31
CAPACIDADE MÁGICA APRIMORADA [ÉPICO].....19	DEFESA ENGAJADO [GUE].....25	ESQUIVA PREDILETA.....31
CARISMA MAIOR [ÉPICO].....19	DEFESA MÓVEL [ÉPICO].....26	ESPECIALISTA EM ENGENHARIA DE CERCO [GUE]...31
CARRREGAR DESTRUIR [PURIFICAÇÃO].....19	DEFLEXÃO EXCEPCIONAL [ÉPICO].....26	ESPECIALISTA TÁTICO [GUE].....31
CAVALEIRO ASCÉTICO.....19	DEFLEXÃO INFINITA [ÉPICO].....26	ESPECIALISTA TEÚRGICO.....31
CAVALEIRO DAS ESTRELAS [EXALTADO].....19	DEFLEXÕES VELOZES [GUE].....26	ESPECIALIZAÇÃO EM ARMA ÉPICA [ÉPICO].....31
CAVALEIRO LENDÁRIO [ÉPICO].....19	DESARMAR À DISTÂNCIA [GUE].....26	ESPECIALIZAÇÃO EM COMBATE APRIMORADA [GUE].....31
CAVALGAR EM TÚNEL.....20	DESARMAR COM ARMA DUPLA [GUE].....26	ESPECIALIZAÇÃO EM MAGIAS DE ATAQUE À DISTÂNCIA.....31
CHAMA INEXTINGUÍVEL DA VIDA.....20	DESCENDÊNCIA ORC.....26	ESPECIALIZAÇÃO EM MAGIAS DE TOQUE.....31
CHAMADO SAGRADO [DIVINO].....20	DESLOCAMENTO ÉPICO [ÉPICO].....26	ESPÍRITO GUARDIÃO.....31
CHUTE GIRATÓRIO [GUE].....20	DESPREZAR COMPONENTES MATERIAIS [ÉPICO]....26	ESPÍRITO NOTURNO.....32
CICATRIZAÇÃO FANTASMAGÓRICA.....20	DESTINO HERÓICO.....26	ESTADO ALTERADO.....32
CISTO MATERNO.....20	DESTINO PROTEGIDO.....26	ESTÍGMAS [EXALTADO].....32
COMANDANTE LENDÁRIO [ÉPICO].....20	DESTREZA MAIOR [ÉPICO].....26	ESTÍLO DE LANÇA E ESCUDO [GUE].....32
COMBATE BRUTAL [TÁTICO, GUE].....20		ESTÔMAGO FORTE.....32
COMBATE GRACIOSO.....20		ESTUDIOSO DE MAGIA DE GUERRA.....32
COMBATE MONTADO APRIMORADO [GUE].....20		EVITAR.....32
COMBATE SOLAR [TÁTICO].....20		
COMBATENDO TITÃS [GUE].....20		
COMBATENTE DA LUA.....21		

EXPLORADOR DE GUERRILHA.....	32	GOLPE COMUM SANTIFICADO [EXALTADO].....	38	LUA CRESCENTE [ESTILO].....	45
EXPLOSÃO PROFANA [DIVINO].....	32	GOLPE CONTUNDENTE [GUE].....	38	LUTA ASTUTA.....	45
EXPLOSÃO SAGRADA [DIVINO].....	32	GOLPE COORDENADO.....	38	LUTADOR ASTUTO.....	46
EXPULSÃO EXALTADA [EXALTADO].....	32	GOLPE DA MORTE.....	39	LUTADOR LENDÁRIO [ÉPICO].....	46
EXPULSÃO PLANAR [ÉPICO].....	33	GOLPE DA SERPENTE.....	39	LUZ DE NIMBO [EXALTADO].....	46
EXTENDER SÚBITO [METAMÁGICO].....	33	GOLPE DE MERCÚRIO.....	39	MACHADO BAIXO, ESPADA ALTA [ESTILO].....	46
FABRICAR CONSTRUCTO [CRIAÇÃO DE ITEM].....	33	GOLPE DEFENSIVO [GUE].....	39	MACHADO E CRAVOS [ESTILO].....	46
FALANGE [GUE].....	33	GOLPE DESTRUIDOR.....	39	MACHADO-ESCUDO [ESTILO].....	46
FAMILIAR APRIMORADO.....	33	GOLPE DUAL [GUE].....	39	MAÇA RELÂMPAGO [ESTILO].....	46
FAMILIAR CELESTIAL [EXALTADO].....	34	GOLPE DUPLO COM ARMA DE AÇO.....	39	MAGIA ADICIONAL.....	46
FAMILIAR DRAGÃO.....	34	GOLPE DUPLO COM ARMA DE AÇO GIRATÓRIA.....	39	MAGIA ASSINALADA.....	46
FAMILIAR DE RETALHOS DE CARNE.....	34	GOLPE EM PONTO DE PRESSÃO.....	39	MAGIA CONSAGRADA [METAMÁGICO].....	46
FAMILIARIDADE COM ARMA [GUE].....	34	GOLPE ESPECTRAL [ÉPICO].....	39	MAGIA COOPERATIVA [METAMÁGICO].....	46
FARO [SELVAGEM].....	34	GOLPE KI SAGRADO [EXALTADO].....	39	MAGIA CORROMPIDA [METAMÁGICO].....	46
FAVORECIDO DOS COMPANHEIROS [EXALTADO].....	34	GOLPE KI SANTIFICADO [EXALTADO].....	39	MAGIA DA TERRA.....	47
FIEL VERDADEIRO.....	34	GOLPE LONGO.....	40	MAGIA DE ALCANCE [METAMÁGICO].....	47
FINTAR EM GRUPO.....	34	GOLPE OPORTUNO.....	40	MAGIA DE ENERGIA CADAVERICA [METAMÁGICO].....	47
FIO ADICIONAL.....	34	GOLPE PRECISO.....	40	MAGIA DE GATILHO CONSAGRADA [EXALTADO].....	47
FIRME EM BATALHA.....	34	GOLPE PROFANO [ÉPICO].....	40	MAGIA DE GATILHO PURIFICADORA [EXALTADO].....	47
FLANQUEADOR ADAPTÁVEL [GUE].....	34	GOLPE PUNGENTE.....	40	MAGIA DE SOLO.....	47
FLECHA DA MORTE APRIMORADA [ÉPICO].....	34	GOLPE RESSONANTE [GUE].....	40	MAGIA DISFARÇADA.....	47
FLECHAS COMO EM ENXAME [GUE].....	34	GOLPE SAGRADO [ÉPICO].....	40	MAGIA DO FAMILIAR [ÉPICO].....	47
FLUTUAÇÃO.....	34	GOLPE SANTIFICADO [EXALTADO].....	40	MAGIA DIVINA PODEROSA [DIVINO].....	47
FLUTUAR COM A CORRENTE.....	35	GOLPE SILENCIOSO.....	40	MAGIAS EM COMBATE APRIMORADO [ÉPICO].....	47
FOCO ARDENTE.....	35	GRACIOSO.....	40	MAGIA EM FAMILIAR.....	47
FOCO COM A TERRA.....	35	GUERREIRO ALADO [TÁTICO, GUE].....	40	MAGIA ENCADEADA [METAMÁGICO].....	47
FOCO EM ÁGUA.....	35	GUERREIRO DO ESCUDO ÁGIL [GUE].....	40	MAGIA ESPONTÂNEA [ÉPICO].....	47
FOCO EM ARMA ÉPICO [ÉPICO].....	35	HARMONIZAR ARMA MÁGICA [CRIAÇÃO DE ITEM].....	40	MAGIA EXPLOSIVA [METAMÁGICO].....	48
FOCO EM DOMÍNIO.....	35	HASTEADO PARA INVESTIDAS.....	40	MAGIA FORTIFICADA [METAMÁGICO].....	48
FOCO EM HABILIDADE.....	35	HERANÇA DRACÔNICA [DRACÔNICO].....	41	MAGIA INATA [METAMÁGICO].....	48
FOCO EM MAGIA (CAOS, MAL, LEAL OU BOM).....	35	HIBERNAR.....	41	MAGIA IRREDUTÍVEL [ÉPICO].....	48
FOCO EM MAGIA ÉPICO [ÉPICO].....	35	HISTÓRICO DIVERSO.....	41	MAGIA LÍRICA.....	48
FOCO EM PERÍCIA ÉPICO [ÉPICO].....	35	HOMEM DO MAR.....	41	MAGIA NAVALHA [ESTILO].....	48
FORÇA MAIOR [ÉPICO].....	35	IMPELIR SOBRE A CABEÇA.....	41	MAGIA PENETRANTE ÉPICA [ÉPICO].....	48
FORJAR ANEL ÉPICO [CRIAÇÃO DE ITENS, ÉPICO].....	35	IMPOSTO DA TEIA DA VIDA [MAGO].....	41	MAGIA PENETRANTE ENFURECIDA.....	48
FORMA DA BESTA.....	35	INCITAR FÚRIA [ÉPICO].....	41	MAGIA PERSISTENTE [METAMÁGICO].....	48
FORMA DE PEDRA [SELVAGEM].....	35	INFLINGIR ESPONTÂNEO.....	41	MAGIA PURIFICADORA [METAMÁGICO].....	48
FORMA SELVAGEM ADICIONAL.....	35	INICIATIVA SUPERIOR [ÉPICO].....	41	MAGIA RADIANTE [METAMÁGICO].....	48
FORMA SELVAGEM COLOSSAL [SELVAGEM, ÉPICO].....	35	INIMIGO DRAGÃO.....	41	MAGIA RÁPIDA [METAMÁGICO].....	49
FORMA SELVAGEM DE BESTA MÁGICA [SELVAGEM, ÉPICO].....	36	INIMIGO PREDILETO APRIMORADO [ÉPICO].....	41	MAGIA SANTIFICADA [METAMÁGICO].....	49
FORMA SELVAGEM DE DRAGÃO.....	36	INIMIGO PREDILETO APRIMORADO.....	41	MAGIA SEM GESTOS AUTOMÁTICA [ÉPICO, METAMÁGICO].....	49
FORMA SELVAGEM DE PLANTA [SELVAGEM, ÉPICO].....	36	INQUISIDOR DEDICADO.....	41	MAGIA SILENCIOSA AUTOMÁTICA [ÉPICO, METAMÁGICO].....	49
FORMA SELVAGEM DE VERME [SELVAGEM, ÉPICO].....	36	INSCREVER RUNAS [CRIAÇÃO DE ITEM].....	41	MAGIA TEMÁTICA.....	49
FORMA SELVAGEM ELEMENTAL APRIMORADA [ÉPICO].....	36	INSPIRAÇÃO ACCELERADA [ÉPICO].....	42	MAGIA TRANSDIMENSIONAL [METAMÁGICO].....	49
FORMA SELVAGEM EXALTADA [EXALTADO].....	36	INSPIRAÇÃO DIVINA.....	42	MAGIAS MÚLTIPLAS [ÉPICO].....	49
FORMA SELVAGEM IMENSA [SELVAGEM, ÉPICO].....	36	INSPIRAÇÃO DURADOURA [ÉPICO].....	42	MÁGICA INATA [RACIAL].....	49
FORMA SELVAGEM MÍNIMA [SELVAGEM, ÉPICO].....	36	INSPIRAÇÃO EM CAMPO DE BATALHA.....	42	MAGO ACADÊMICO.....	49
FORMA SELVAGEM MINÚSCULA [SELVAGEM, ÉPICO].....	36	INSPIRAÇÃO ÉPICA [ÉPICO].....	42	MAGO ASCÉTICO.....	49
FORMA SELVAGEM PODEROSA [SELVAGEM].....	36	INSPIRAR EXCELENCIA [ÉPICO].....	42	MALANDRO NATURAL.....	49
FORMA SELVAGEM RÁPIDA.....	36	INSPIRAR O GRUPO [ÉPICO].....	42	MANTER-SE IMÓVEL.....	49
FORTITUDE DE UM CRIA DAS TUMBAS.....	36	INSPIRAR PODER MÁGICO.....	42	MÃOS DE CURANDEIRO [EXALTADO].....	50
FORTITUDE ÉPICA [ÉPICO].....	36	INTELGÊNCIA MAIOR [ÉPICO].....	42	MÃOS MÁGICAS.....	50
FORTITUDE REFLEXA [ÉPICO].....	36	INTENSIFICAR MAGIA [METAMÁGICO, ÉPICO].....	42	MATADOR DE INIMIGO DE GNOMO.....	50
FRANCO ATIRADOR HÁBIL.....	36	INTIMIDAR O INIMIGO.....	42	MATADOR DE MAGOS [GUE].....	50
FRIO MORTAL.....	36	INTUIÇÃO DE COMBATE [GUE].....	42	MATILHA DE LOBOS [TÁTICO].....	50
FURA-OLHO [GUE].....	36	INVESTIDA COM ESCUDO [GUE].....	43	MATURIDADE TARDIA [RACIAL].....	50
FÚRIA ADICIONAL.....	36	INVESTIDA ATROZ [ÉPICO].....	43	MAXIMIZAR SÚBITO [METAMÁGICO].....	50
FÚRIA ATERRADORA [ÉPICO].....	37	INVESTIDA DE CAVALARIA [TÁTICO, GUE].....	43	MEDIR DISTÂNCIA OFENSIVA.....	50
FÚRIA CANALIZADA.....	37	INVESTIDA PODEROSA [GUE].....	43	MELODIA FANTASMAGÓRICA.....	50
FÚRIA CAÓTICA [ÉPICO].....	37	INVESTIDA PODEROSA MAIOR [GUE].....	43	MEMBRO DOS SOLARES DE BRONZE.....	50
FÚRIA COMPARTILHADA.....	37	INVESTIDA TEMERÁRIA [GUE].....	43	MENTE ABERTA.....	50
FÚRIA DA PEDRA.....	37	INVESTIGADOR.....	43	MENTE FLEXIVEL [ANÁRQUICO].....	50
FÚRIA DE CARCAJÚ [SELVAGEM].....	37	INVOCAR ELEMENTAL DE RASHEMI.....	43	MENTE FOCALIZADA.....	50
FÚRIA DESTRUIDORA [ÉPICO].....	37	INVOCADOR ESPONTÂNEO.....	43	MENTE FORTE.....	50
FÚRIA DESTRUTIVA.....	37	IRA INTEGRAL [EXALTADO].....	43	MENTE SOBRE CORPO.....	50
FÚRIA DO CAOS [ANÁRQUICO].....	37	ITEM FAMILIAR.....	43	MESTRE DA LANÇA [GUE].....	51
FÚRIA ESTENDIDA.....	37	JOGAR-SE AO CHÃO.....	43	MESTRE DA TERRA.....	51
FÚRIA INSTANTÂNEA.....	37	LAÇO ELEMENTAL [CRIAÇÃO DE ITEM].....	43	MESTRE DA ZOMBARIA [GUE].....	51
FÚRIA INTIMIDADORA.....	37	LADINO ASCÉTICO.....	44	MESTRE DE MARIONETES.....	51
FÚRIA PODEROSA [ÉPICO].....	37	LÂMINA DO MARTELO [ESTILO].....	44	MESTRE DE PORTAL [CRIAÇÃO DE ITEM].....	51
FÚRIA ROCHOSA.....	37	LANÇADOR DE PROJÉTEIS [GUE].....	44	MERGULHO À INVESTIDA.....	51
FÚRIA TEMERÁRIA.....	37	LEGADO DRACÔNICO [DRACÔNICO].....	44	METABOLISMO ACCELERADO.....	51
FÚRIA TROVEJANTE [ÉPICO].....	37	LEVANTAR CABEÇA.....	44	METAMAGIA APRIMORADA [ÉPICO].....	51
GARRA DE ÁGUA [GUE].....	38	LEVITAÇÃO APRIMORADA.....	44	METAMAGIA DIVINA [DIVINO].....	51
GARRA DRACÔNICA [DRACÔNICO].....	38	LÍDER INSPIRADOR [LÍDER].....	44	METAMAGIA FACILITADA [METAMÁGICO].....	51
GARRAS DE LEOPARDO [SELVAGEM].....	38	LÍDER NATO.....	44	MIMETIZAR MAGIA [ÉPICO].....	51
GOLPE ACROBÁTICO [GUE].....	38	LÍDER RECONHECIDO.....	44	MISTURA DE ENERGIA [METAMÁGICO].....	51
GOLPE ARCANO.....	38	LIDERANÇA ÉPICA [ÉPICO].....	44	MOBILIDADE MONTADO [GUE].....	52
GOLPE ARTERIAL.....	38	LIDERANÇA PARA MORTOS-VIVOS.....	45	MOBILIDADE SELVAGEM.....	52
GOLPE AXIOMÁTICO.....	38	LIGAÇÃO MILICIANA.....	45	MODELAR MAGIA [METAMÁGICO].....	52
GOLPE CAMBALEANTE.....	38	LIGEIRO [GUE].....	45	MONTANHES IMUTÁVEL.....	52
GOLPE CÁRMICO.....	38	LIMITE ADICIONAL.....	45	MONTARIA CELESTIAL [EXALTADO].....	52
GOLPE COM CABO.....	38	LIMITE ADICIONAL DE ITEM MÁGICO [ÉPICO].....	45	MONTARIA DRACÔNICA.....	52
GOLPE COM VARINHA.....	38	LIMITE DE MAGIA ALTERNADO [METAMÁGICO].....	45	MONTARIA SAGRADA.....	52
		LINHA DE FRENTE.....	45	MONTARIA TEÚRGICA.....	52
		LONGEVIDADE EXPANDIDA [ÉPICO].....	45		

MORTE DOS INIMIGOS [ÉPICO].....	52	PUNHOS DE FERRO.....	58	SUPERIORIDADE AÉREA.....	63
MOstrar-se VIGOROSO [GUE].....	52	PURIFICAÇÃO DIVINA [DIVINO].....	58	SUPREMACIA CONFIANTE [GUE].....	63
MOVIMENTO PRECISO.....	52	RASTREADOR ASTRAL.....	58	SUPRIMIR O PROFANO [EXALTADO].....	63
MURALHA ATRÁS [GUE].....	52	RASTREADOR DEDICADO.....	58	SUSSURO DE HERESIA.....	63
MÚSICA ADICIONAL.....	52	RASTREADOR LENDÁRIO [ÉPICO].....	58	TÁTICAS DE GRUPO.....	63
MÚSICA BLOQUEADORA [ÉPICO].....	52	RASTREAR URBANO.....	58	TÁTICAS DE MULTIDÃO [TÁTICO].....	63
MÚSICA DE CRIAÇÃO.....	52	RATO DE TUNEL.....	58	TELEPORTE PESADO.....	63
MÚSICA DE PROTEÇÃO REFLEXA [ÉPICO].....	53	REALIDADE DAS SOMBRAS MELHORADA.....	58	TEMPESTADE DE ARREMESSOS [ÉPICO].....	63
MÚSICA DO CAOS [ANÁRQUICO].....	53	RECARGA INSTANTÂNEA [ÉPICO].....	58	TEMPESTADE DE ATAQUES VOADORES [ESTILO].....	64
MÚSICA DO CRESCIMENTO.....	53	RECONHECER IMPOSTOR.....	59	TENACIDADE DE JAVALI [SELVAGEM].....	64
MÚSICA DO DRAGÃO.....	53	RECONHECIMENTO RÁPIDO.....	59	TERROR DO CADÁVER [METAMÁGICO].....	64
MÚSICA DOS DEUSES [ÉPICO].....	53	REDE E TRIDENTE [ESTILO].....	59	TEURGISTA DRUÍDICO.....	64
MÚSICA ENCANTADORA.....	53	REDUÇÃO DE DANO [ÉPICO].....	59	TEURGISTA ELEMENTAL.....	64
MÚSICA ENSURDECEDORA [ÉPICO].....	53	REDUÇÃO DE DANO DIVINA [DIVINO].....	59	TEURGISTA POR TENDENCIA.....	64
MÚSICA METAMÁGICA.....	53	REFLETIR OBJETOS [ÉPICO].....	59	TIRO À QUEIMA ROUPA.....	64
MÚSICA PROLONGADA.....	53	REFLEXOS AÉREOS.....	59	TIRO DE IMOBILIZAÇÃO [GUE].....	64
NADAR COMO UM PEIXE [SELVAGEM].....	53	REFLEXOS DE COMBATE APRIMORADOS [ÉPICO].....	59	TIRO LONGÍNQUO [ÉPICO].....	64
NASCIDO DOS TRÊS TROVÕES [METAMÁGICO].....	53	REFLEXOS ÉPICOS [ÉPICO].....	59	TIRO MÚLTIPLO APRIMORADO [ÉPICO].....	64
NASCIDO PARA VOAR.....	53	REFLEXOS PERSPICAZES.....	59	TIRO MÚLTIPLO MAIOR [GUE].....	64
NATAÇÃO APRIMORADA.....	53	RELIQUIA ANCESTRAL.....	59	TIRO RÁPIDO APRIMORADO [GUE].....	64
NATAÇÃO VELOZ.....	53	RELIQUIA SANTIFICADA [CRIAÇÃO DE ITEM].....	59	TOLERÂNCIA DIVINA [DIVINO].....	64
NATIVO DE NECRÓPOLE.....	54	REJEITAR TOQUE MORTAL [DIVINO].....	59	TOLERÂNCIA PROFANA [DIVINO].....	65
NECROPOTENTE [GUE].....	54	REMOVER DOENÇAS ADICIONAL [PURIFICAÇÃO].....	59	TOQUE DA DOR.....	65
NÊMESIS [EXALTADO].....	54	RÉQUIEM.....	59	TOQUE DESENTOXIFICANTE [PURIFICAÇÃO].....	65
NENHUMA AMEAÇA PARA MIM.....	54	REPETIR MAGIA [METAMÁGICO].....	59	TOQUE DO ENFRAQUECIMENTO [GUE].....	65
NOBRE NATO.....	54	REPUTAÇÃO ÉPICA [ÉPICO].....	59	TOQUE DO FRIO DOURADO [EXALTADO].....	65
OBTER FAMILIAR.....	54	RESILIÊNCIA MAIOR.....	59	TOQUE SELVAGEM [ANÁRQUICO].....	65
OFENSIVA TEMERÁRIA.....	54	RESILIÊNCIA VEEMENTE [PURIFICAÇÃO].....	60	TÓTEM DA BESTA.....	65
OFÍCIO DA TERRA.....	54	RESISTÊNCIA À ENERGIA [ÉPICO].....	60	TRAÍÇÃO DO ESPÍRITO VINCULADO [MAGO].....	65
OLHAR PENETRANTE.....	54	RESISTÊNCIA À EVOCAÇÃO.....	60	TRAPACEIRO DE CIDADE.....	65
OLHOS NA NUCA [GUE].....	54	RESISTÊNCIA À MAGIA APRIMORADA [ÉPICO].....	60	TREINAMENTO DE CAVALEIRO.....	65
OPORTUNISTA ESPERTO.....	54	RESISTÊNCIA DE CARVALHO [SELVAGEM].....	60	TREINAMENTO DE NOME MONÁSTICO.....	65
ORELHA VERDE.....	54	RESISTÊNCIA DE UM CRIA DAS TUMBAS.....	60	TRÊS MONTANHAS [ESTILO].....	65
OSSOS VELOZES.....	54	RESISTÊNCIA DIVINA [DIVINO].....	60	TROPA DE CHOQUE [TÁTICO, GUE].....	65
OUVIR O QUE NÃO É VISTO.....	54	RESISTÊNCIA DRACÔNICA [DRACÔNICO].....	60	TROVÃO DEVASTADOR [ESTILO].....	65
PARASITA PROFANADOR DE VIDA [DIVINO].....	54	RESISTÊNCIA ENCORAJADORA.....	60	TUTOR.....	66
PACTO DIABÓLICO.....	54	RESISTENTE A TELECINÉSE.....	60	USAR ARMADURA DE ANÃO [GUE].....	66
PALAVRAS DE CRIAÇÃO [EXALTADO].....	54	RETRIBUIÇÃO.....	60	USAR ARMADURA EXÓTICA [GUE].....	66
PARCEIRO APRIMORADO [LÍDER].....	55	RETRIBUIÇÃO DESTRUIDORA.....	60	USAR BALESTRA [GUE].....	66
PARCEIRO TREINADO [LÍDER].....	55	RETROCESSO AÉREO.....	60	USAR DUAS VARINHAS.....	66
PASSOS AJUSTADO DEFENSIVO.....	55	REUNIÃO ENCORAJADORA.....	60	USAR ESCUDO EXÓTICO [GUE].....	66
PASSOS ESTÁVEIS [RACIAL].....	55	RUÍNA DOS DRAGÕES.....	60	USAR VARINHA TEMERARIAMENTE.....	66
PAU PARA TODA OBRA.....	55	RUÍNA DOS GIGANTES [TÁTICO, GUE].....	60	VANTAGEM TÁTICA.....	66
PELE DE ELEFANTE [SELVAGEM].....	55	RUÍNA DOS INIMIGOS [ÉPICO].....	61	VELOCIDADE DE GUEPARDO [SELVAGEM].....	66
PELE DRACÔNICA [DRACÔNICO].....	55	SABEDORIA MAIOR [ÉPICO].....	61	VELOCIDADE OFUSCANTE [ÉPICO].....	66
PENETRAR COBERTURAS MÁGICAS [GUE].....	55	SÁBIO ANCIÃO.....	61	VELOCISTA.....	66
PENETRAR PROTEÇÕES MÁGICAS [GUE].....	55	SALTADOR.....	61	VENENO DE SERPENTE [SELVAGEM].....	66
PENETRAR REDUÇÃO DE DANO [ÉPICO].....	55	SALTADOR LENDÁRIO [ÉPICO].....	61	VIDA ENRIJECIDA.....	66
PENSAMENTOS OCULTOS.....	55	SALTEADOR CINZENTO.....	61	VIDA ESTENDIDA.....	66
PERFURAR AS TREVAS [DIVINO].....	55	SALTEADOR VERDE.....	61	VÍNCULO TEÚRGICO.....	66
PERSONALIDADE FORTE [GUE].....	55	SALTO DO LOUVA-A-DEUS.....	61	VINGANÇA SAGRADA [DIVINO].....	66
PERSONALIDADE SOCIÁVEL.....	55	SANGUE HUMANO [RACIAL].....	61	VISÃO DE FALCÃO [SELVAGEM].....	66
PERSONALIZAR DOMÍNIO.....	55	SAÚDE PERFEITA [ÉPICO].....	61	VISÃO DE PUMA [SELVAGEM].....	67
PÉS DO OCEANO.....	56	SEGUIDOR DRAGÃO.....	61	VISÃO NA PENUMBRA APRIMORADA [ÉPICO].....	67
PÉS LEVES.....	56	SEGUIDORES ADICIONAIS [LÍDER].....	61	VISÃO NO ESCURO APRIMORADA [ÉPICO].....	67
PESQUISADOR.....	56	SEGUNDOS NOS BASTIDORES.....	61	VITALIDADE APRIMORADA [GUE].....	67
PETELECO NO PULSO.....	56	SEM GESTOS SÚBITO [METAMÁGICO].....	61	VITALIDADE DE UM CRIA DAS TUMBAS.....	67
PODER DIVINO [DIVINO].....	56	SENHOR DO FRIO ABSOLUTO [METAMÁGICO].....	61	VITALIDADE ÉPICA [ÉPICO].....	67
PODER DRACÔNICO [DRACÔNICO].....	56	SENSE DE PERIGO.....	61	VITALIDADE SAGRADA [DIVINO].....	67
PODER NECROMÂNTICO.....	56	SENSE DE YONDALLA.....	61	VONTADE ÉPICA [ÉPICO].....	67
PODERIO ÉPICO [ÉPICO].....	56	SENSE TERRESTRE.....	61	VONTADE REFLEXA [ÉPICO].....	67
POLÍGLOTA [ÉPICO].....	56	SENTIDO CEGO [SELVAGEM].....	61	VÔO APRIMORADO.....	67
PONTADA COM CASCOS [ESTILO].....	56	SENTIDO DA AUDIÇÃO SUPERIOR [RACIAL].....	62	VÔO DRACÔNICO [DRACÔNICO].....	67
PONTARIA AGUÇADA.....	56	SENTIDO DA VISÃO SUPERIOR [RACIAL].....	62	VOTO DE ABSTINÊNCIA [EXALTADO].....	67
PONTARIA EXTRAORDINÁRIA COM MAGIAS.....	56	SENTIDO DO OLFATO SUPERIOR [RACIAL].....	62	VOTO DE CASTIDADE [EXALTADO].....	67
POTÊNCIA ABJURATIVA.....	56	SENTIDO DO PALADAR SUPERIOR [RACIAL].....	62	VOTO DE NÃO À VIOLÊNCIA [EXALTADO].....	67
POTENCIALIZAR EXPULSÃO.....	56	SENTIDO DO TATO SUPERIOR [RACIAL].....	62	VOTO DE OBEDIÊNCIA [EXALTADO].....	67
POTENCIALIZAR SÚBITO [METAMÁGICO].....	56	SENTIR ARMADILHAS [ÉPICO].....	62	VOTO DE PAZ [EXALTADO].....	67
PRECISÃO SOBRENATURAL [ÉPICO].....	56	SENTIR FRAQUEZA.....	62	VOTO DE POBREZA [EXALTADO].....	68
PRIMATA ESTÁVEL.....	57	SEPARAR A DISTÂNCIA [GUE].....	62	VOTO SAGRADO [EXALTADO].....	68
POUCOS, PORÉM FELIZES [GUE].....	57	SEPARAR ENFURECIDO.....	62	VOZ BLASFEMADORA [MÚSICA DE BARDO].....	68
PRECISÃO DIVINA [DIVINO].....	57	SERVO DE DRAGÃO.....	62	VULTO URBANO.....	68
PRECISÃO MORTAL.....	57	SERVO DOS CÉUS [EXALTADO].....	62	ZONA NEGATIVA [DIVINO, ÉPICO].....	68
PREPARAÇÃO ARCANAS.....	57	SILÊNCIO ADICIONAL.....	62		
PREPARAR TIRO.....	57	SILÊNCIOSA SÚBITO [METAMÁGICO].....	62		
PRESA DO URSO [ESTILO].....	57	SOBREPUJAR ESCUDOS.....	62		
PRESENÇA AMEDRONTADORA [GUE].....	57	SOLIDEZ [RACIAL].....	62		
PRESENÇA ASSUSTADORA.....	57	SONATA REPUGNANTE [MÚSICA DE BARDO].....	62		
PRESENÇA DRACÔNICA [DRACÔNICO].....	57	SOPRO DRACÔNICO [DRACÔNICO].....	62		
PRESENÇA NECROMÂNTICA.....	57	SOPRO PROFUNDO.....	63		
PRESENTE DE XORIAT.....	57	SORTE DE DALLAH THAUN.....	63		
PRESTEZA.....	57	SORRISO DE MORADIN.....	63		
PRESTÍGIO DE CLÁ.....	58	SUBSÔNICA.....	63		
PRODÍGIO EM CONJURAÇÕES.....	58	SUBSTITUIÇÃO DE ENERGIA [METAMÁGICO].....	63		
PROTEÇÃO DA TERRA [DIVINO].....	58	SUCESSO DECISIVO AVASSALADOR [ÉPICO].....	63		
PROVOCADOR [GUE].....	58	SUCESSO DECISIVO DEVASTADOR [ÉPICO].....	63		
PUNHOS DA TERRA [GUE].....	58	SUCESSO DECISIVO PODEROSO [GUE].....	63		

NOTA DO AUTOR

Os talentos listados a seguir são apenas explicações que resumem sua utilidade. Por tanto o uso deste livro é apenas como referência para os demais livros de D&D 3.5.

Por opção pessoal, optei e modificar algumas estruturas dos talentos para que facilite minha tradução. Exemplo disso é que cortei todas as descrições dos talentos para reduzir o tamanho de páginas deste documento.

Gostaria de Pedir desculpas aos leitores deste livro, pois ele ainda está em desenvolvimento e é possível (se não certo) encontrar falhas de tradução, contextualização e interpretação do conteúdo. Porém, de fato, ele será corrigido sempre que uma falha for detectada.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Ao meu grupo por contribuir nas correções e algumas pequenas traduções.

Geyson, por suas tirações com meus erros estúpidos.

Misael, por várias correções e notificações importantes.

Taeko, por traduzir Voto de Pobreza e dicas valiosas na diagramação do código.

Yon, por algumas contribuições avulsas no Código de Talentos.

Weynna, pela "força" sempre me estimulando a traduzir.

Fóruns e Comunidades de Internet, por estarem me apoiando na tradução e ajuda na correção de alguns erros.

TIPOS DE TALENTOS

ANÁRQUICO: São talentos que só podem ser adquiridos por personagens que tem alguma tendência Caótica associada.

CRIAÇÃO DE ITENS: Personagens mágicos podem usar seu poder pessoal para criar itens mágicos duradouros. Fazer isso, entretanto, é desgastante. Um personagem mágico deve pôr um pouco de si em cada item mágico que criar.

Um talento de criação de itens permite a um personagem mágico criar um item mágico (respectivamente) de um certo tipo. A despeito do tipo do item, todo talento de criação de itens tem certas características em comum.

Custo de XP: Potência e energia que o personagem normalmente teria de gastar ao fazer um item mágico. O custo de XP é igual a 1/25 do custo do item em PO. Um personagem não pode gastar tanto XP que perca um nível. Entretanto, ao ganhar XP suficiente para alcançar um novo nível, ele pode imediatamente gastar XP na criação de um item em vez de manter os XP para avançar um nível.

Custo de Matéria-Prima: Criar um item mágico requer componentes caros, a maioria dos quais são consumidos no processo. O custo destes materiais é igual a metade do custo do item.

Usar um talento de criação de itens também requer acesso a um laboratório ou oficina mágica, ferramentas especiais etc. Um personagem geralmente tem acesso ao que precisa a menos que circunstâncias incomuns se apliquem.

Tempo: O tempo para criar um item mágico depende do talento e do custo do item. O tempo mínimo é 1 dia.

Custo do Item: Preparar Poção, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, criam itens que diretamente reproduzem efeitos de magias ou poderes e cujo poder depende do seu nível de conjurador. Uma magia ou poder por um destes itens tem o poder que teria se lançado por um conjurador desse nível. O preço destes itens (e assim o custo de XP e o custo das matérias-primas) depende do nível de conjurador. O nível de conjurador deve ser alto o sufici-

ente para que o conjurador que cria o item possa conjurar a magia desse nível. Para encontrar o preço final em cada caso, multiplique o nível de conjurador pelo nível da magia e multiplique o resultado por uma constante:

Pergaminhos: Preço base = nível de magia x nível de conjurador x 25 PO.

Poções: Preço base = nível de magia x nível de conjurador x 50 PO.

Varinhas: Preço base = nível de magia x nível de conjurador x 750 PO.

Custos Adicionais: Qualquer poção, pergaminho, varinha que armazene uma magia com um componente material caro ou um custo de XP também carrega um custo compatível. Para poções e pergaminhos o criador deve gastar o componente material ou pagar os XP ao criar o item. Para uma varinha, o criador deve gastar 50 cópias do componente material ou pagar 50 vezes o custo de XP.

Alguns itens mágicos similarmente incorrem em custos adicionais de componentes materiais ou XP como declarado nas suas descrições.

DIVINO: Os talentos nesta categoria compartilham algumas características. Primeiro todos têm como pré-requisito a habilidade de expulsar (e/ou fascinar) mortos-vivos. Assim, são abertas a clérigos, paladinos de nível 3 ou Maior, e qualquer classe de prestígio que tiver essa habilidade.

Segundo, a força que dá poder a um talento divino é a habilidade de canalizar energia positiva ou negativa para expulsar ou fascinar mortos-vivos. Cada uso de um talento divino custa ao personagem uma tentativa de expulsar/fascinar do seu número de tentativas a cada dia. Se você não tiver nenhuma tentativa de expulsar/fascinar restante, você não pode usar o talento. Já que expulsar ou fascinar é uma ação padrão, ativar qualquer destes talentos também é uma ação padrão.

Terceiro, você não pode usar o talento Acelerar Expulsão para acelerar o uso de um talento divino.

DRACÔNICO: só podem ser selecionados por um personagem com pelo menos um nível na classe de feiticeiro ou que também tenha uma herança dracônica.

ÉPICO: Personagens ganham talentos épicos dos seguintes modos: No 21º nível, e a cada três níveis daí então, o personagem pode escolher um talento épico no lugar de um talento não épico. Cada classe de personagem recebe talentos épicos de acordo com a descrição da classe. Estes talentos devem ser selecionados da lista de talentos épicos bônus daquela classe. Muitos talentos épicos possuem pré-requisitos. Um personagem deve possuir o valor de habilidade listado, talento, perícia, habilidade de classe, ou BBA para poder escolher ou usar aquele talento. Um personagem pode receber um talento no mesmo nível em que recebe o pré-requisito, da mesma forma que ocorre com talentos regulares. Um pré-requisito expresso como um valor numérico é o valor mínimo; qualquer valor acima do dado também preenche o pré-requisito. Um personagem não pode usar um talento épico se tiver perdido seu pré-requisito.

ESPECIAL: Estes talentos só são disponíveis para a classe especificada. Somente clérigos e paladinos podem pegar Expulsão Adicional, somente guerreiros e guerreiros psíquicos podem pegar Especialização em Arma e somente magos podem pegar Dominar Magia.

ESTILO: Fornece habilidades especiais ao usar as armas selecionadas. É considerado que elas são habilidades de elite.

GERAL: O descritor Geral foi removido desta lista, assim o talento que não possuir o descritor [GERAL] é do tipo geral.

EXALTADO: Somente criaturas inteligentes com tendência Boa e com alta índole moral poderão selecionar talentos exaltados, e dessa forma serem consagradas por agentes do bem — deuses, celestiais ou criatura similar. Talentos Exaltados são Habilidades

Sobrenaturais da natureza (ou Habilidades Extraordinárias, em maior parte).

Personagens devem ter a permissão do DM para selecionar talentos Exaltados. Em muitos casos é preciso um ritual; geralmente um simples juramento de um voto sagrado. Um personagem que cometer algum ato considerado mal perde todos os benefícios de todos os talentos exaltados que possua. Ele reganha os benefícios quando reconcilia-se suas violações (ver *Pecado e Reconciliação no Capítulo 1 do BoED*). **Aura do Bem:** um personagem que possua ao menos um talento exaltado emana uma aura do bem com um poder igual ao Nível de Personagem (v magia *detectar o bem*), como um paladino ou clérigo de uma divindade boa.

GUERREIRO [GUE]: Significa que a classe guerreiro pode selecionar o talento como um de seus talentos adicionais. Veja no livro do jogador p87.

INICIAL: Só pode ser selecionado por personagens de 1º nível.

METAMÁGICO: Quando o conhecimento sobre magia de um personagem mágico cresce, ele pode aprender a conjurar magias de formas ligeiramente diferentes de como as magias foram projetadas ou aprendidas originalmente. Um personagem mágico pode aprender a conjurar uma magia sem ter que dizer sua palavra mágica, conjurar uma magia para um maior efeito, ou mesmo conjurá-la com somente um pensamento. Preparar e conjurar uma magia dessa forma é mais difícil que o normal, mas, graças a talentos metamágicos, pelo menos é possível.

Alguns conjuradores de magias escolhem magias ao conjurá-las. Podem escolher, ao conjurar suas magias, se usarão talentos metamágicos para melhorá-los. Como com outros conjuradores, a magia melhorada gasta um uso diário de magia de nível Maior. Se seu tempo de Execução normal for 1 ação, conjurar uma magia metamágica é uma ação de rodada completa para um mágico que escolha magias ao conjurá-las. Para magias com um tempo de Execução maior, leva mais uma ação de rodada completa para lançar a magia.

MONSTRO: normalmente não podem ser selecionado por personagens; eles podem ser considerados talentos tipo [Racial] somente para atender pré-requisitos impostos.

MÚSICA DE BARDO: Talentos de música de bardo, como o nome sugere, exigem a habilidade música de bardo e custam as utilizações diárias da habilidade de música de bardo para ativá-las. Todos os talentos de música de bardo exigem que o personagem seja capaz de produzir música para usar o talento, mesmo aqueles que exigem apenas ações livres e aqueles que não exigem ação nenhuma.

Características de classe que se pareçam com a música de bardo, como a habilidade de música do arauto de guerra (*War Chanter*) do arauto de guerra (veja *Complete Warrior* ou o *Livro Completo do Guerreiro*) ou habilidade de música do *Seeker of the Song* (veja *Complete Arcane*) podem ser substituídas como pré-requisito de música de bardo para os talentos de música de bardo.

PURIFICAÇÃO: Só pode ser selecionado por personagens que possuam a característica de classe Remover Doenças, como o Paladino.

RACIAL: Tem um requisito racial muito específico, normalmente uma raça em particular.

SELVAGENS: Todos os talentos selvagens possuem como pré-requisito a característica de classe forma selvagem. Então, eles estão disponíveis para druidas de 5º nível ou mais, assim como para qualquer personagem que tenha ganhado forma selvagem ou uma característica de classe similar de uma classe de prestígio.

Cada utilização do talento selvagem geralmente custa a você um uso diário da sua habilidade de forma selvagem. Se você não tem qualquer uso de forma selvagem sobrando, você não pode usar um talento selvagem. Mudar de forma com a forma selvagem é uma ação padrão (a menos que você tenha uma habilidade especial que diga o contrário); estes talentos selvagens tam-

bém necessitam de uma ação padrão para serem ativados a menos que seja descrito o contrário. Você pode ativar apenas um talento selvagem (ou uso da habilidade de forma selvagem para mudar de forma uma vez) por rodada, apesar de que a sobreposição de durações poderem permitir que você se beneficie de mais de um talento selvagem por vez.

Ativar um talento selvagem é uma habilidade sobrenatural e não provoca ataques de oportunidade a menos que seja escrito o contrário. Ativar um talento selvagem não é considerado um ataque a menos que a ativação do talento possa ser a causa direta de dano a um alvo.

TÁTICO: concedem três habilidades que normalmente envolvem manobras de combate. Eles normalmente são muito específicos no que eles podem afetar.

VIL: Somente criaturas inteligentes e com tendência Má podem usar talentos [Vil]. Este tipo de talento é concedido por forças malignas ao personagem — divindade, demônio ou qualquer coisa similar. Talentos Vis são Habilidades Sobrenaturais ou Habilidades Extraordinárias. O DM pode pedir algum tipo de ritual para despertar o poder maligno na criatura. Este talento pode ser revogado pela divindade caso ela se desagrade com o personagem. Nota: A maior parte dos talentos Vis são do D&D 3ªed. **Aura do Mal:** um personagem que possua ao menos um talento exaltado emana uma aura do mal com um poder igual ao Nível de Personagem (v magia *detectar o mal*), como um clérigo de uma divindade má.

ABREVIACÕES DOS LIVROS DE REFERÊNCIA

BoED — The Book of Exalted Deeds.

BoVD — The Book of Vile Darkness.

CArc — The Complete Arcane.

CAdv — The Complete Adventurer.

CDiv — The Complete Divine.

CWar — The Complete Warrior.

Dcn — The Draconomicon.

DR### — Dragon Magazine e N.º.

Eb — The Eberron Campaign Setting.

EPsiH — Expanded Psionic Handbook.

Epic — Epic Level Handbook

FB — Frostburn.

HoB — Heroes Of Battle.

LEoF — Lost Empires of Faerun.

LM — Libris Mortis.

LdM — Livro do Mestre 3.5.

M1 — Manual dos Monstros I 3.5.

M2 — Manual dos Monstros II 3.5.

M3 — Manual dos Monstros III 3.5.

MoF — Magic of Faerun.

PGF — The Player's Guide to Faerun.

PlanH — The Planar Handbook.

PH2 — Players Handbook II.

RoD — Races of Destiny.

RoE — Races of Eberron.

RoF — Races of Faerun.

Rok — Aventuras Orietais.

RoS — Races of Stone.

RoW — Races of the Wild.

SS — The Shining South.

SK — Serpent Kingdoms.

SW — Stormwrack

UA — Unearthed Arcana.

UE — Unapproachable East.

BLOCO DESCRITOR

Aqui está o formato para descrições de talentos.

NOME DO TALENTO [TIPO DO TALENTO]

"Nome Original" (Abreviação do Livro de Referência p#)

Pré-requisito: Valor de habilidade, outro(s) talento(s), BBA, raça, perícia, nível de personagem, Nível de Conjurador, magias específicas, deslocamento especial, características de classe ou qualquer outro requisito especial que deva possuir para adquirir este talento. Esta entrada é ausente se o talento não tiver Pré-requisito. Um talento pode ter mais que um Pré-requisito.

Benefício: O que o talento permite que o personagem possa fazer.

Normal: O que um personagem que não tem este talento é limitado ou restrito a fazer. Se não tiver o talento não causa uma desvantagem em particular, esta entrada é ausente.

Especial: Mais fatos sobre o talento.

Ajuste de Nível: É o valor dado na modificação metamágica do nível da magia. Este quesito foi adicionado por mim para facilitar a leitura e reduzir o espaço textual do livro.

CONTEÚDO CATEGORIZADO**GERAIS****PERÍCIAS:****AQUISIÇÃO DE PERÍCIAS:****TESTES DE RESISTÊNCIA:****MOVIMENTO:****USAR ARMADURAS E ESCUDOS:****CURA E PONTOS DE VIDA:****SOCIAIS:****VÔO:****DIVERSOS:****COMBATE****ATAQUE CORPO A CORPO:****ATAQUE A DISTÂNCIA:** Arqueiro de Linha de Frente,**ATAQUE ATORDOANTE:** Ataques Atordoantes Adicionais, Congelar Sangue, Toque Incapacitante,**COMBATE DESARMADO:** Abraço da Terra, Arremesso Defensivo, Atacar Ponto de Pressão, Ataques Atordoantes Adicionais, Ataque Garra de Águia, Caçador Ascético, Cavaleiro Ascético, Chute Giratório, Chute Voador, Congelar Sangue, Enxerto de Magia, Golpe Ressonante, Ladino Ascético, Luta Astuta, Lutador Sagaz, Mago Ascético, Medir Distância Ofensiva, Passo Ajustado Defensivo, Primata Firme, Punhos da Terra, Punhos de Ferro, Resistência de um Cria das Tumbas e Toque Incapacitante.**COMBATE EM MASSA:** Táticas de Multidão, Tropa de Choque**COMBATE GERAL:****COMBATE MONTADO:** Investida de Cavalaria,**DEFESIVO:** Bloqueio Ambidestro Aprimorado, Bloqueio Ambidestro Maior, Passo Ajustado Defensivo,**DUAS ARMAS:** Ataque com Cabo, Ataque Dual, Bloqueio Ambidestro Aprimorado, Bloqueio Ambidestro Maior, Bote de Aço, Combater com Duas Armas Desproporcional, Lua Crescente.**ARMAS ESPECÍFICAS:****ESCUDOS:** Bloquear Flechas, Combater em Falange, Conjuração com Escudo, Defesa com Broquel Aprimorada, Emparedar Escudos, Empurrar com Escudo, Escudo Ardiloso, Escudo Ardiloso Aprimorado, Escudo Divino, Especialista em Formação, Estilo da Lança e Escudo, Investida com Escudo, Ligação Miliciania, Machado-escudo, Muralha Atrás, Pontada com Cascos, Usar Escudo Exótico,**ESTILO COM ARMAS:** Arqueiro de Linha de Frente, Bainha de Martelo, Bigorna do Trovão, Bote de Aço, Cajado Veloz, Cravar com Alabarda, Machado Baixo, Espada Alta, Lua Crescente, Machado e Cravos, Machado-Escudo, Maça Relâmpago, Magia Navalha, Pontada com Cascos, Postura da Presa, Rede e Tridente, Tempestade de Ataques Voadores, Três Montanhas e Trovão Devastador.**INVESTIDA:** Ataque Saltitante, Bote do Leão, Investida de Cavalaria, Investida com Escudo, Investida Poderosa, Investida Poderosa Maior, Investida Temerária.**TÁTICOS:** Alvo Evasivo, Andarilho de Telhado, Arqueiro de Bosque, Ave de Rapina, Combate Brutal, Combate Solar, Confundir Gente Grande, Especialista em Formação, Guerreiro Alado, Investida de Cavalaria, Matilha de Lobos, Ruína dos Gigantes, Táticas de Multidão, Tropa de Choque.**CONTRA CONJURADORES:****CONTRA DRAGÕES:****CONTRA MORTOS-VIVOS:****CONTRA CRIATURAS GRANDES:****PARA CONJURADORES****CRIAÇÃO DE ITENS:****CRIAÇÃO DE ITENS:****CD DE MAGIAS:****METAMÁGICOS:****SÚBITOS:****MORTOS-VIVOS:****DIVERSOS:****BÁRBARO**

FÚRIA E FRENESI: Atravessar Enfurecido, Conjuração em Fúria, Encontrão Enfurecido, Fúria Adicional, Fúria Canalizada, Fúria Caótica, Fúria Compartilhada, Fúria da Pedra, Fúria Destrutiva, Fúria Estendida, Fúria Instantânea, Fúria Intimidadora, Fúria Rochosa, Fúria Temerária, Magia Penetrante Enfurecida e Separar Enfurecido.

REDUÇÃO DE DANO:**BARDO**

MÚSICA DE BARDO: Acalmar Feras, Artista Dedicado, Artista Focalizado, Atuação Focalizada, Canção da Enganação, Canção da Fortitude, Canção da Pele de Aço, Canção do Coração, Cântico Sagrado, Empatia Teúrgica, Inspiração Divina, Inspirar Poder Mágico, Magia Disfarçada, Magia Lírica, Melodia Fantasmagórica, Música Adicional, Música de Criação, Música do Caos, Música do Crescimento, Música do Dragão, Música Encantadora, Música Metamágica, Música Prolongada, Orelha Verde, Réquiem, Reunião Encorajadora, Sonata Repugnante, Subsônica, Sussurro de Heresia e Voz Blasfemadora.

CONHECIMENTO DE BARDO: Conhecimento Obscuro e Conhecimento Trivial.

CLÉRIGO

DIVINO: Armas Gloriosas, Armas Fantasmagóricas, Auréola, Chamado Sagrado, Cura Sagrada, Curar Elemental, Destruir Elemental, Discípulo do Sol, Domínio Espontâneo, Escudo Divino, Escudo Mágico da Divina Redução, Explosão Profana, Explosão Sagrada, Magia Divina Poderosa, Metamagia Divina, Parasita Profanador de Vida, Perfurar Às Trevas, Poder Divino, Precisão Divina, Proteção da Terra, Purificação Divina, Redução de Dano Divina, Rejeitar Toque Mortal, Resistência Divina, Vigor Divino, Vigor Profano, Vingança Sagrada e Vitalidade Sagrada.

DOMÍNIOS:**EXPULSAR/FASCINAR DIVERSOS:****INICIADO:****DRUIDA**

COMPANHEIRO ANIMAL: Ataque Coordenado, Caçador Valente de Dragão, Companheiro Animal Exaltado, Companheiro Animal Monstruoso, Elo Natural, Fúria Compartilhada, Rastreador Dedicado e Vínculo Teúrgico.

EMPATIA SELVAGEM: Amigo da Toca, Companheiro Animal Monstruoso, Empatia Combinada, Empatia Teúrgica, Empático aos Selvagens, Forma da Besta, Imposto da Teia da Vida, Rastreador Dedicado e Totem da Besta.

FORMA SELVAGEM: Agarrão Selvagem, Asas de Águia, Bote do Leão, Escalar como Macaco, Faro, Forma da Besta, Forma de Pedra, Forma Selvagem Adicional, Forma Selvagem Exaltada, Forma Selvagem de Dragão, Forma Selvagem Poderosa, Forma Selvagem Rápida, Fúria de Carcajú, Garra de Leopardo, Nadar como um Peixe, Pele de Elefante, Resistência de Carvalho, Sentido Cego, Tenacidade de Javali, Velocidade de Guepardo, Veneno de Serpente, Visão de Falcão e Visão de Puma.

MONGE**SOMENTE PARA MONGES****ATAQUE CHI:****RAJADA DE GOLPES:****PALADINO****SOMENTE PARA PALADINOS:****MONTARIA ESPECIAL:****GRAÇA DIVINA:**

CURA PELAS MÃOS:**DESTRUIR:**

PURIFICAÇÃO: Alimento Saudável, Banir Decaído, Carregar Destruir, Remover Doenças Adicional, Resiliência Veemente e Toque Desintoxicante.

RANGER**INIMIGO FAVORITO:****LADINO****ATAQUE FURTIVO:****EMBOSCADA:****FEITICEIRO / MAGO****FAMILIARES:****PERSONAGENS MULTICLASSE****OUTRAS CLASSES****TALENTOS PARA RAÇAS****ANÃO:****ELFO:****GNOMO:****MEIO-ELFO:****MEIO-ORC:** Fúria Canalizada.**HALFLING:****HUMANO:****PEQUENAS RAÇAS:****OUTRAS RAÇAS:****RAÇAS NÃO-ESPECÍFICAS:**

ANÁRQUICO: Fúria Caótica, Mente Flexível, Música do Caos e Toque Selvagem.

ÉPICOS: Acelerar magia automática, acesso espontâneo a domínio, alpinista lendário, Alquimia superior, Aprimorar magia, Armadura de pele, Arquearia em combate, Ataque atordoante aprimorado, Ataque chi aprimorado, Ataque cortante, Ataque de oportunidade furtivo, Ataque de oportunidade mágico, Ataque despedaçador, Ataque furtivo aprimorado, Ataque giratório aprimorado, Ataque mortal aprimorado, Ataque de ordem, Ataque vorpal, Aura de coragem ampliada, Aura de coragem aprimorada, Aura de desespero ampliada, Aura de desespero aprimorada, Aura de energia positiva, Autocamuflagem, Baluarte de defesa, Bloquear conjuração, Capacidade mágica aprimorada, Carisma maior, Cavaleiro lendário, Comandante lendário, Combater com duas armas perfeito, Combater com múltiplas armas perfeito, Companheiro besta mágica, Conhecimento mágicos, Conjuração baseada em tendência aprimorada, Conjuração épica, Constituição maior, Criação eficiente de itens, Criar armas e armaduras épicas, Criar bastão épico, Criar cajado épico, Criar item maravilhoso épico, Cura acelerada, Dano prolongado, Defesa móvel, Deslocamento épico, Desprezar componentes materiais, Destreza maior, Destruição maior, Deflexão excepcional, Deflexão infinita, Dilacerar com duas armas, Dilacerar com múltiplas armas, Dominar cajado, Dominar varinha, Domínio adicional, Domínio sobre mortos-vivos, Elevar magia aprimorado, Emissão de energia negativa, Emissão permanente, Enxame de flechas, Escrever pergaminho épico, Especialização em arma épica, Esquiva épica, Expulsão planar, Flecha da morte aprimorada, Foco em arma épico, Foco em perícia épico, Foco em magia épico, Força Maior, Forjar anel épico, Forma selvagem de besta mágica, Forma selvagem colossal, Forma selvagem de dragão, Forma selvagem de planta, Forma selvagem de verme, Forma selvagem elemental aprimorada, Forma selvagem imensa, Forma selvagem mínima, Forma selvagem minúscula, Fortitude reflexa, Fortitude épica, Fúria aterradora, Fúria caótica, Fúria destruidora, Fúria

trovejante, Fúria poderosa, Golpe espectral, Golpe profano, Golpe sagrado, Incitar fúria, Iniciativa superior, Inimigo predileto aprimorado, Inspiração à distância, Inspiração acelerada, Inspiração duradoura, Inspiração épica, Inspirar excelência, Inspirar o grupo, Inteligência maior, Intensificar magia, Investida atroz, Liderança épica, Limite adicional de item mágico, Longevidade expandida, Lutador lendário, Magia do familiar, Magia espontânea, Magia irredutível, Magia penetrante épica, Magia sem gestos automática, Magia silenciosa automática, Magias em combate aprimorado, Magias múltiplas, Metamagia aprimorada, Mimetizar magia, Morte dos inimigos, Música bloqueadora, Música de proteção reflexa, Música dos deuses, Música ensurdecadora, Penetrar redução de dano, Poderio épico, Poliglota, Precisão sobrenatural, Rastreador lendário, Recarga instantânea, Redução de dano, Refletir objetos, Reflexos de combate aprimorados, Reflexos épicos, Reputação épica, Resistência à energia, Resistência à magia aprimorada, Ruína dos inimigos, Sabedoria maior, Saltador lendário, Saúde perfeita, Sentir armadilhas, Sucesso decisivo devastador, Sucesso decisivo avassalador, Tempestade de arremessos, Tiro longínquo, Tiro múltiplo aprimorado, Tolerância épica, Velocidade ofuscante, Visão na penumbra aprimorada, Visão no escuro aprimorada, Vitalidade épica, Vontade reflexa, Vontade épica e Zona negativa.

EXALTADOS: Amigo Animal, Ataque Chi Sagrado, Ataque Chi Santificado, Ataque Comum Santificado, Ataque Sagrado, Arma Santificada, Beijo de Ninfa, Brilho Sagrado, Cavaleiro das Estrelas, Companheiro Exaltado, Destruir Exaltado, Destruir O Mal A Distância, Dote da Fé, Dote da Graça, Estigmas, Expulsão Exaltada, Familiar Celestial, Favorecido dos Companheiros, Forma Selvagem Exaltada, Ira Inteira, Luz de Nimbo, Magia de Gatilho Consagrada, Magia de Gatilho Purificadora, Mãos de Curandeiro, Montaria Celestial, Nêmesis, Palavras de Criação, Servo dos Céus, Suprimir o Profano, Toque do Frio Dourado, Voto de Abstinência, Voto de Castidade, Voto de Não a Violência, Voto de Obediência, Voto de Paz, Voto de Pobreza e Voto Sagrado.

TABELA DE AJUSTE DE NÍVEL METAMÁGICO

ABRAÇO DA TERRA*"Earth's Embrace" (CWar p97)*

Pré-Requisitos: FOR 15, Ataque Desarmado Aprimorado, Agarrar Aprimorado ou habilidade de Agarrar.

Benefícios: Ao agarrar, se você imobilizar um oponente, você causa +1d12 de dano a cada rodada que você mantiver a imobilização. Você mantém seu oponente imóvel normalmente, mas você deve permanecer completamente imóvel, dando a oponentes (exceto quem está imobilizado) um bônus +4 a jogadas de ataque contra você (mas você não está indefeso). Você não causa esse dano adicional em criaturas imunes a decisivos.

Normal: você causa dano normal enquanto esta usando a manobra agarrar.

ACALMAR FERAS*"Soothe the Beast" (Eb p60)*

Pré-Requisitos: Música de Bardo, Atuação 6 graduações.

Benefícios: Gastando um de seus usos de Música de Bardo, você pode mudar a atitude dos Animais ou Bestas Mágicas contra você. Usando a tabela de Diplomacia, faça um teste de Atuação contra a atitude da criatura. Bestas Mágicas com INT entre 1 e 2 podem ser afetadas, mas você recebe -4 de penalidade. Os testes duram 1 minuto. Os demais Animais começarão com a atitude de Indiferente, já as Bestas Mágicas começam Pouco Amistoso.

ACCELERAR EXPULSÃO [ESPECIAL]*"Quicken Turning" (CDiv p84)*

Pré-requisitos: Expulsar/Fascinar mortos-vivos.

Benefícios: Você pode Expulsar ou Fascinar mortos-vivos como uma Ação Livre.

Você ainda continua só podendo fazer uma tentativa de expulsão por rodada.

ACCELERAR HABILIDADE SIMILAR À MAGIA*"Quicken Spell-Like Ability" (M1 p304)*

Pré-requisitos: Habilidade Similar à Magia com Nível de Conjurador 10 ou superior.

Benefícios: Usar uma habilidade mágica acelerada é uma ação livre que não provoca Ataques de Oportunidade. A criatura pode fazer outra ação — inclusive o uso de outra habilidade mágica — na mesma rodada que usar uma habilidade e mágica acelerada. A criatura só pode usar uma habilidade mágica por rodada. Uma habilidade mágica que duplica uma magia com um tempo de execução maior que 1 rodada completa não pode ser acelerada. Cada uma das habilidades mágicas de uma criatura só pode ser acelerada uma vez por dia, e o talento não permite que a criatura exceda seu limite de usos normal de uma habilidade. Assim, se um demônio escolher acelerar sua habilidade escuridão, ele não pode usar escuridão acelerada novamente no mesmo dia, embora possa usar sua habilidade escuridão novamente normalmente (já que pode usar escuridão à vontade), ou poderia acelerar outra de suas habilidades mágicas, como conspurcar.

HAB. SIMILAR À MAGIA ACELERADA / POTENCIALIZADA

NÍVEL MAGIA	NÍVEL DO CONJURADOR PARA POTENCIALIZAR	NÍVEL DO CONJURADOR PARA ACELERAR
0	4º	8º
1º	6º	10º
2º	8º	12º
3º	10º	14º
4º	12º	16º
5º	14º	18º
6º	16º	20º
7º	18º	—
8º	20º	—
9º	—	—

ACCELERAR MAGIA AUTOMÁTICA [ÉPICO, METAMÁGICO]*"Automatic Quicken Spell" (CArc p191)*

Pré-requisitos: Magia Acelerada, Identificar Magia 30 graduações, conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível.

Benefício: Você pode conjurar todas as magias de 0 e 1º nível como magias aceleradas sem ocupar o lugar de magias de níveis

superiores. O limite normal para o número de magia aceleradas que você pode conjurar por rodada se aplica. Magias com um tempo de preparação maior que 1 rodada completa não podem ser aceleradas.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que você escolhe este talento, as magias do seu próximo nível poderão ser aceleradas sem ajustes nos seu lugar ocupado. Este talento não aumenta o tempo de preparação de magias que normalmente tornam-se ações de rodada completa quando conjuradas em forma metamágica.

ACCELERAR SÚBITO [METAMÁGICO]*"Sudden Quicken" (CArc p83)*

Pré-Requisitos: Acelerar Magia, Potencializar Súbito, Entender Súbito, Maximizar Súbito, Silenciosa Súbito, Sem Gestos Súbito.

Benefícios: Uma vez por dia você pode aplicar o Talento Acelerar Magia numa magia sem ajustar o seu nível.

ACESSO ESPONTÂNEO A DOMÍNIO [ÉPICO]*"Spontaneous Domain Access" (Epic p67)*

Pré-requisitos: SAB 25, Identificar Magia 30 graduações, habilidade de conjurar magias divinas de 9º nível.

Benefício: Escolha um domínio ao qual você já tenha acesso. Você pode converter espontaneamente qualquer magia de clérigo preparada (exceto magias de domínio) em uma magia do mesmo nível do domínio selecionado, da mesma forma que um clérigo canaliza energia para converter magias em magias de curar.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que você escolhe este talento, ele se aplica a um domínio diferente.

ADEPTO DA TERRA*"Earth Adept" (RoS p138)*

Pré-requisitos: CON 13, SAB 13, Senso Terrestre.

Benefícios: +1 de bônus no dano da arma se seu oponente estiver tocando chão de terra.

ADIAR MAGIA [METAMÁGICO]*"Delay Spell" (CArc p77)*

Pré-Requisitos: Qualquer outro talento metamágico.

Benefícios: Uma magia atrasada não se ativa até de 1 a 5 rodadas depois que você termina de lançá-la. Você determina o atraso ao lançar a magia e ele não pode ser alterado uma vez definido. A magia se ativa logo após seu turno na rodada que você designar. Somente magias pessoais ou de toque podem ser afetadas por este talento.

Quaisquer decisões que você faria sobre a magia, inclusive jogadas de ataque, desígnio de alvos ou determinação ou modelagem de área, são tomadas quando a magia é lançada. Quaisquer efeitos resolvidos por aqueles afetados pela magia, inclusive testes de resistência, são decididos quando a magia se ativa. Se condições mudarem entre a Execução e o efeito de forma tal que torne a magia impossível a magia falha.

Uma magia atrasada pode ser dissipada normalmente durante o atraso, e pode ser detectada normalmente na área ou no alvo com magias como detectar magia.

Ajuste de Nível: +3.

AGARRÃO CURTO*"Shorten Grip" (DR331 p28)*

Benefícios: Quando você empunhar uma Arma de Haste que tenha área de ameaça e saiba usar, você pode atacar seus inimigos adjacentes com -2 de penalidade. Você não pode usar este talento com uma "Awl Pike".

AGARRÃO SELVAGEM [SELVAGEM]*"Savage Grapple" (CAdv p114)*

Pré-Requisitos: Forma Selvagem, Ataque Furtivo.

Benefícios: Enquanto estiver em uma Forma Selvagem, a qualquer momento que você fizer um teste de agarrar com sucesso para causar dano em uma criatura que você já esteja agarrando você também pode adicionar o dano do Ataque Furtivo. Criatu-

ras que não são sujeitas a um Ataque Furtivo não recebem este dano adicional.

ALABARDA GIRATÓRIA [ESTILO]

"Spinning Halberd" (CWar p114)

Pré-Requisitos: Reflexos de Combate, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (alabarda).

Benefícios: Quando você faz um ataque de rodada completa com sua Alabarda, você recebe +1 de bônus de Esquiva na CA e ganha um ataque adicional usando a outra base da arma com uma penalidade de -5 e que causa dano de 1d6 + ½ do modificador de FOR por contusão.

ALEIJAR

"Hamstring" (CWar p100)

Pré-Requisitos: BBA +4, Ataque Furtivo.

Benefícios: Se você acertar com um Ataque Furtivo, você pode escolher abdicar de 2d6 de seu dano de Ataque Furtivo para reduzir o deslocamento básico do seu oponente pela metade. Uma criatura com 4 pernas requer q tenha sucesso em dois ataques com Cortar Tendão. Criaturas com mais de 4 pernas são imunes aos efeitos deste talento, como se fossem imunes a ataques furtivos. A redução de deslocamento termina quando o alvo recebe cura (um teste de Cura CD 15 bem-sucedido, qualquer magia de curar, ou outra cura mágica) ou após 24 horas, o que vier primeiro. Esta habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

ALIMENTO SAUDÁVEL [PURIFICAÇÃO]

"Wholesome Fare" (DR337 p98)

Pré-requisitos: Remover Doenças como Habilidade Similar à Magia

Benefícios: Você poderá usar a magia Purificar Alimentos por 5/dia como uma Habilidade Similar À Magia. Este efeito consome um uso semanal de Remover Doenças.

ALMA CINGIDA

"Girded Soul" (DR325 p77)

Pré-requisitos: 1º nível de Necromante, Foco em Magia (necromancia).

Benefícios: +4 de bônus nos Teste de Resistência contra Dreno de Energia ou Efeitos de Morte.

ALMA DA VELHA TUMBA

"Tomb-Tainted Soul" (LM p31)

Pré-Requisitos: Tendência não boa.

Benefícios: Você pode se curar com energia negativa e levar dano por energia positiva como um morto-vivo. Este talento não fornece nenhuma outra penalidade ou benefício de ser um tipo morto-vivo.

ALMA DO NORTE

"Soul of the North" (CArc p83)

Benefícios: Você pode conjurar como Feiticeiro estas Habilidade Similar à Magia 1/dia: *Toque Macabro*, *Raio de Gelo* e *Resistência*. A CD é baseada no CAR do personagem.

ALQUIMIA SUPERIOR [ÉPICO]

"Augmented Alchemy" (Epic p50) (CAAdv p191)

Pré-requisitos: INT 21, Ofício (alquimia) 24 graduações.

Benefício: Quando estiver criando uma substância ou item alquímico, o personagem pode escolher fazê-la mais poderosa que o normal adicionando +20 à CD requerida para criá-lo e multiplicando seu preço por 5. Se o item ou substância causa dano, dobre o dano causado, dobre a duração de seu efeito, aumente a CD em +2 para Testes de Resistência (se tiver). Se o item ou substância não causa dano e não possui uma duração específica listada (ou possui uma duração instantânea), dobre todas as dimensões da sua área. Se o item ou substância não se cai em nenhuma destas categorias, ele não pode ser afetado por este talento. Veja a descrição da perícia Ofício (alquimia).

ALPINISTA LENDÁRIO [ÉPICO]

"Legendary Climber" (Epic p61) (CAAdv p192)

Pré-requisitos: DES 21, Equilíbrio 12 graduações, Escalar 24 graduações.

Benefício: Você pode ignorar quaisquer penalidades em testes de Escalar por escalada acelerada ou escalada rápida.

Normal: Sem este talento, você recebe uma penalidade de -5 em teste de Escalar quando tentando mover-se com seu deslocamento total em distância escalada em uma rodada, ou uma penalidade de -20 quando tentando mover-se com o dobro do seu deslocamento total em distância escalada em uma rodada.

ALTA SOCIEDADE

"High Society" (DR333 p89)

Pré-requisitos: Diplomacia 4 graduações.

Benefícios: +3 de bônus em testes de Blefar, Diplomacia e Disfarces ao interagir com membros da alta sociedade.

ALVO EVASIVO [TÁTICO, GUE]

"Elusive Target" (CWar p110)

Pré-Requisitos: BBA +6, Esquiva, Mobilidade.

Benefícios: Você pode fazer 3 manobras táticas distintas: Neutralizar Ataque Poderoso: Se o oponente que você tenha escolhido usar sua esquiva tentar usar Ataque Poderoso contra você, ele ainda sofre a penalidade no ataque, mas não ganha o dano adicional dado pelo talento. Defesa Arditosa: Se você estiver flanqueado poderá escolher um de seus franqueadores como usasse normalmente a Esquiva contra o oponente, o primeiro ataque deste oponente que fizer a cada rodada é dado no outro flanqueador, e o alvo é considerado surpreso. Qualquer ataque adicional na rodada ameaça normalmente você. Inspirar Falsa Competência: Se você provocar um Ataque de Oportunidade por ter movido para dentro de uma área de ameaça de um de seus oponentes e seu inimigo errar o ataque, você recebe uma ação automática de Imobilização contra este inimigo. Se esta ação de Imobilização falhar, seu oponente não pode tentar te Imobilizar.

AMIGO ANIMAL [EXALTADO]

"Animal Friend" (BoED p41)

Pré-requisito: CAR 15, Empatia Selvagem.

Benefício: Ganha +4 de bônus Exaltado nos testes de Empatia Selvagem para mudar a Atitude de animais ou bestas mágicas com tendência Boa.

AMIGO DA TOCA

"Burrow Friend" (RoS p137)

Pré-requisitos: Gnomo, CAR 13.

Benefícios: +2 de bônus em testes de Adestrar Animal e Empatia Selvagem envolvendo mamífero escavadores. Se você possui a Habilidade Similar à Magia para falar com animais escavadores, você ganha (modificador de CAR) usos adicionais por dia.

AMIGO DE DRAGÃO

"Dragon Friend" (Dcn p105)

Pré-Requisitos: CAR 11, Falar Idioma (Dracônico).

Benefícios: Você é conhecido, respeitado e aliado dos bons dragões. +4 de bônus em testes de Diplomacia para ajustar a atitude de um dragão. +2 de bônus em testes de Cavalgar quando você montar um dragão. +4 de bônus nos Teste de Resistência para resistir a Presença Aterradora de dragões bons. Você não pode adquirir este talento se você já possui o talento Escravo Dragão.

AMIGO VERME

"Verminfriend" (BoVD p50)

Pré-requisitos: Tendência Má, CAR 15.

Benefício: Se um verme atacar você, você poderá fazer um teste de CAR (CD 20) para impedir o verme de atacar você por 24h.

AMPLIAR SÚBITO [METAMÁGICO]

"Sudden Enlarge" (CArc p83)

Benefícios: Uma vez por dia você pode aplicar o Talento Ampliar Magia numa magia sem ajustar o seu nível.

ANCESTRAL ANÃO

"Dwarven Ancestry" (DR338 p97)

Pré-Requisitos: 1º nível de Anão Feiticeiro + Criar uma pedra obra-prima de beleza inigualável.

Benefícios: Você descende de uma linhagem de Anões Artesãos. Adicione as seguintes magias a sua lista de Feiticeiro. Você consome um espaço de Magia Conhecida para conhecer cada uma. 0º – Guia, 1º – Escudo da Fé, 2º – Tornar Inteiro, 3º – Roupas Encantadas, 4º – Pedras Afiadas, 5º – Resistência à Magia, 6º – Conto

das Rochas, 7º – Banquete de Heróis, 8º – Terremoto, 9º – Grupo de Elementais (somente da terra).

ANCIÃO VENERÁVEL

"Venerable Elder" (DR334 p84)

Pré-requisitos: Liderança Reconhecida por sábios líderes de uma sociedade ou tribo de idade Venerável ou mais velha.

Benefícios: Você ganha +10 de bônus de Intuição em qualquer teste de Diplomacia ou Intimidar. Usável 1/dia. Você ganha um Seguidor com níveis de Bárbaro como se você tivesse +4 no seu Valor de Liderança (sobrescrevendo o bônus do talento Sábio Ancião).

ANDARILHO DE TELHADO [TÁTICO]

"Roofwalker" (RoD p156)

Pré-requisitos: Esquiva, Mobilidade, Equilíbrio 5 graduações, Saltar 5 graduações.

Benefícios: Você pode usar 3 manobras táticas distintas: Inúmeros Pés: Você pode passar sobre superfícies precárias usando seu deslocamento máximo sem penalidades usando um teste de Equilíbrio. Queda Graciosa: Se você saltar intencionalmente em altura, você sofrerá menos dano na sua queda. Um sucesso no teste de Saltar, você sofrerá dano por queda como se você tivesse caído a -6 m de altura (deduzido da altura total da queda). Mestre dos Telhados: Você ganha +1 de bônus de Esquiva na CA contra oponentes que estejam numa elevação diferente da sua.

ANDARILHO DE TUNEL

"Tunnelrunner" (Und p27)

Pré-requisitos: Chitine ou Grimlock.

Benefícios: Você ignora as reduções de movimento dadas pela Classe de sua Armadura e as penalidades por andar em espaços curtos ou estreitos. Se um espaço for curto e também estreito, você só terá uma das penalidades aplicadas.

ANÉIS ADICIONAIS [CRIAÇÃO DE ITENS]

"Extra Rings" (Eb p53)

Pré-requisitos: 12º Nível de Conjurador, Forjar Anel.

Benefícios: Você poderá ter dois anéis mágicos adicionais, dando o total de 4 anéis.

ANIMAR CADÁVER [METAMÁGICO]

"Fell Animate" (LM p26)

Benefícios: Você pode alterar uma magia para causar dano nos seus inimigos. Qualquer criatura viva que normalmente poderia ser criada como um Zumbi e que não possua mais que o dobro dos seus DV, quando morto completamente por dano sofrido por uma magia com Animar Cadáver, o não poderá criar mais DV de um morto-vivo mais que seu Nível de Conjurador. A regra normal para controlar mortos-vivos (Ldj p221) aplica-se a Zumbis criados por este talento.

Ajuste de Nível: +3.

APERFEIÇOAR ARMADURA PESADA [GUE]

"Heavy Armor Optimization" (RoS p141)

Pré-Requisitos: Usar Armadura (pesada) BBA +4

Benefícios: Quando você estiver usando uma Armadura Pesada, aumente em +1 a CA e reduza a Penalidade de Armadura em 1.

APERFEIÇOAR ARMADURA PESADA MAIOR [GUE]

"Greater Heavy Armor Optimization" (RoS p141)

Pré-requisitos: Usar Armadura (pesada), Aperfeiçoar Armadura Pesada, BBA +8.

Benefícios: Quando você estiver usando uma Armadura Pesada, aumente em +1 a CA e reduza a Penalidade de Armadura em 2.

Especial: Estes benefícios se acumulam com os dados pelo talento Aperfeiçoar Armadura Pesada, dando um total de +2 bônus na CA e reduzindo em 3 pontos a Penalidade de Armadura.

APRENDIZ PRECOCE

"Precocious Apprentice" (CArc p181)

Pré-Requisitos: 1º Nível de Conjurador Arcano, INT ou CAR 15, 1º nível somente.

Benefícios: Ganha +2 de bônus nos testes de Identificar Magia. Você pode selecionar uma magia de 2º nível de uma escola que você tem acesso. Você pode conjurar esta magia uma vez por dia fazendo um teste de Nível de Conjurador contra CD 8 (uma falha

indica que você perdeu a magia naquele dia). Quando você ganhar magias de 2º nível, você continua com esse espaço de magia diária adicional, posto que você não possa se dedicar a escolher a magia original.

APRIMORAR MAGIA [ÉPICO, METAMÁGICO]

"Enhance Spell" (Epic p53) (CArc p191)

Pré-requisito: Maximizar Magia.

Benefício: O dano máximo das suas magias aumenta em 10 dados (para magias que causam um número de dados de dano igual ao nível de conjurador) ou em 5 dados (para magias que causam um número de dados de dano igual a metade do nível de conjurador). Uma magia aprimorada ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superiores. Este talento não tem efeito sobre magias que não causam especificamente um número de dados de dano igual ao nível do conjurador ou a metade do nível de conjurador, mesmo se o efeito da magia for amplamente ditado pelo nível de conjurador.

Normal: Sem este talento, use os dados dano máximos indicados pela descrição da magia.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que escolher este talento, o dano máximo aumenta em 10 dados ou 5 dados, como apropriado para a magia, e a magia aprimorada adiciona mais quatro níveis ao lugar ocupado.

ARMADILHEIRO TÁTICO

"Tactile Trapsmith" (CAAdv p112)

Benefícios: Você soma seu bônus de DES (ao invés do seu bônus de INT) em todos os testes de Operar Mecanismo e Procurar.

Além disso, você não recebe penalidade por cegueira ou escuridão nestes testes.

ARMADURA DE PELE [ÉPICO]

"Armor Skin" (CWar p151)

Benefício: Você recebe um bônus de armadura natural de +1 na CA, ou sua armadura natural existente aumenta em +1.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

ARMADURA NATURAL APRIMORADA

"Improved Natural Armor" (M1 p304)

Pré-Requisitos: CON 13, Armadura Natural.

Benefícios: O bônus de sua Armadura Natural aumenta em +1.

Especial: A criatura pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam. Sempre que escolher esse talento, sua Armadura Natural aumenta em 1 ponto.

ARMA NATURAL APRIMORADA

"Improved Natural Attack" (M1 p304)

Pré-Requisitos: Arma Natural, BBA +4.

Benefícios: Escolha uma das armas naturais da criatura. O dano causado com essa arma aumenta, como se a criatura pertencesse a uma categoria de tamanho superior, nessa sequência: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 2d8, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Uma arma que cause 1d10 pontos de dano obedecerá à seguinte progressão: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

ARMA SANTIFICADA [EXALTADO]

"Sanctify Weapon" (BoED p46)

Pré-requisito: Capaz de conjurar a magia Tendência em Arma.

Benefício: Quando você conjurar Tendência em Arma, o alvo com a arma ficará com ela "santificada", podendo causar +1 pv de dano em criaturas más e +1d4 de dano em extraplanares, mortos-vivos maus e ainda criaturas com o modelo Corrupted (BoVD p186).

ARMAS GLORIOSAS [DIVINO]

"Glorious Weapons" (CDiv p82)

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar mortos-vivos.

Benefícios: Como uma Ação Padrão, ao gastar um uso de seu Expulsar para conceder tendência Boa (se você canalizar energia positiva) ou Má (Se canalizar energia negativa) a todas as armas (incluindo armas naturais) a todos os seus aliados numa uma explosão de 18 m de raio. Esse efeito serve para superar a Redução

de Dano que tenha como descritor a tendência apropriada. Seus efeitos duram até o final da sua próxima rodada.

ARMAS FANTASMAGÓRICAS [DIVINO]

"Haunting Weapons" (DR334 p86)

Pré-requisitos: Expulsar ou Fascinar mortos-vivos, Conhecimento (religião) 4 graduações, Conhecimento (planos) 4 graduações.

Benefícios: Como uma Ação Padrão, gastando um uso de Expulsar/Fascinar para conceder a habilidade especial *Toque do Carniçal* a todas as armas de combate corpo a corpo (incluindo armas naturais) de seus aliados a 9 m de raio. Este efeito termina no fim do seu próximo turno.

ARQUEARIA DEFENSIVA [GUE]

"Defensive Archery" (RotW p148)

Pré-Requisitos: Tiro Certo.

Benefícios: +4 de bônus na CA contra Ataque de Oportunidade por você ter usado uma arma de ataque a distância dentro da área de ameaça de seu oponente.

ARQUEARIA EM COMBATE [ÉPICO]

"Combat Archery" (Epic p52) (Cwar151)

Pré-requisitos: Esquiva, Mobilidade, Tiro Certo.

Benefício: Você não provoca quaisquer ataques de oportunidade por disparar um arco enquanto ameaçado.

Normal: Sem este talento, você sofre um ataque de oportunidade de todos os oponentes que o ameaçam enquanto você usa um arco.

ARQUEARIA MONTADA APRIMORADA [GUE]

"Improved Mounted Archery" (Cwar p101)

Pré-Requisitos: Arquearia Montada, Combate Montado, Cavalgar 1 graduação.

Benefícios: Se você fizer um ataque a distância para traz de sua montaria usando o deslocamento dobrado, você não recebe penalidade na jogada de ataque. Se sua montaria estiver correndo, você recebe -2 de penalidade. Você poderá fazer um ataque a qualquer ponto do movimento de sua montaria.

ARQUEARIA ZEN

"Zen Archery" (Cwar p106)

Pré-Requisitos: SAB 13, BBA +1.

Benefícios: O personagem pode usar seu modificador de Sabedoria em vez de seu modificador de DES ao fazer ataques à distância.

ARQUEIRO DE BOSQUE [TÁTICO, GUE]

"Woodland Archer" (RotW p154)

Pré-requisitos: BBA +6, Tiro Certo.

Benefícios: Você pode usar 3 manobras táticas distintas: *Ajustar Distância:* Se você errar um ataque de arma de projétil contra um inimigo, você ganhará +4 de bônus em todos os outros ataques na mesma rodada contra este oponente. *Perfurar por Folhagem:* Se você causar dano em um inimigo com Chance de Falha devido a Cobertura num ataque a distância, você poderá ignorar a Chance de Falha contra este inimigo na rodada seguinte. *Atirador em Movimento:* Se você for bem sucedido num Ataque de Franco Atirador (ou seja, causar dano e fazer um teste de Esconder-se para ficar oculto), a próxima rodada você poderá fazer um ataque simples, usando uma Ação de Movimento, e poderá fazer um teste Esconder-se para ficar oculto. Com tanto que você continue sem ser visto, você pode continuar fazendo Ataque de Franco Atirador.

ARQUEIRO DE LINHA DE FRENTE [ESTILO]

"Frontline Archer" (DR332 p88)

Pré-requisitos: DES 15, Foco em Arma (arco longo), Reflexos de Combate, Imobilização Aprimorada.

Benefícios: Você quando estiver usando um Arco Longo pode fazer um ataque corpo a corpo de Imobilização. Se for bem sucedido, você pode dar seguimento ao ataque concedido por Imobilização Aprimorada usando o Arco Longo, que causa dano igual ao de uma Clava do mesmo tamanho. Se o Arco for Mágico, ele será tratado como uma arma mágica para efeito de superar Redução de Dano.

ARREMESSAR ARMA [GUE]

"Throw Anything" (Cwar p105)

Pré-Requisitos: DES 15, BBA +2.

Benefícios: Você pode arremessar uma arma corpo a corpo que você sabe usar como se fosse uma arma de ataque a distância com o incremento de distância igual a 3 m se nenhuma penalidade de ataque.

ARREMESSO BRUTAL [GUE]

"Brutal Throw" (CAAdv p106)

Benefícios: Use seu modificador de FOR no lugar do de DES ao atacar com armas de Arremesso.

ARREMESSO DEFENSIVO

"Defensive Throw" (Cwar p97)

Pré-Requisitos: DES 13, Reflexos de Combate, Esquiva, Ataque Desarmado Aprimorado, Imobilização Aprimorada.

Benefícios: Se o oponente que você tenha designado para você receber o bônus de Esquiva na CA atacar você e errar, você poderá fazer um Ataque de Oportunidade contra este oponente depois de uma ação de Imobilização contra você.

ARREMESSO PODEROSO [GUE]

"Power Throw" (CAAdv p111)

Pré-Requisitos: For 13, Arremesso Brutal, Ataque Poderoso.

Benefícios: Na sua rodada e antes de fazer seu ataque, você pode selecionar um número X para subtrair de todos os seus ataques com arma de arremesso para adicionando dano da arma até seu próximo turno. O número X não pode ultrapassar o seu BBA.

ARTE DO DRAGÃO

"Dragoncrafter" (Dcn p105)

Pré-requisitos: Conhecimento (arcano) 2 graduações.

Benefícios: Você pode criar um item Dragoncraft caso você atenda os requisitos necessários (Veja no *Draconomicon* p116, para mais detalhes do item Dragoncraft).

ARTESÃO EXCEPCIONAL [CRIAÇÃO DE ITENS]

"Exceptional Artisan" (Eb p52)

Pré-requisitos: Qualquer talento de Criação de Itens

Benefícios: Reduza o tempo base de criação de qualquer item mágico em 25%.

ARTESÃO EXTRAORDINÁRIO [CRIAÇÃO DE ITENS]

"Extraordinary Artisan" (Eb p53)

Pré-requisitos: Qualquer talento de Criação de Itens

Benefícios: Reduza o custo de matéria prima para criar itens mágicos em 25%.

ARTESÃO LEGENDÁRIO [CRIAÇÃO DE ÍTEM]

"Legendary Artisan" (Eb p56)

Pré-requisitos: Qualquer talento de Criação de Itens.

Benefícios: Reduza o custo de XP para criar qualquer item mágico em 25%.

ARTESÃO MÁGICO [CRIAÇÃO DE ÍTEM]

"Magical Artisan" (PGF p41)

Pré-requisitos: Qualquer talento de Criação de Itens.

Benefícios: Selecione um talento de Criação de itens que você possui. Quando você fizer uso deste talento, você paga somente 75% do custo normal de criação do item (em vez de 100%).

Especial: Você pode selecionar este talento diversas vezes, para cada vez que selecionar aplique a um novo talento de Criação de Itens.

ARTISTA DEDICADO

"Devoted Performer" (CAAdv p107)

Pré-Requisitos: Destruir o Mal, Música de Bardo.

Benefícios: Seus níveis de Bardo e Paladino se acumulam pra determinar seu dano de Destruir o Mal e seus usos diários de Música de Bardo. Você pode ser multiclasse entre Bardo e Paladino normalmente (a tendência e as penalidades de XP se aplicam normalmente).

ARTISTA FOCALIZADO [MÚSICA DE BARDO]

"Focused Performer" (DR338 p89)

Pré-requisitos: Música de Bardo, Concentração 1 graduação, Atuação 4 graduações.

Benefícios: Você pode fazer um teste de Atuação no lugar de um teste de concentração para manter uma magia Arcana que possui componentes verbais (não aplicável em magias com o talento metamágico Magia Silenciosa).

ARTISTA VERSÁTIL

"Versatile Performer" (CAdv p112)

Pré-Requisitos: Atuação 5 graduações.

Benefícios: Escolha uma quantidade de categorias de Atuação igual ao seu modificador de INT (mínimo de 1). Você pode fazer testes, todas as categorias a sua escolha como se tivesse várias graduações usando a sua maior graduação de categoria em Atuação. Você ganha +2 de bônus nos testes quando usar mais de uma Categoria de Atuação ao mesmo tempo.

ASAS DE ÁGUIA [SELVAGEM]

"Eagle's Wings" (CDiv p80)

Pré-Requisitos: Forma Selvagem.

Benefícios: Você gasta um de seus usos de Forma Selvagem para fazer crescer asas emplumadas. Você ganha o deslocamento de voo 18 m (desajeitado). Seus efeitos duram por 1 hora.

ATAQUES ATORDOANTES ADICIONAIS [GUE]

"Extra Stunning" (CWar p98)

Pré-Requisitos: BBA +2, Ataque Atordoante, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefícios: Você pode fazer +3 ataques atordoantes por dia. Você pode escolher este talento diversas vezes.

ATAQUE ATORDOANTE APRIMORADO [ÉPICO]

"Improved Stunning Fist" (Epic p60) (DMG p209)

Pré-requisito: DES 19, SAB 19, Ataque Atordoante, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: Adicione +2 à CD do seu ataque atordoante.

Especial: Este talento pode ser escolhido múltiplas vezes. Seus efeitos se acumulam.

ATAQUE CHI APRIMORADO [ÉPICO]

"Improved Ki Strike" (Epic p58)

Pré-requisitos: SAB 21, Ataque chi (adamantine).

Benefício: Seus ataques desarmados são considerados armas mágicas épicas para propósito de afetar redução de dano.

ATAQUE CORTANTE [ÉPICO]

"Keen Strike" (Epic p61)

Pré-requisitos: FOR 23, SAB 23, Ataque Atordoante, Ataque Desarmado Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (ataque desarmado), ataque chi (adamantine).

Benefício: Seus ataques desarmados possuem um alcance de ameaça de 18-20 e causam dano por corte (qualquer ataque à sua escolha pode causar dano por concussão, mas não receberá os benefícios do alcance de ameaça aumentado). Esta habilidade não é cumulativa com outras habilidades que expandem o alcance de ameaça dos seus ataques desarmados.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE COM DUAS ARMAS [GUE]

"Two-Weapon Attack of Opportunity" (DR340 p87)

Pré-requisitos: DES 17, Reflexos de Combate, Combater com Duas Armas.

Benefício: Se você estiver empunhando duas armas e ao executar um Ataque de Oportunidade usando um ataque corpo a corpo simples com as duas armas. Você ainda sofrerá as mesmas penalidades por combater com duas armas normalmente. Você não poderá exceder seu limite máximo de Ataques de Oportunidade por rodada. Usando este talento requer que você faça dois ataques.

Normal: Você só poderá fazer um ataque simples ao executar um Ataque de Oportunidade.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE FURTIVO [ÉPICO]

"Sneak Attack of Opportunity" (Epic p66)

Pré-requisitos: Ataque Furtivo +8d6, Oportunismo.

Benefício: Qualquer ataque de oportunidade que você fizer é considerado um Ataque Furtivo.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE MÁGICO [ÉPICO]

"Spell Opportunity" (Epic p67)

Pré-requisitos: Magia Acelerada, Magia em Combate, Reflexos de Combate, Identificar Magia 25 graduações.

Benefício: Sempre que você puder fazer um ataque de oportunidade, você poderá conjurar (e atacar com) uma magia de toque como ataque de oportunidade. Isso provoca ataques de oportunidade do mesmo modo que ocorre quando o personagem conjura a magia normalmente.

Normal: Sem este talento, você pode somente fazer um ataque corpo a corpo como um ataque de oportunidade.

ATAQUE DESPEDAÇADOR [ÉPICO]

"Shattering Strike" (Epic p66)

Pré-requisitos: Foco em Arma (ataque desarmado), Foco em Arma Épico (ataque desarmado), Concentração 25 graduações, ataque chi (adamantine).

Benefício: Quando usando um ataque desarmado para tentar quebrar um objeto subitamente (ao invés de causar dano normal), faça um teste de Concentração em vez de um teste de FOR. A CD para quebrar o objeto permanece a mesma. Usar o Ataque Despedaçador é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade. Você não pode usar um Ataque Despedaçador para escapar de amarras (a menos que você esteja amarrado a tal ponto de possibilitar um ataque desarmado contra suas amarras).

ATAQUE DISTRATIVO [GUE]

"Distracting Attack" (MinH p25)

Pré-Requisitos: BBA +1.

Benefícios: Quando você faz um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, se você obtiver sucesso ou não, todas as criaturas próximas terão +1 de bônus de Circunstância nas jogadas de ataque contra esta criatura ao começar a próxima rodada.

ATAQUE FURTIVO APRIMORADO [ÉPICO]

"Improved Sneak Attack" (Epic p59) (DMG p209)

Pré-requisito: Ataque Furtivo +8d6.

Benefício: Some +1d6 ao dano do seu Ataque Furtivo.

Especial: Este talento pode ser escolhido múltiplas vezes. Seus efeitos se acumulam.

ATAQUE FURTIVO DE OPORTUNIDADE

"Sneak Attack of Opportunity" (DR340 p87)

Pré-requisitos: Reflexos de Combate, Ataque Furtivo +3d6.

Benefício: Quando você tem sucesso num Ataque de Oportunidade contra um oponente, você poderá causar dano com seu Ataque Furtivo neste oponente.

O dano adicional é aplicado somente no primeiro Ataque de Oportunidade da rodada.

ATAQUE GIRATÓRIO APRIMORADO [ÉPICO]

"Improved Whirlwind Attack" (Epic p60)

Pré-requisitos: INT 13, DES 23, Ataque Giratório, Deslocamento, Especialização, Esquiva, Mobilidade.

Benefício: Como uma Ação Padrão, você pode fazer um ataque corpo a corpo para cada cinco pontos do seu BBA (incluindo bônus de ataque épico, arredonde frações para baixo). Você não pode atacar qualquer oponente mais de uma vez como parte desta ação. Estes ataques (bem como todos os outros ataques feitos até o início de seu próximo turno) sofrem uma penalidade de -4. Quando usando o talento Ataque Giratório Aprimorado, você também não recebe qualquer ataque bônus ou extra garantido por uma magia ou habilidades (como Trespasar ou a magia velocidade). Como estes ataques são feitos como parte de uma Ação Padrão você não pode dar um passo de 1,5 m entre quaisquer dois dos ataques.

Normal: Sem este talento, usar o talento Ataque Giratório requer uma ação de rodada completa e você pode dar um passo de 1,5 m entre quaisquer dois dos ataques.

ATAQUE MORTAL APRIMORADO [ÉPICO]

"Improved Death Attack" (Epic p58)

Pré-requisitos: Ataque Furtivo +5d6, Ataque Mortal.

Benefício: Adicione +2 à CD do seu ataque mortal.

Especial: Este talento pode ser escolhido múltiplas vezes. Seus efeitos se acumulam.

ATAQUE ORDEIRO [ÉPICO]

"Righteous Strike" (Epic p66)

Pré-requisitos: SAB 19, Ataque Atordoante, Ataque Desarmado Aprimorado, tendência Leal.

Benefício: Seu ataque desarmado é considerado uma arma axiômática (possui tendência Leal e causa +2d6 pontos de dano contra criaturas de tendência caótica). Esta habilidade não é cumulativa com efeitos similares.

ATAQUE PODEROSO PREDILETO

"Favored Power Attack" (CWar p98)

Pré-requisitos: BBA + 4, Inimigo Predileto, Ataque Poderoso.

Benefícios: Ao usar este talento, o personagem pode escolher subtrair um número de todas as jogadas de ataque corpo-a-corpo e somar o mesmo número a todas as jogadas de dano corpo-a-corpo. Se você usar uma arma de duas mãos adicione o triplo do valor ao dano. A penalidade a ataques e bônus a dano se aplicam até a próxima ação do personagem.

ATAQUE SALTITANTE

"Leap Attack" (CAAdv p110)

Pré-Requisitos: Ataque Poderoso, Saltar 8 graduações.

Benefícios: Você pode combinar um salto com uma investida contra um oponente. Se você cobrir pelo menos 3 m de distância horizontal com seu salto, e você terminar seu salto em um quadrado no qual você ameaça seu alvo, você pode dobrar o dano adicional causado pelo uso do seu talento Ataque Poderoso. Se você usar esta tática com uma arma de duas mãos, você causa ao invés disso o triplo do dano do Ataque Poderoso.

Este ataque precisa seguir todas as regras normais sobre o uso da perícia Saltar e para fazer uma investida, exceto que você ignora terrenos difíceis em qualquer quadrado que você salte por cima.

ATAQUE VORPAL [ÉPICO]

"Vorpal Strike" (Epic p68)

Pré-requisitos: FOR 25, SAB 25, Ataque Afiado, Ataque Atordoante, Ataque Desarmado Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (ataque desarmado), ataque *chi* (adamantine).

Benefício: Seu ataque desarmado é considerado uma arma de corte vorpal (qualquer ataque à sua escolha pode causar dano por concussão, mas perde a qualidade vorpal). Esta habilidade não é cumulativa com efeitos similares.

ATAQUES MULTIPLOS

"Multiattack" (M1 p304)

Pré-requisitos: Três ou mais Armas Naturais.

Benefícios: Os ataques secundários da criatura, usando suas armas naturais, sofrem apenas -2 de penalidade.

Normal: Sem esse talento, os ataques secundários da criatura com suas armas naturais sofrem -5 de penalidade.

ATLETA ÁGIL

"Agile Athlete" (RotW p148)

Pré-Requisitos: Acrobacia e Saltar 1 graduação.

Benefícios: Quando você faz um teste de Acrobacia e Saltar, adicione seu modificador de DES em vez de seu modificador de FOR.

ATORDOAMENTO ACELERADO [GUE]

"Rapid Stunning" (CWar p104)

Pré-Requisitos: Reflexos de Combate, BBA + 6, Ataque Atordoante.

Benefícios: Você pode fazer um ataque atordoante adicional na rodada (normalmente você só pode fazer um ataque atordoante por rodada). Este talento não concede usos adicionais, sobre tudo, esta habilidade pode ser usada mais de uma vez numa rodada simples.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes, seus efeitos se acumulam.

ATORDOAR COM ESCUDO [GUE]

"Shield Slam" (CWar p105)

Pré-Requisitos: BBA + 6, Golpear com Escudo Aprimorado, Investida com Escudo.

Benefícios: Você pode fazer um "Atordoar com Escudo" como uma Ataque Total ou no fim de uma Investida. Se você causar dano, seu oponente sofre dano normal e fica Pasmo por 1 rodada (Fortitude nega, CD baseada na FOR).

ATRAVESSAR ENFURECIDO

"Raging Overrun" (DR310 p30)

Pré-requisitos: Fúria ou Frenesi, FOR 13, Ataque Poderoso, Atravessar Aprimorado.

Benefícios: Em quanto estiver em Fúria e/ou em Frenesi, você recebe +4 de bônus nos testes resistidos de FOR quando usar a manobra Atravessar. Este bônus se acumula com os bônus do talento Atravessar Aprimorado.

ATUAÇÃO FOCALIZADA [MÚSICA DE BARDO]

"Focused Performance" (DR338 p89)

Pré-requisitos: Música de Bardo, Artista Focalizado, Concentração 1 graduação, Atuação 6 graduações.

Benefícios: Ao gastar um uso (ou mais) adicional de sua Música de Bardo e em seguida fazer um teste de atuação indicado, você pode modificar sua Música de Bardo para qualquer dos efeitos a seguir (selecione apenas um para o uso de Música de Bardo):

Acompanhamento: Gastando 3 usos de Música de Bardo poderá usar duas Músicas de Bardo simultaneamente. A cada rodada você pode fazer um teste de Atuação contra CD (20 + maior atuação requerida) ou ambas as habilidades imediatamente. Você pode finalizar sua Música de Bardo a qualquer momento e continuar qualquer outro teste de Atuação requerido. Usável para qualquer Música de Bardo.

Pausa Dramática: Gastando 2 usos poderá parar e continuar uma Música de Bardo por 1 rodada (em ordem para conjurar uma magia, atacar, etc...) e poderá continuar sua canção como se não tivesse parado. Requer um teste de Atuação contra CD (20 + maior Atuação requerida). Usável em Fascinar, Inspirar Coragem, Inspirar Grandeza e Inspirar Heroísmo.

Harmonia: Gastando 1 uso de Música de Bardo você poderá afetar dois alvos no lugar de um. Requer um teste de Atuação contra CD (20 + maior graduação requerida). Usável em Inspirar Competência, Sugestão e Canção da Libertação.

Atuação Individual: Gastando 1 uso para fazer uma Música de Bardo afetar normalmente vários alvos no lugar de somente um (não pode ser você). Estes alvos recebem o dobro dos bônus/penalidades normais. Requer um teste de Atuação contra CD (15 + maior Atuação requerida). Usável em Fascinar, Inspirar Coragem, Inspirar Grandeza, Inspirar Heroísmo.

Projeção: Gastando 1 uso para fazer sua Música de Bardo afetar o dobro da área afetada. Requer um teste de Atuação contra CD (10 + maior Atuação requerida). Usável em Música de Proteção, Fascinar, Inspirar Competência, Inspirar Grandeza, Inspirar Heroísmo e Melodia da Libertação.

Ritmica: Gastando 1 uso de Música de Bardo e que você tenha feito ao menos 3 rodadas de Atuação, você ganha duas rodadas adicionais depois que você para de fazer a Atuação. Requer um teste de Atuação contra CD (10 + maior Atuação requerida). Usável em Fascinar, Inspirar Competência, Inspirar Coragem, Inspirar Grandeza e Inspirar Heroísmo.

Atuação Atraente: Gastando 1 uso de Música de Bardo sua canção afeta a todos que possam te ver, até mesmo se eles não o podem enxergar. Requer um teste de Atuação contra CD (15 + maior Atuação requerida). Usável em Fascinar e Inspirar Competência.

AUMENTAR CURA

"Augment Heal" (CDiv p79)

Pré-Requisitos: Cura 4 graduações.

Benefícios: Adicione +2 por nível de magia a total de dano curado por qualquer Magia de Conjuração [Cura] que você conjurar.

AUMENTAR SÚBITO [METAMÁGICO]*"Sudden Widen" (CArc p83)*

Benefícios: Uma vez por dia você pode aplicar o Talento Aumentar Magia numa magia sem ajustar o seu nível.

AURA DE CORAGEM AMPLIADA [ÉPICO]*"Widen Aura Of Courage" (EPic p69)*

Pré-requisito: CAR 25, Aura de Coragem.

Benefício: Sua aura de coragem estende-se a todos os aliados a até 30 metros do personagem.

AURA DE CORAGEM APRIMORADA [ÉPICO]*"Improved Aura Of Courage" (EPic p57)*

Pré-requisito: CAR 25, Aura de Coragem.

Benefício: Sua aura de coragem concede um bônus de moral de +8 nos testes de resistência contra efeitos de medo.

AURA DA CORAGEM EXPANDIDA*"Expanded Aura of Courage" (HoB p97)*

Pré-Requisitos: Aura da Coragem.

Benefícios: Sua aura da coragem agora afeta seus aliados a 18 m de você.

Normal: Sua aura da coragem afeta seus aliados a 3 m de você.

AURA DE ENERGIA DA VIDA [DIVINA]*"Aura of Life Energy" (DR334 p86)*

Pré-Requisitos: Expulsar mortos-vivos, Conhecimento (religião) 7 graduações.

Benefícios: Como uma Ação Padrão, gastando um de seus usos de Expulsar mortos-vivos para Infringir 1d8 +1 a cada dois níveis de classe de dano em todos os mortos vivos dentro de uma área explosão de 4,5 m (sem direito a Teste de Resistência).

AURA DE DESESPERO AMPLIADA [ÉPICO]*"Widen Aura Of Despair" (EPic p69)*

Pré-requisito: CAR 25, Aura de Desespero.

Benefício: Sua aura de desespero estende-se a todos os oponentes a até 30 metros do personagem.

AURA DE DESESPERO APRIMORADA [ÉPICO]*"Improved Aura Of Despair" (EPic p67)*

Pré-requisito: CAR 25, Aura de Desespero.

Benefício: A sua aura de desespero causa uma penalidade de moral de -4 em todos os testes de resistência.

AURA DE ENERGIA POSITIVA [ÉPICO]*"Positive Energy Aura" (EPic p65) (CDiv p90)*

Pré-requisitos: CAR 25, Expulsar mortos-vivos, conjurar *dissipar o mal*.

Benefício: Qualquer morto-vivo que estiver a até 4,5 m de você é automaticamente afetado como se tivesse sido expulso. Isto não custa uma tentativa de expulsão, e você não precisa rolar o dano da expulsão (ele afeta automaticamente todos os mortos vivos em uma dispersão de 4,5 m), mas você expulsa somente mortos-vivos com uma quantidade de Dados de Vida igual ou inferior ao seu nível efetivo de clérigo menos 10 (e destrói automaticamente mortos-vivos com uma quantidade de Dados de Vida igual ou inferior ao seu nível efetivo de clérigo menos 20). Assim como ocorre com uma expulsão normal, você não pode afetar mortos-vivos que possuem cobertura total contra você.

AURÉOLA [DIVINO]*"Corona" (DR334 p86)*

Pré-Requisitos: Expulsar mortos-vivos, Conhecimento (religião) 4 graduações.

Benefícios: Com uma Ação Padrão, gastando um uso de Expulsar você poderá tentar criar uma Explosão de luz de 4,5 m. Criaturas tipo morto-vivo na área de efeito que são sucessíveis a luz do dia ficam Amedrontados por 1d4 rodadas (Vontade *nega*, CD baseada no CAR).

AUTOCAMUFLAGEM [ÉPICO]*"Self-Concealment" (EPic p66)*

Pré-requisitos: DES 30, Acrobacia e Esconder-se 30 graduações, Evasão Aprimorada.

Benefício: Ataques contra você têm uma chance de 10% de falha, similar ao efeito de camuflagem. Você perde este benefício sempre que perder seu bônus seu bônus de Destreza na CA.

Especial: Este talento pode ser escolhido múltiplas vezes. Cada vez que ele for escolhido, sua chance de falha aumenta em 10% até um máximo de 50% após ser escolhido cinco vezes.

AVALIAR VALOR MÁGICO*"Appraise Magic Value" (CAAdv p103)*

Pré-Requisitos: Avaliação, Conhecimento (arcano) e Identificar Magia 5 graduações.

Benefícios: Se você conhece um item mágico você pode fazer um teste de perícia Avaliação para identificar as propriedades mágicas do item. O uso da perícia Avaliação requer 8 horas ininterruptas de trabalho e consome 25 po de materiais especiais. A CD do teste de Avaliação é 10 + Nível de Conjurador do item.

AVE DE RAPINA [TÁTICO]*"Raptor School" (CWar p111)*

Pré-Requisitos: SAB 13, BBA +6, Saltar 5 graduações.

Benefícios: Você pode fazer 3 manobras táticas distintas: Mergulho da Águia: Se você estiver em Investida ou Saltando para baixo (pelo menos 3 m) em direção ao inimigo, você pode fazer um teste de Saltar para causar dano adicional. Sua CD será 15 para +2 no dano ou CD 25 para +4 no dano. Se você falhar no teste de Saltar, você não acerta seu inimigo e se o teste errar por uma diferença de 5+, você cai ao chão. Penas de Falcão: Numa Ação Padrão, você pode fazer uma manobra de Fintar usando seu manto ou capa para causar distração. Se você for bem sucedido, seu oponente estará Surpreso no próximo ataque corpo a corpo que você fizer contra ele. Olho do Gavião: Usando uma Ação de Rodada Completa, você pode observar seu oponente (você por até 3 rodadas consecutivas). O próximo ataque corpo a corpo que você fizer contra este oponente receberá +2 nas jogadas ataque e dano por cada rodada que você tenha observado (máximo de +6). Se você não atacar em pelo menos 3 rodadas depois da observação ou se seu oponente o atacar antes, você perde este bônus.

BALUARTE DE DEFESA [ÉPICO]*"Bulwark Of Defense" (EPic p51)*

Pré-requisitos: CON 25, Posição Defensiva 3/dia.

Benefício: Os bônus da posição defensiva do personagem aumentam para +4 em FOR, +6 em CON, +4 em todos os testes de resistência, e +6 de bônus de esquiva na CA.

BANIR DECAÍDO [PURIFICAÇÃO]*"Bane of Decay" (DR337 p98)*

Pré-requisitos: Remover Doenças como Habilidade Similar à Magia.

Benefícios: A arma corpo a corpo que você estiver empunhando se torna uma arma +1 Anti-morto-vivo ou +1 Anti-Verme. O bônus de Melhoria não se acumula com outros bônus de Melhoria. O efeito dura por 10 minutos, requer uma Ação Padrão para ativar e consome um de seus usos de Remover Doenças.

BEIJO DE NINFA [EXALTADO]*"Nymph's Kiss" (BoED p44)*

Benefício: Ganha +2 de bônus em todos testes de perícias baseadas em CAR. Ganha +1 de bônus nos Testes de Resistência contra magias e Habilidades Similares À Magia. Ainda você ganha +1 ponto de perícia por nível a partir do nível que adquirir este talento.

BIGORNA DO TROVÃO [ESTILO]*"Anvil of Thunder" (CWar p112)*

Pré-Requisitos: FOR 13, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (Martelo Leve ou Martelo de Batalha), Foco em Arma (Machado de Guerra ou Machado de Combate Anão), Separar Aprimorado.

Benefícios: Se você causar dano a um oponente com seus ataques de martelo e com machado na mesma rodada, o oponente fica pasmo por 1 rodada (Fortitude *nega*, CD baseada na FOR).

BLOQUEAR CONJURAÇÃO [ÉPICO]*"Spellcasting Harrier" (Dcn p74)*

Pré-requisito: Reflexos de Combate.

Benefício: Qualquer conjurador dentro de sua área de ameaça que provoque um ataque de oportunidade ou que esteja em Conjuração na Defensiva. Você ganhará +4 de bônus nos seus ataques.

BLOQUEAR FLECHAS [GUE]

"Block Arrow" (HoB p96)

Pré-Requisitos: DES 13, Usar Escudo.

Benefícios: Ao empunhar um escudo você pode usar este talento. Uma vez por rodada quando você normalmente seria atacado por uma arma de ataque a distância, você pode defletir o ataque de forma que você não leve nenhum dano. Você deve estar atento ao ataque e não Surpreso. Armas de distancia com dano extraordinariamente massivo, como pedregulhos arremessados por gigantes, armas de cerco e ataques mágicos a distância (como a magia *Flechas Ácidas de Melf*), não podem ser defletidas.

BOTE DE AÇO [ESTILO]

"Bite of Steel" (DR332 p88)

Pré-Requisitos: BBA + 5, Usar Arma Exótica (sai), Foco em Arma (sai), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado.

Benefícios: Quando você usar uma Ação de Rodada Completa usando sua Sai na mão inábil, você pode usar seus ataques com a Sai para Imobilizar seu oponente com sua arma da mão inábil (qualquer). Faz-se um teste de ataque resistido (com +4 de bônus devido ao Sai). Se você for bem sucedido, seu oponente não pode usar a arma da mão inábil durante a rodada seguinte (a menos que ele se mova para fora da sua margem de ameaça). Você pode fazer uma tentativa para cada ataque que você tem com sua arma da mão inábil, embora um sucesso, você perde o restante dos seus ataques com aquela arma (desde que também ainda esteja imobilizado).

BOTE DO LEÃO [SELVAGEM]

"Lion's Pounce" (CDiv p81)

Pré-Requisitos: Forma Selvagem.

Benefícios: Quando em investida, você gasta um de seus usos de Forma Selvagem como uma ação livre para fazer um ataque total.

Normal: Numa investida só se pode fazer um ataque simples contra o alvo.

BLOQUEIO AMBIDESTRO APRIMORADO [GUE]

"Improved Two-Weapon Defense" (CWar p101)

Pré-Requisitos: DES 17, Bloqueio Ambidestro, Combater com Duas Armas, BBA + 6.

Benefícios: Enquanto estiver com duas armas (não com armas naturais ou Ataque Desarmado), você ganha +2 de bônus de escudo em sua CA.

Enquanto você estiver lutando defensivamente seu bônus de escudo muda para +4.

Normal: Sem este talento, o personagem só pode ganhar um único ataque adicional com uma arma secundária.

Especial: Um ranger que tiver apenas o Pré-requisito de BBA pode ganhar este talento, mas só pode usá-lo quando vestindo armadura leve ou nenhuma.

BLOQUEIO AMBIDESTRO MAIOR [GUE]

"Greater Two-Weapon Defense" (CWar p100)

Pré-Requisitos: DES 19, Bloqueio Ambidestro, Bloqueio Ambidestro Aprimorado, BBA + 11.

Benefícios: Enquanto estiver com duas armas (não com armas naturais ou Ataque Desarmado), você ganha +3 de bônus de escudo em sua CA.

Enquanto você estiver lutando defensivamente seu bônus de escudo muda para +6.

BRADO DE KIAI

"Kiai Shout" (CWar p102)

Pré-Requisitos: CAR 13, BBA + 1.

Benefícios: Fazer um Grito de Kiai é uma Ação Padrão. Oponentes que possam ouvir seu grito e que estejam dentro de 9 m de você podem ficar abalados por 1d6 rodadas. O Grito de Kiai só afeta

oponentes com menos DV ou níveis que você tiver. Um oponente afetado pode resistir por Vontade com CD de 10 + 1/2 do seu nível de personagem + seu modificador de CAR. Você pode usar Grito de Kiai uma vez por dia.

Criaturas abaladas sofrem uma penalidade -2 a jogadas de ataque, resistências e testes.

BRADO DE KIAI APRIMORADO

"Greater Kiai Shout" (CWar p99)

Pré-Requisitos: CAR 13, BBA + 9, Grito de Kiai.

Benefícios: Quando você faz um grito de Kiai, seus oponentes ficam abalados por 2d6 rodadas a menos que resistam por Vontade (CD 10 + 1/2 do seu nível + seu modificador de CAR). Criaturas em pânico sofrem uma penalidade de moral -2 a jogadas de ataque, resistências e testes, e têm uma chance de 50% de largar o que estiverem segurando, e fogem de você tão rapidamente quanto puderem. Os efeitos de estar em pânico suprem cedem os efeitos de estarem abalados.

BRAQUIAÇÃO [GUE]

"Brachiation" (CAAdv p106)

Pré-Requisitos: Escalar e Saltar 4 graduações.

Benefícios: Você se move através de árvores ao seu deslocamento por terra normal usando seus braços para balançar de um galho a outro. Você deve estar a menos de 3 m do chão para poder usar essa habilidade. Você não pode usar esta habilidade em vegetação densas e esparsas (v. *Livro do Mestre* p87).

BRILHO SAGRADO [EXALTADO]

"Holy Radiance" (BoED p44)

Pré-requisito: CAR 15, Luz de Nimbo.

Benefício: Você pode criar uma emanção de Luz numa área de 3 m e com iluminação de Penumbra até 6 m como uma Ação Livre. Qualquer morto-vivo dentro de 3 m de seu poder sofre 1d4 de dano por rodada.

CAÇADOR ASCÉTICO

"Ascetic Hunter" (CAAdv p105)

Pré-Requisitos: Inimigo Predileto, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefícios: Quando você usa um Ataque Desarmado contra um Inimigo Predileto, você adiciona metade do seu bônus (x1.5) em testes de dano para o CD de seu ataque de atordoamento.

Se você tiver níveis de ranger e monge, estes níveis se acumulam para determinar dano desarmado.

Você pode ser multiclasse livremente entre o monge e ranger, tão logo como você atenda os requisitos de tendência leal. Você ainda tem que permanecer leal para ter suas habilidades de monge e níveis de monge. Você ainda sofre a penalidade de XP normalmente por ser multiclasse.

CAÇADOR DE DRAGÃO

"Dragon Hunter" (Dcn p104)

Pré-Requisitos: SAB 13

Benefícios: Você ganha +2 de bônus de Esquiva na CA contra ataques feitos por Dragões. +2 de bônus de Competência nos Testes de Resistência contra magias, ataques e Habilidades Especiais de Dragões. +2 de bônus de Competência para qualquer teste resistido (como Agarrar, Imobilização) contra um Dragão.

CAÇADOR DE TROFEUS

"Trophy Hunter" (DR332 p91)

Pré-requisitos: Inimigo Predileto.

Benefícios: Selecione um de seus Inimigos Prediletos e um tipo de Troféu (listado a seguir). Quando você matar pessoalmente um membro do tipo de criatura selecionado, você poderá retirar o troféu apropriado e ganhar benefícios especiais. Note que nem todo tipo de Troféu é disponível pela maioria dos tipos de criatura (exemplo, Plantas não tem coração).

TROFÉU BENEFÍCIO

Cabeça	Deve ter uma cabeça visível, você pode adicionar seu bônus de Inimigo Predileto em qualquer teste de Intimidar contra o mesmo tipo de criatura. Para cada cabeça depois da primeira, ganha +1 de bônus de Moral no
--------	--

TROFÉU BENEFÍCIO

	teste de Intimidar (máximo de +4). Se não houver algum tipo de preservação mágica a cabeça perde o benefício em 7 dias. Esta é uma habilidade de Ação de Efeito Mental.
Coração	Se você consumir um coração de um inimigo até 10 min de sua morte (isto leva 1 minuto) você fará um Teste de Resistência de Fortitude contra CD 10 + ½ DV + modificador CON do inimigo). Se você for bem sucedido, você ganha +2 de bônus de Moral nas jogadas de ataque feitos contra inimigos da mesma espécie por 10 min por DV da criatura que você tenha consumido o coração. Se você comer corações adicionais você ainda preservará o mesmo bônus, mas estenderá a duração do efeito por mais 5 min por DV (máximo de 4 horas). Se você falhar no Teste de Resistência de Fortitude, você terá as seguintes penalidades, dependendo do tipo da criatura: Dragão: Doente por 1 rodada para cada 2 DV da criatura; Extraplanar: 1 pv de dano por DV; Aberração, Besta Mágica, Humanóide Monstruoso: Nauseado por 1 rodada a cada 3 DV da criatura; Demais criaturas: nenhum efeito negativo.
Símbolo	Cria uma jóia rústica com partes do inimigo como ossos, dentes, etc..., você ganha +2 de bônus de Moral nos Teste de Resistência de Fortitude contra Habilidades Similares à Magia e Habilidades Sobrenaturais do Inimigo Predileto selecionado. Para criar um Símbolo requer 1 hora e um teste de Sobrevivência contra CD 15. O Símbolo dura por ([teste de Sobrevivência -15] /2) dias (mínimo de 1 dia) se não houver nenhum tipo de preservação mágica. Um Símbolo ocupa um espaço de um Colar no personagem.
Pele	Tirar um Escalpo ou Esfolar um Inimigo Predileto concede +2 de bônus de Moral nas jogadas de ataque contra um inimigo da mesma espécie em seu próximo encontro contra um inimigo do mesmo tipo (até 24 horas). Leva 5 min + 5 min para cada categoria de tamanho superior a médio para fazer o Escalpo.

Especial: Você pode adquirir este talento diversas vezes, cada vez que escolhê-lo aplique a um outro Inimigo e um troféu diferente.

CAÇADOR DE VAMPIRO

"Vampire Hunter" (LM p31)

Pré-requisitos: Conhecimento (religião) 6 graduações.

Benefícios: Como uma Ação de Movimento, você pode determinar infalivelmente se há um Vampiro ou uma Cria de Vampiro a menos de 9 m de você. Você é imune aos efeitos de Dominação de Vampiros e Crias de Vampiro.

CAÇADOR DEFENSIVO DE DRAGÃO

"Dragon Hunter Defense" (Dcn p104)

Pré-Requisitos: SAB 13, Caçador de Dragão.

Benefícios: Você ganha Evasão contra Sopros de Dragões. Você também ganha um bônus de metade do seu Nível de Personagem nos testes contra Habilidades Sobrenaturais ou Habilidades Similares à Magia.

CAÇADOR EFICIENTE

"Efficient Hunter" (DR333 p84)

Pré-requisitos: Sobrevivência 1 graduação, ambiente de planícies elevadas.

Benefícios: +2 de bônus nos testes de Sobrevivência. Enquanto você estiver "vivendo na terra", você pode fornecer comida para um número de pessoas igual ao seu modificador de SAB (mínimo de 1) sem nenhuma mudança na CD do seu teste de Sobrevivência.

CAÇADOR VALENTE DE DRAGÃO

"Dragon Hunter Bravery" (Dcn p104)

Pré-Requisitos: SAB 13, Caçador de Dragão.

Benefícios: Você e todos os seus aliados a 9 m de distância e que te possam ver são considerados como tivessem +4 DV para resistir a Presença Aterradora dos Dragões. Se você não for afetado, seu Companheiro Animal, Familiar e/ou Montaria Especial também não é afetada. Se você e/ou seus aliados forem afetados, recebem +4 de bônus de Moral nos Testes de Vontade para resistir a o efeito.

CAJADO VELOZ [ESTILO]

"Quick Staff" (CWar p114)

Pré-Requisitos: Especialista em Combate, Esquiva, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (bordão).

Benefícios: Quando você combater com seu Bordão, se você usar Especialista em Combate pra ganhar o bônus de Esquiva, o bônus de Esquiva é de 2 pontos superior a sua penalidade no ataque. Por exemplo, se você quiser uma penalidade de -1 na jogada de ataque, você ganha +3 de bônus de esquiva na CA.

CALTERIZAR RUNA [CRIAÇÃO DE ITENS]

"Etch Rune" (DR324 p26)

Pré-requisitos: Escrever Pergaminhos.

Benefícios: Você pode adicionar a um item uma magia de uso simples no que qualquer um poderá ativá-la.

CANÇÃO DA ENGANAÇÃO

"Misleading Song" (RoS p142)

Pré-requisitos: Música de Bardo, Foco em Magia (Ilusão), Atuação 12 graduações.

Benefícios: Quando você conjurar magias da escola de Ilusão, você pode gastar um uso de sua Música de Bardo para aumentar seu Nível de Conjurador e o Teste de Resistência da magia em 1.

Especial: Este talento se acumula com qualquer outro talento que aumenta o Nível de Conjurador e/ou CD de magias.

CANÇÃO DA FORTITUDE [MÚSICA DE BARDO]

"Chant of Fortitude" (CAdv p113)

Pré-Requisitos: Música de Bardo, Concentração e Atuação 9 graduações.

Benefícios: Você gasta um de seus usos de Música de Bardo para conceder imediatamente a todos os seus aliados (incluindo você mesmo) dos benefícios do talento Duro de Matar (ver livro do jogador p94) até o fim do próximo turno. Você pode usar este talento várias vezes consecutivas para tornar você e seus aliados conscientes. Este talento só pode ser ativado quando você ou seus aliados estão na condição *morrendo*, ou seja, menos que -10 pvs.

Este talento não funciona numa área onde a magia *silêncio* esteja em atuação.

CANÇÃO DA GUERRA [GUE]

"War Chant" (DR335 p88)

Pré-requisitos: Atuação (canto) 7 graduações.

Benefícios: Se você cantar durante 3 rodadas durante um combate (como uma Ação Livre a cada rodada) você ganha +2 de bônus nos seus testes de Iniciativa. Seus aliados a 9 m de você que possam te ouvir cantar recebem +1 de bônus de Moral nos testes de Iniciativa. Os efeitos de vários cantadores se acumulam para os aliados (até o máximo de +4).

CANÇÃO DA PELE DE AÇO [MÚSICA DE BARDO]

"Ironskin Chant" (CAdv p113)

Pré-Requisitos: Música de Bardo, Concentração e Atuação 12 graduações.

Benefícios: Esta ação não provoca Ataque de Oportunidade, você pode abdicar de um dos usos da sua habilidade de Música de Bardo para conceder Redução de Dano 5/— para você mesmo ou um aliado a 9 m de você. Isso terá efeito no início do próximo turno.

Este talento não funciona numa área onde a magia *Silêncio* esteja em atuação.

CANÇÃO DO CORAÇÃO

"Song of the Heart" (Eb p60)

Pré-Requisitos: Música de Bardo, Atuação 6 graduações.

Benefícios: As seguintes músicas de bardo tornaram-se mais aprimoradas: Inspirar Coragem, Inspirar Competência, Inspirar Grandeza e Inspirar Heroísmo possuem um bônus adicional de +1. Fascinar, Sugestão e Sugestão em Massa têm sua CD para resistir aumentada em +1. Melodia Fantasmagórica tem a CD aumentada em +1. Música do Crescimento tem um bônus de melhoria de +6. Música de Criação passa a ter um bônus em Ofícios de +6. Acalmar Feras recebe +2 de bônus de Circunstância no teste de Atuação para aprimorar a atitude do Animal ou Besta Mágica.

CANÇÃO DO MORTO [METAMÁGICO]

"Song of the Dead" (DR312 p37)

Benefícios: Magias preparadas de ação de efeito mental usadas com este talento afetam Mortos-vivos inteligentes (mas não sem INT), Construtos, ou qualquer criatura viva de qualquer tipo. Todas as magias preparadas com este talento tornam-se magia da escola Necromancia.

Ajuste de Nível: +1.

CÂNTICO SAGRADO

"Hymnist" (DR325 p62)

Pré-requisitos: Música de Bardo, capaz de conjurar magias Divinas.

Benefícios: Atuação é uma perícia de classe para você. Você recebe seu modificador de SAB em todos os testes de Atuação.

CARNE ENRIJECIDA

"Hardened Flesh" (LM p27)

Pré-requisitos: Criar Cadáver.

Benefícios: Cada morto-vivo corpóreo que você animar ou criar por uma magia de necromancia ganha +2 de Armadura Natural na CA.

CAPACIDADE MÁGICA APRIMORADA [ÉPICO]

"Improved Spell Capacity" (Epic p59) (Dcn p71) (DMG p209)

Pré-requisito: Conjurar magias do nível máximo normal em uma classe conjuradora.

Benefício: Ao escolher este talento, você recebe uma magia por dia de qualquer nível até um nível superior ao nível mais alto que você já puder conjurar em uma classe em particular. Você deve ter o valor de habilidade mínimo (10 + o nível da magia) para poder conjurar a magia recebida. Se você tiver um modificador de habilidade alto o suficiente, pode também receber uma ou mais magias bônus deste nível. Você deve usar o lugar de magia recebido como um membro da classe na qual você já conjura magias do nível máximo normal.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes.

MAGIAS ACIMA DO 9º NÍVEL

O talento Capacidade Mágica Aprimorada permite ao personagem receber lugares de magia acima do 9º nível (que podem ser usados para armazenar magias de nível inferior ou magias cujo nível foi aumentado acima do 9º devido ao uso de talentos metamágicos).

Um personagem com um valor muito alto na habilidade associada com sua capacidade de conjuração (INT para magos; SAB para clérigos, druidas, paladinos e rangers; ou CAR para bardos e feiticeiros) pode receber magias bônus destes níveis, como mostra a Tabela: Modificadores de Habilidade Expandidos e Magias Bônus, mas somente se ele já possuir pelo menos um lugar de magia daquele nível (como o concedido pelo talento Capacidade Mágica Aprimorada). Um personagem sem qualquer lugar de magia de um nível, não recebe nenhuma magia bônus daquele nível, mesmo se o valor de habilidade apropriada for alto o suficiente para concedê-las.

Mesmo que a tabela inclua somente valores de habilidade até 61 e lugares de magia até o 25º nível, a progressão continua infinitamente em ambas as direções. Para valores de habilidade acima de 61, ou para lugares de magia acima do 25º nível, expanda a tabela usando os mesmos padrões mostrados.

Tabela: Modificadores de Habilidade Expandidos e Magias Bônus

		Magias por Dia																								
VALOR	MOD	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25									
10-11	+0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
12-13	+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
14-15	+2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
16-17	+3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
18-19	+4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
20-21	+5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
22-23	+6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
24-25	+7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
26-27	+8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
28-29	+9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
30-31	+10	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
32-33	+11	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
34-35	+12	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
36-37	+13	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
38-39	+14	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
40-41	+15	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
42-43	+16	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—									
44-45	+17	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—									
46-47	+18	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—									
48-49	+19	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—									
50-51	+20	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—									
52-53	+21	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—									
54-55	+22	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—									
56-57	+23	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—									
58-59	+24	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—									
60-61	+25	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1									
etc...																										

CARISMA MAIOR [ÉPICO]

"Great Charisma" (Epic p56)

Benefício: Seu CAR aumenta em 1 ponto.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

CARREGAR DESTRUIR [PURIFICAÇÃO]

"Smite Carrier" (DR337 p98)

Pré-requisitos: Remover Doenças como Habilidade Similar à Magia, Destruir o Mal.

Benefícios: Você pode fazer uma tentativa de Destruir o Mal numa criatura não boa que esteja envenenada ou infectada por um ataque natural se você gastar um de seus usos semanais de Remover Doenças. Se o oponente não esteja ciente, a tentativa será desperdiçada.

CAVALEIRO ASCÉTICO

"Ascetic Knight" (CAdv p105)

Pré-Requisitos: Destruir o Mal, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefícios: Seus níveis de paladino e monge se acumulam para determinar seu dano desarmado.

Seus níveis de paladino e monge se acumulam para determinar seu dano no ataque de destruir o mal.

Você pode ser multiclasse livremente entre o monge e paladino, tão logo como você atenda os requisitos de tendência leal e bom. Você ainda tem que permanecer leal e bom para ter suas habilidades de monge e níveis de monge. Você ainda sofre a penalidade de XP normalmente por ser multiclasse.

CAVALEIRO DAS ESTRELAS [EXALTADO]

"Knight of Stars" (BoED p44)

Pré-requisito: Honrado em ser fiel a um membro da "Court of Stars" (Corte das Estrelas) de tendência Caótico e Bom.

Benefício: Uma vez por dia você recebe +1 de bônus se Sorte em qualquer jogada ou teste que fizer. Para isso, é preciso que seja uma Boa ação.

Especial: Este benefício não se acumula com os efeitos dos talentos Servo dos Céus e Favorecido dos Companheiros.

CAVALEIRO LENDÁRIO [ÉPICO]

"Legendary Rider" (Epic p62) (CWar p152)

Pré-requisito: Cavalgar 24 graduações.

Benefício: Você não recebe penalidades em teste de Cavalgar quando cavalgando uma montaria sem a sela (em pêlo). Você nunca precisa fazer um teste de Cavalgar para guiar uma montaria com os joelhos e assim usar ambas as mãos em combate, para direcionar uma montaria treinada a atacar em combate, ou para controlar uma montaria sem treino em uma batalha. Controlar uma montaria sem treino é uma Ação Livre.

Normal: Sem este talento, você deve fazer um teste de Cavalgar (-5 de penalidade) para guiar uma montaria os joelhos ou para direcionar ou controlar uma montaria em uma batalha, e controlar uma montaria sem treino em uma batalha é uma ação equivalente a movimento.

CAVALGAR EM TÚNEL

"Tunnel Riding" (RoS p145)

Pré-Requisitos: Combate Montado, Combater em Túnel.

Benefícios: Você e sua montaria não terão penalidades nas jogadas de Ataque ou na CA em espaços apertados. Você pode lutar em qualquer espaço grande bastante para a montaria passar.

CHAMA INEXTINGUÍVEL DA VIDA

"Unquenchable Flame of Life" (LM p31)

Benefícios: Você ganha +2 de bônus nos Testes de Resistência contra Habilidade Extraordinária e Habilidade Sobrenatural de mortos-vivos. Se você possuir morto-vivo como Inimigo Predileto, seus bônus de Testes de Resistência serão o bônus do Inimigo Predileto ao invés o deste talento.

CHAMADO SAGRADO [DIVINO]

"Holy Calling" (DR334 p86)

Pré-Requisitos: CAR 15, Expulsar/Fascinar.

Benefícios: Usando uma Ação Padrão, gastando um uso de Expulsar ou Fascinar, você pode tentar ferir um morto-vivo que esteja até 18 m que então, poderá somente escolher te atacar durante 1d4 rodadas (Vontade nega, CD baseada no seu CAR). O alvo pode atacar com a arma a sua escolha como corpo a corpo ou de ataque a distância, magias, habilidades sobrenaturais, etc. e ainda poderá lutar inteligentemente. Se o alvo te perder de vista, os efeitos terminam.

CHUTE GIRATÓRIO [GUE]

"Roundabout Kick" (CWar p115)

Pré-Requisitos: FOR 15, Ataque Poderoso, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefícios: Se você tiver um Sucesso Decisivo num ataque desarmado, você pode imediatamente fazer um novo Ataque Desarmado contra o mesmo oponente, como se você não tivesse usado seu ataque para o Sucesso Decisivo. Use o mesmo bônus do ataque que deu Sucesso Decisivo.

CICATRIZAÇÃO FANTASMAGÓRICA

"Ghost Scarred" (LM p27)

Pré-requisitos: Conhecimento (religião) 8 graduações.

Benefícios: +2 de bônus de Melhoria nas jogadas de ataques e de dano com a arma contra criaturas do tipo morto-vivo (incorpóreo). +2 bônus em todos os Testes de Resistência para resistir a magias e habilidades morto-vivo (incorpóreo).

CISTO MATERNO

"Mother Cyst" (LM p28)

Pré-requisitos: 1º Nível de Conjurador, Conhecimento (religião) 2 graduações.

Benefícios: Você possui um cisto de morto-vivo dentro de você que te permite adicionar magias necróticas a sua lista de magia. As seguintes magias devem ser adicionadas a sua lista de magias conhecidas (Estas magias se encontram no Libris Mortis): 1 — *Necrotic Awareness*, 2 — *Necrotic Cyst*, 3 — *Necrotic Bloat*, 4 — *Necrotic Domination*, 5 — *Necrotic Burst*, 6 — *Necrotic Eruption*, 7 — *Necrotic Tumor*, 8 — *Necrotic Empowerment*, 9 — *Necrotic Termination*.

Se você conjura magias por preparação, você pode preparar todas as magias necróticas sem auxílio de um grimório.

Normal: Criaturas sem o talento Cisto Materno não podem conjurar magias necróticas.

COMANDANTE LENDÁRIO [ÉPICO]

"Legendary Commander" (Epíc p62)

Pré-requisitos: CAR 25, Liderança, Liderança Épica, Diplomacia 30 graduações, deve governar um reino próprio e possuir uma fortaleza.

Benefício: Multiplique o número de seguidores a cada nível que o personagem pode liderar por 10. Isto não possui nenhum efeito sobre parceiros.

COMBATE BRUTAL [TÁTICO, GUE]

"Combat Brute" (CWar p110)

Pré-Requisitos: BBA +6, Fintar Aprimorado, Ataque Poderoso.

Benefícios: Você pode fazer 3 manobras táticas distintas: Avanço: Se você for bem sucedido num teste de Enconção contra um oponente, você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano na próxima rodada, para cada 1,5 m que você desloque seu oponente. Separar e Trespassar: Se você destruir uma arma ou escudo de seu oponente com uma manobra Separar, você ganha imediatamente um ataque corpo a corpo contra o mesmo oponente usando o mesmo bônus usado na jogada da manobra Separar. Balanço Eficaz: Se você for bem sucedido num teste de Investida contra seu oponente, na próxima rodada você usará seu Ataque Poderoso contra ele com uma penalidade de -5, o bônus do Ataque Poderoso será de x1½ parar Armas de Uma Mão ou x3 para Armas de Duas Mãos.

COMBATE GRACIOSO

"Combat Charm" (DR312 p51)

Pré-requisitos: SAB 13.

Benefícios: quando você conjurar *Enfeitiçar Pessoa*, *Enfeitiçar Monstro*, *Enfeitiçar Animal*, etc... contra um alvo que esteja ameaçado por você ou seu aliado, ele não receberá +5 de bônus nos Testes de Resistência.

COMBATE MONTADO APRIMORADO [GUE]

"Improved Mounted Combat" (CWar p101)

Pré-requisitos: Combate Montado, Arquearia Montado, Cavalgar 1 graduação.

Benefícios: Sua penalidade em ataques com armas a distância enquanto estiver em movimento dobrado é eliminada, e as penalidades com armas a distância enquanto estive correndo cai de -4 para -2. Você pode atacar a qualquer momento durante o movimento da montaria.

COMBATE SOLAR [TÁTICO]

"Sun School" (CWar p112)

Pré-Requisitos: BBA +4, Rajada de Golpes.

Benefícios: Você pode fazer 3 manobras táticas distintas: Progresso Inexorável da Aurora: Se você causar dano num oponente com seus dois primeiros ataques de Rajada de Golpes, você poderá mover seu oponente 1,5 m para traz e você avança 1,5 m para frente. Estes movimentos não provocam Ataque de Oportunidade. Sol Cegante do Meridiano: Se você for bem sucedido em um ataque atordoante por duas rodadas consecutivas, você deixará seu oponente Confuso por 1d4 rodadas depois que ele se recupere dos efeitos do Atordoamento. Lampejo do Crepúsculo: Se você se mover em direção a um oponente usando a habilidade de classe Passo Etéreo do Monge ou a magia *Porta Dimensional* você poderá fazer um ataque adicional usando seu maior bônus de ataque no final de seu turno.

COMBATENDO TITÃS [GUE]

"Titan Fighting" (RoS p145)

Pré-requisitos: Bônus Racial de Esquiva contra criaturas Gigantes, Esquiva.

Benefícios: Quando você designar um oponente com o tipo Gigante para seu bônus do talento Esquiva, você ganha seu bônus Racial de Esquiva no lugar do +1 normal do talento Esquiva (ou seja, um Anão normalmente ganha +4 de bônus de Esquiva usando o talento contra um gigante, logo este benefício se acumula com o +4 do bônus de Esquiva, dando um total de +8 na CA contra um gigante e +4 na CA contra os demais gigantes no combate).

COMBATENTE DA LUA*"Moonwarrior" (DR313 p31)***Pré-requisitos:** FOR 15, Visão na Penumbra.**Benefícios:** Quando você está em condições de penumbra, como à luz das estrelas, luz de uma tocha ou pela magia *Luz*, você ganha +1 de bônus de Moral nas jogadas de ataque. Quando você está sobre a luz da lua, você também ganhará +1 de bônus nas jogadas de dano.**COMBATENTE DE GUERRILHA***"Guerilla Warrior" (HoB p97)***Benefícios:** Quando você estiver usando uma armadura leve ou média, reduza em 1 (mínimo de 0) a penalidade de armadura nos testes.

Graduações em Esconder-se e Furtividade custam 1 ponto para você, mesmo que não seja perícia de classe para você. A graduação máxima para você ainda permanece a mesma como se fosse de classe.

Normal: Se as perícias Esconder-se e Furtividade não forem perícias de classe para você o custo por uma graduação seria de 2 pontos de perícia.**COMBATENTE DE MONTANHA***"Mountain Warrior" (RoS p142)***Pré-requisitos:** BBA + 3, Sobrevivência 5 graduações.**Benefícios:** Você ganha +1 de bônus nas jogadas de ataque quando você estiver em terrenos elevados. Também ganha +1 de bônus nas jogadas de dano quando atacar com armas de corpo a corpo em terrenos elevados. Oponentes que fazem ataques corpo a corpo contra você quando estão numa posição mais elevada não recebem o bônus de +1 na jogada de ataque. Ainda você recebe +2 de bônus em testes de Equilíbrio feitos quando estiver em declives íngremes.**COMBATER COM DUAS ARMAS DESPROPORCIONAIS [GUE]***"Oversized Two-Weapon Fighting" (CadV p110)***Pré-Requisitos:** FOR 13, Combater Com Duas Armas.**Benefícios:** Quando você empunhar uma arma de uma mão com sua mão inábil, você tem as penalidades de combate com duas armas como se tivesse brandindo uma arma leve em sua mão inábil (veja no *Livro do Jogador* p160).**COMBATER COM DUAS ARMAS PERFEITO [ÉPICO]***"Perfect Two-Weapon Fighting" (CWar p152)***Pré-requisito:** DES 25, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior,**Benefício:** Você pode fazer tantos ataques com sua arma secundária quanto faz com sua arma primária, usando o mesmo BBA. Você ainda recebe as penalidades normais por combater com duas armas.**Normal:** Sem este talento, você pode receber apenas um ataque adicional com sua arma secundária (ou dois ataques com a arma secundária caso tenha Combater com Duas Armas Aprimorado, ou dois ataques com a arma secundária caso tenha Combater com Duas Armas Maior).**COMBATER COM HASTE***"Pole Fighting" (DR331 p28)***Pré-Requisitos:** Rajada de Golpes, Foco em Arma (arma de haste escolhida).**Benefícios:** Você poderá executar sua Rajada de Golpes com sua arma de haste selecionada.**COMBATER COM MÚLTIPLAS ARMAS PERFEITO [ÉPICO]***"Perfect Multiweapon Fighting" (Epic p63)***Pré-requisito:** DES 25, três ou mais mãos, Combater com Múltiplas Armas, Combater com Múltiplas Armas Aprimorado, Multi-destria.**Benefício:** Você pode fazer tantos ataques com cada uma de suas armas extras quanto faz com sua arma primária, usando o mesmo BBA. Você ainda recebe as penalidades normais por combater com duas armas.**Normal:** Sem este talento, você pode receber apenas um ataque adicional com cada uma de suas armas extras (ou dois ataques

com cada arma extra se possuir o talento Combater com Múltiplas Armas, ou três ataques com cada arma extra se possuir o talento Combater com Múltiplas Armas Aprimorado). Cada ataque após o primeiro recebe uma penalidade cumulativa de -5.

Especial: Este talento substitui o talento Combater com Duas Armas Perfeito para criaturas com mais de dois braços.**COMBATER EM FORMAÇÃO [TÁTICO, GUE]***"Formation Expert" (CWar p110)***Pré-Requisitos:** BBA + 6.**Benefícios:** Você pode fazer 3 manobras táticas distintas, até mesmo se seus aliados não possuam este talento: *Coluna de Escudo:* se Você e dois de seus aliados estiverem lado a lado empunhando seus escudos, vocês ganharão +1 de bônus na CA. *Pre-encher as Lacunas:* Se você estiver em linha adjacente a seus aliados e um aliado fizer um movimento simples de queda, você poderá fazer um movimento simples até o local onde está seu aliado como se tivesse usado uma Ação de Preparar. *Muro de Haste:* Ganham +2 de bônus no ataque se você e seus aliados adjacentes empunharem as mesmas armas da seguinte lista: Lança curta, Lança longa, Tridente, Glaive, Gisarme, Alabarda ou Ranseur.**COMBATER EM TÚNEL [GUE]***"Tunnel Fighting" (RoS p145) (Und p27)***Pré-Requisitos:** BBA + 1.**Benefícios:** Você ignora a penalidade por empunhar armas de corpo a corpo num lugar curto ou estreito; sua penalidade para usar uma arma com as duas mãos nessas condições será de -4; você não perde seu bônus de DES na CA nesses lugares. Se o espaço for curto e estreito, você só terá uma das penalidades aplicadas.**COMBATER EM ENXAME***"Swarm Fighting" (CWar p105)***Pré-Requisitos:** Tamanho Pequeno, DES 13, BBA + 1.**Benefícios:** Se você compartilhar o mesmo quadrado de 1,5 m com um aliado de tamanho Pequeno que também possua este talento. Contra uma criatura de tamanho Médio, cada atacante com Combater em Enxame que tenha usado este talento (depois do primeiro) concede a todos os aliados +1 de moral nas jogadas de ataque, até o máximo do seu modificador de DES. Por exemplo, se 4 Halflings que estejam Combatendo em Enxame contra um Ogro, ganham cada um +3 de bônus de Moral nos ataques.**COMBATER ENGAJADO [GUE]***"Close-Quarters Fighting" (CWar p97)***Pré-Requisitos:** BBA + 3.**Benefícios:** Quando um inimigo tentar te Agarrar, qualquer dano que você infligir com um Ataque de Oportunidade bem-sucedido provocado pela tentativa de Agarrar é adicionado ao seu teste de Agarrar subsequente para evitar ser atacado. Além disso, você pode fazer um Ataque de Oportunidade mesmo que a criatura atacante tenha o talento Agarrar Aprimorado. Se você causar dano com o Ataque de Oportunidade o ataque de agarrar do oponente para automaticamente. Neste caso, o acrescente dano ao iniciar o teste de Agarrar para ver se a criatura pode começar sua manobra de agarrar.

Este talento não lhe dá Ataques de Oportunidade adicionais numa rodada.

COMBATER NO SOLO [GUE]*"Prone Attack" (CWar p103)***Pré-Requisitos:** DES 15, BBA + 2, Reflexos Rápidos.**Benefícios:** Você pode fazer um ataque caído sem sofrer nenhuma penalidade na sua jogada de ataque. Se sua jogada de ataque for bem-sucedida, você pode levantar-se como uma ação livre. O oponente não ganha o bônus contra adversários caídos quando você estiver ao chão.

COMBATER SOB OS PÉS*"Underfoot Combat" (RotW p152)*

Pré-requisitos: Tamanho Pequeno ou menor, Acrobacia 10 graduações.

Benefícios: Você pode se mover para dentro de um quadrado ocupado por uma criatura que tenha até duas categorias de tamanho maior que a sua. Você não prova Ataque de Oportunidade quando fizer isto. Quando você estiver dentro do quadrado ocupado por uma criatura de duas categorias de tamanho maior que a sua, você ganhará o benefício de Cobertura Leve (+ 4 de bônus na CA) contra todos os ataques (incluindo da mesma criatura que você estiver no espaço ocupado).

COMEDOR DE PORCARIA*"Filth Eater" (Sharn p157)*

Benefícios: + 4 bônus nos Teste de Resistência contra Doenças e Venenos ingeríveis. Até mesmo se você falhar no Teste de Resistência, o dano de habilidade que você obteve é reduzido em 1 ponto (ao mínimo de 1).

COMPANHEIRO ANIMAL MONSTRUOSO*"Monstrous Animal Companion" (DR326 p32)*

Pré-Requisitos: Companheiro Animal, Empatia Selvagem.

Benefícios: Você pode escolher uma Besta Mágica como seu Companheiro animal Monstruoso listado no índice de Criaturas, você pode escolher um companheiro desde que possa mudar sua atitude "Amigável" ou "Prestativo" usando Empatia Selvagem.

COMPANHEIRO BESTA MÁGICA [SELVAGEM, ÉPICO]*"Beast Companion" (Epic p51)*

Pré-requisitos: Conhecimento (natureza) 24 graduações, Forma Selvagem 6/dia.

Benefício: As seguintes bestas mágicas são adicionadas à lista de companheiros animais que você pode selecionar.

Especial: Criaturas marcadas com um asterisco estão disponíveis somente em um ambiente aquático.

1º Nível (0)	10º Nível (-9)
Estirge	Basilisco
Manto negro	Devorador de aranhas
4º Nível (-3)	Digestor
Hipógrifo	Girallon
Lagarto elétrico	13º Nível (-12)
7º Nível (-6)	Bulete
Ankheg	Quimera
Cocatriz	Remorhaz
Grifo	16º Nível (-15)
Leão do mar*	Dilacerador cinzento
Urso-coruja	Gorgon

COMPANHEIRO EXALTADO [EXALTADO]*"Exalted Companion" (BoED p42)*

Pré-requisito: Capaz de adquirir um Companheiro Animal.

Benefício: No lugar de você adquirir um Animal como companheiro, você pode selecionar uma Besta Mágica. Veja (BoED p42) para uma lista completa.

COMPORTAMENTO AMEAÇADOR*"Menacing Demeanor" (RoS p142)*

Pré-requisitos: Orc ou ter sangue de orc.

Benefícios: Você recebe + 4 de bônus nos testes de Intimidar.

COMPRADOR DILIGENTE*"Resourceful Buyer" (RoD p153)*

Benefícios: Quando você faz compras, a comunidade é tratada como se fosse de uma categoria de tamanho maior para determinar o valor máximo e o item mais caro disponível. Esse benefício não se acumula com outros talentos com efeito similar.

COMPREENSIVO*"Insightful" (CArc p80)*

Benefícios: Você pode conjurar como Feiticeiro estas Habilidade Similar à Magia 1/dia: *Detectar Magia*, *Detectar Portas Secretas* e *Ler magia*. A CD é baseada no CAR do personagem.

COMUNICADOR*"Communicator" (CArc p76)*

Benefícios: Você pode conjurar como Feiticeiro estas Habilidade Similar à Magia 1/dia: *Marca Arcana*, *Mensagem* e *Compreender Idiomas*. A CD é baseada no CAR do personagem.

CONCENTRAÇÃO EXTRAORDINÁRIA*"Extraordinary Concentration" (CAAdv p109)*

Pré-Requisitos: Concentração 10 graduações.

Benefícios: Você pode manter Concentração em magias como uma Ação de Movimento (CD 25 + nível da magia). Se você superar a CD por 10 ou mais, você pode manter a Concentração como uma Ação Imediata. Se falhar no teste, você perde a concentração.

CONCENTRAÇÃO IMUTÁVEL*"Steady Concentration" (RoS p144)*

Pré-requisitos: Concentração 8 graduações.

Benefícios: Você pode "Escolher 10" em testes de Concentração.

CONCUSSÃO MORTAL [GUE]*"Deadly Concussion" (DR333 p88)*

Pré-requisitos: FOR 13, Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, Atuação (percussão) 6 graduações.

Benefícios: Quando você usar uma ação de Separar usando uma Arma de Contusão e contra um oponente usando uma armadura ou escudo e se você destruir um com uma pancada, você poderá causar o mesmo dano no oponente que você causou na armadura ou escudo.

CONECÇÕES INTERNAS*"Inside Connections" (RoD p153)*

Benefícios: Selecione uma organização específica a qual você tem conhecimento e a qual você é neutro ou tem boas relações. Você ganha + 4 de bônus de Circunstância em testes de Diplomacia, Obter Informações, Conhecimento (local) e Sentir Motivação, realizados relativamente à Organização.

CONFUNDIR GENTE GRANDE [TÁTICO]*"Confound the Big Folk" (RotW p153)*

Pré-Requisitos: Tamanho Pequeno ou menor, Combater Sob os Pés, Acrobacia 10 graduações.

Benefícios: Você pode usar 3 manobras táticas distintas: Atacar Joelhos: Quando você ocupa o mesmo quadrado de uma criatura de duas categorias de tamanho maior que a sua, a criatura será considerada Surpresa contra você e ainda você ganha + 4 de bônus nas jogadas de ataque para confirmar um sucesso decisivo. Combater Sob os Pés Defensivamente: Quando você ocupa o mesmo quadrado de uma criatura de duas categorias de tamanho maior que a sua, e se você Lutar na Defensiva, usar Defesa Total ou usar Especialista em Combate, qualquer ataque corpo a corpo ou a distância contra você tem 50% de chance de acertar a criatura, por você compartilhar o mesmo quadrado com ela (esta criatura não tem 50% de chance de se ela atacar você). Passo Irregular: Quando você ocupa o mesmo quadrado de uma criatura de duas categorias de tamanho maior que a sua, você pode iniciar uma manobra de Imobilização contra esta criatura que você compartilha o quadrado não provocando um Ataque de Oportunidade. Você pode adicionar a sua escolha o modificador de FOR ou DES no seu teste (seu oponente seleciona o melhor entre FOR ou DES normalmente). Seu oponente não pode adicionar seu bônus de Tamanho na jogada; Se a Imobilização falhar, seu oponente não pode tentar te Imobilizar.

CONGELAR O SANGUE [GUE]*"Freezing the Lifeblood" (CWAR p99)*

Pré-requisitos: SAB 17, BBA + 2, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante.

Benefícios: Contra um oponente humanóide, você pode fazer um Ataque Desarmado que não causa dano, mas tem chance de paralisar alvo. Se seu ataque for bem-sucedido, seu alvo deve resistir por Fortitude (CD 10 + nível de personagem + modificador de Sabedoria) ou ficar paralisado por 1d4 + 1 rodadas. Um personagem paralisado permanece parado e indefeso, incapaz

de mover-se ou agir fisicamente. Criaturas que são imunes a ataques atordoantes não sofrem nenhum efeito.

Usar este talento gasta um dos seus ataques atordoantes do dia (ou um ataque atordoante de monge ou um uso do talento Ataque Atordoante).

CONHECIMENTO ANCESTRAL

"Ancestral Knowledge" (RoS p130)

Pré-Requisitos: SAB 15, Anão.

Benefícios: Você pode fazer um teste de Conhecimento sem treinamento. Você pode usar seu modificador de SAB (no lugar de seu modificador de INT) nos testes de Conhecimento.

CONHECIMENTO DE VETERANO [GUE]

"Veteran Knowledge" (HoB p99)

Pré-Requisitos: BBA +2, Conhecimento (história) 1 graduação.

Benefícios: Você ganha +5 nos testes de conhecimento para ganhar vantagem estratégica (veja Vantagens Estratégicas do *Heroes Of Battle*, p70).

CONHECIMENTO MÁGICO [ÉPICO]

"Spell Knowledge" (Epic p67) (DMG p209)

Pré-requisito: Conjurar magias do nível máximo normal em uma classe conjuradora arcana.

Benefício: Você aprende duas novas magias arcanas de qualquer nível que possa conjurar. Este talento não garante lugares de magia adicionais.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes.

CONHECIMENTO OBSCURO

"Obscure Lore" (CAdv p111)

Pré-requisitos: Conhecimento de Bardo.

Benefícios: Você ganha um bônus +4 a testes usando sua habilidade Conhecimento de Bardo.

CONHECIMENTO SOMBRIO DA IMOLAÇÃO [METAMÁGICO]

"Black Lore Of Moil" (CArc p75)

Pré-Requisitos: 7º Nível de Conjurador, Foco em Magia (necromancia).

Benefícios: Todas as magias de necromancia que você conjurar funcionaram como uma *magia Imolada*, causando 1d6 de dano adicional de energia negativa +1d6 para cada dois níveis de magia (+1d6 para magias de 1º nível, +2d6 para magias de 2º nível ou +3d6 para magias de 3º nível, e assim sucessivamente). Se sua magia normalmente permitir um teste de resistência, e tiver um sucesso no teste de resistência ele ainda sofrerá metade do dano de energia negativa, embora o resultado no Teste de resistência tenha causado os efeitos normais.

Em adicional aos componentes da magia, uma *magia Imolada* requer a criação e o uso de um Osso Runificado Imolado – como um pequeno osso humano (frequentemente um osso de dedo) cuidadosamente elaborado com inscrições arcanas. Somente personagens que sabem usar o Conhecimento Sombrio da Imolação sabem os segredos da criação de um Osso Runificado, o qual requer 1 hora para sua criação e componentes especiais como tintas e pós que custam 25 po por dado de dano de energia negativa. Por exemplo, um Osso Runificado que causa 3d6 de dano de energia negativa custaria 75 po para ser criado.

O dano máximo de energia negativa que uma *magia Imolada* pode causar é baseado no nível das magias, o dano atual é limitado também pelo Osso Runificado. Por exemplo, um Feiticeiro conjura a magia *Dedo da Morte* (como uma magia de 7º nível, então é normalmente +4d6) ao custo de 75 po (3d6) para o Osso Runificado, a magia causa somente 3d6 de pontos de dano adicionais por energia negativa.

Ajuste de Nível: +1.

CONHECIMENTO SUPERFICIAL

"Smatterings" (RoD p153)

Pré-requisitos: INT 13.

Benefícios: Você pode aprender rapidamente o suficiente para falar outro idioma para perguntar e compreender questões simples, explicações e instruções; Você terá 2d6 dias para ganhar os primeiros benefícios ao encontrar outro idioma, mas somente

1d4 dias para encontros subsequentes. Este benefício se aplica a somente comunicação verbal.

CONHECIMENTO TRIVIAL

"Trivial Knowledge" (RoS p145)

Pré-Requisitos: INT 13, Gnomo.

Benefícios: Se você fizer um teste de Conhecimento de Bardo ou de Conhecimento, pode fazer uma outra rolagem de dados caso falhe, podendo escolher o melhor dos dois resultados.

CONJURAÇÃO BASEADA EM TENDÊNCIA APRIMORADA [ÉPICO]

"Improved Alignment-Based Casting" (Epic p57)

Pré-requisitos: Acesso ao domínio do Bem, Caos, Leal ou Mau, tendência deve corresponder ao domínio escolhido, habilidade de conjurar magias divinas de 9º nível.

Benefício: Escolha um domínio baseado em uma tendência (Bem, Caos, Lei ou Mal) que você tenha acesso. Você pode conjurar magias com este descritor de tendência com +3 no nível de conjurador.

Especial: Este benefício sobrepõe (não se acumula com) o concedido pelo poderes garantidos pelos domínios Bem, Caos, Leal e Mal. Você pode escolher este talento diversas vezes, e seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você escolhe este talento, ele se aplica a um domínio baseado em uma tendência diferente.

CONJURAÇÃO COM ESCUDO

"Shielded Casting" (RoS p144)

Pré-Requisitos: Usar Escudo, Magias em Combate, Concentração 5 graduações.

Benefícios: Contanto que você tenha um Escudo Leve, Pesado ou Escudo de Corpo preparado, você não provoca Ataques de Oportunidade quando conjurar magias em combate.

CONJURAÇÃO DIVERSIFICADA

"Diversified Casting" (DR325 p61)

Pré-requisitos: Pelo menos uma Escola de magia Proibida.

Benefícios: Você pode adicionar três magias de uma Escola de magia a sua lista de magia. Isto lhe permite usar itens com gatilho de magias e complemento de magia, além de ser capaz de conjurar.

Especial: Você pode selecionar este talento uma vez por Escola Proibida que você tenha. Cada vez que selecionar aplique a uma Escola diferente.

CONJURAÇÃO EM BATALHA

"Battle Casting" (RotW p148)

Pré-Requisitos: DES 13, Magia em Combate, Concentração 5 graduações.

Benefícios: Quando você conjura uma magia, você ganha +2 de bônus de Esquiva na CA até o começo de seu próximo turno. Você não pode fazer Ataques de Oportunidade enquanto estiver usando este bônus de Esquiva dado por este talento.

CONJURAÇÃO EM FÚRIA

"Rage Casting" (DR310 p30)

Pré-requisitos: Fúria ou Frenesi, Acelerar Magia, Magia em Combate, Concentração 5 graduações, ser capaz de conjurar magias de 1º nível.

Benefícios: Em quanto estiver em Fúria e/ou em Frenesi, você poderá conjurar magias com tempo de execução de "Ação Livre", normalmente magias modificadas pelo talento Acelerar Magia. Você pode usar Itens Mágicos que sejam, Gatilho Mágico, Magia de Complemento e Palavra de Comando.

Normal: Você não pode conjurar magia e ativar itens mágicos enquanto estiver em Fúria e/ou Frenesi.

CONJURAÇÃO ÉPICA [ÉPICO]

"Epic Spellcasting" (Epic p55)

Pré-requisito: Identificar Magia e Conhecimento (arcano) 24 graduações, conjurar magias arcanas de 9º nível. OU Identificar Magia 24 graduações, Conhecimento (religião) 24 graduações, habilidade de conjurar magias divinas de 9º nível. OU Identificar Magia 24 graduações, Conhecimento (natureza) 24 graduações, habilidade de conjurar magias divinas de 9º nível.

Benefício: Você pode desenvolver e conjurar magias épicas. Se você é um conjurador arcano, pode conjurar um número de magias por dia igual a suas graduações em Conhecimento (arcano) divididas por 10. Se você é um conjurador divino, pode conjurar um número de magias por dia igual a suas graduações em Conhecimento (religião) ou Conhecimento (natureza) divididas por 10.

Especial: Se você preencher mais de um grupo de pré-requisitos, o número de magias épicas que você pode conjurar por dia é cumulativo.

CONJURAÇÃO EXPERIENTE

"Practiced Casting" (CArc p82) (CDiv p82)

Pré-requisitos: Identificar Magia 4 graduações.

Benefícios: O Nível de Conjurador do personagem na classe conjuradora escolhida aumenta em 4. Esse benefício não pode aumentar o Nível de Conjurador do personagem acima da quantidade de DV que ele possua. Contudo, mesmo que ele não usufrua desse bônus total imediatamente, se mais tarde ele ganhar DV com níveis em classes não conjuradoras, ele poderá aplicar o restante do bônus.

Um personagem com níveis em duas ou mais classes conjuradoras (como bardo/Feiticeiro ou ranger/druida) precisa escolher qual classe receberá o efeito desse talento.

Esse talento não afeta a quantidade de magias por dia do personagem ou quantas magias ele conhece. Ele somente aumenta o Nível de Conjurador do personagem, o que ajudará as magias conjuradas por ele a penetrar Resistência à Magia, e a aumentar a duração e os outros efeitos delas.

Especial: Esse talento pode ser adquirido diversas vezes. Cada vez que ele é adquirido, ele precisa ser aplicado a uma classe conjuradora diferente.

CONJURAÇÃO MONTADA

"Mounted Casting" (MinH p27)

Pré-Requisitos: Combate Montado, Cavalgar 1 graduação.

Benefícios: Você ganha um bônus de +10 em concentração enquanto estiver montado.

CONJURAÇÃO OFUSCANTE

"Flash Casting" (DR314 p21)

Pré-requisitos: CAR 13, Capaz de conjurar uma magia com o descritor [fogo] ou [luz].

Benefícios: Quando você conjura uma magia com o descritor de [fogo] e/ou [luz], você emana uma luz intensa em sua volta durante uma rodada. Você não pode se esconder, mas qualquer inimigo que tentar te atacar terá -2 de penalidade contanto que a criatura possa te ver.

CONJURADOR DE BATALHA

"Battle Caster" (CArc p75)

Pré-Requisitos: Ser capaz de ignorar chance de falha arcana em armaduras.

Benefícios: Você pode usar armadura de uma categoria mais pesada que você normalmente possa usar enquanto puder ignorar a chance de falha arcana. Esta habilidade não funciona em escudos, e nem é aplicada a magias de outras classes de conjurador que não tem a habilidade de conjurar magias enquanto usar armadura.

CONJURADOR DE MAGIA MÓVEL

"Mobile Spellcasting" (CAAdv p111)

Pré-Requisitos: Concentração 8 graduações.

Benefícios: Você pode fazer um teste especial de Concentração (CD 20 + nível da magia) para conjurar magias e Mover-se como uma Ação Padrão. Você não pode usar esta habilidade para conjurar magias que tenham tempo de execução maior que uma Ação Padrão. Se você falhar no teste, você perde a magia. Você pode combinar este efeito com a manobra Conjurar na Defensiva, com o acréscimo de +5 na CD.

CONSTITUIÇÃO MAIOR [ÉPICO]

"Great Constitution" (Epic p56)

Benefício: Sua CON aumenta em 1 ponto.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

CONTRAMAGIA REATIVA

"Reactive Counterspell" (PGF p42)

Pré-Requisitos: Contramagia Aprimorada, Iniciativa Aprimorada.

Benefícios: Uma vez por rodada, você pode fazer uma contramagia mesmo que você não tenha feito uma Ação Preparar. Esta ação de contramagia substitui sua ação normal na rodada. Você não pode usar este talento quando está surpreso.

Normal: Sem este talento, você deve uma Ação Preparar a cada rodada que desejar usar uma contramagia.

CONTROLAR RESPIRAÇÃO [GUE]

"Breath Control" (DR333 p88)

Pré-requisitos: Atuação (instrumento de Sopro) 5 graduações.

Benefícios: +2 de bônus em testes de Atuação (instrumento de Sopro). +2 de bônus nos Teste de Resistência contra venenos inalados e vapores nauseantes. Você é capaz de prender sua respiração o equivalente ao dobro de seu valor de CON ou ao resultado do teste de Atuação (instrumento de Sopro) em rodadas, o que for maior.

CRIAÇÃO EFICIENTE DE ITENS [ÉPICO]

"Efficient Item Creation" (Epic p53)

Pré-requisitos: Talento de criação de itens a ser selecionado, Conhecimento (arcano) e Identificar Magia 24 graduações.

Benefício: Escolha um talento de criação de itens. Criar um item mágico usando este talento requer um dia para cada 10.000 po do preço de mercado do item, com o mínimo de um dia.

Normal: Sem este talento, criar um item mágico requer um dia para cada 1000 po do preço de mercado do item.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes, e seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você escolhe este talento, ele se aplica a um talento de criação de itens diferente.

CRIACIONISTA TEÚRGICO

"Theurgic Creationist" (DR325 p62)

Pré-Requisitos: Qualquer talento de Criação de Itens, capaz de conjurar magias de 2º nível.

Benefícios: Adicione os níveis de todas as classes conjuradoras para determinar seu Nível de Conjurador Efetivo no talento de Criação de Item. Detalhe que você ainda tem que ter acesso as magias que deseja que fique no item produzido.

CRIAR ARMAS E ARMADURAS ÉPICAS [CRIAÇÃO DE ITENS, ÉPICO]

"Craft Epic Magic Arms And Armor" (Epic p52)

Pré-requisitos: Criar Armas e Armaduras Mágicas, Conhecimento (arcano) e Identificar Magia 28 graduações.

Benefício: Você pode fazer armas e armaduras mágicas que excedem os limites normais para estes itens.

CRIAR BASTÃO ÉPICO [CRIAÇÃO DE ITENS, ÉPICO]

"Craft Epic Rod" (Epic p52)

Pré-requisitos: Criar Bastão, Conhecimento (arcano) e Identificar Magia 32 graduações.

Benefício: Você pode fazer bastões que excedem os limites normais para estes itens.

CRIAR CADÁVER

"Corpsecrafter" (LM p25)

Benefícios: Cada morto-vivo que você desenvolver ou criar através de qualquer magia de necromancia ganha +4 de bônus de melhoria em FOR e +2 PV por DV.

CRIAR CAJADO ÉPICO [CRIAÇÃO DE ITENS, ÉPICO]

"Craft Epic Staff" (Epic p52)

Pré-requisitos: Criar Cajado, Conhecimento (arcano) e Identificar Magia 35 graduações.

Benefício: Você pode fazer cajados que excedem os limites normais para estes itens.

CRIAR ITEM MARAVILHOSO ÉPICO [CRIAÇÃO DE ITENS, ÉPICO]*"Craft Epic Wondrous Item" (Epic p52)***Pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, Conhecimento (arcano) e Identificar Magia 26 graduações.**Benefício:** Você pode fazer itens maravilhosos que excedem os limites normais para estes itens.**CULTURA COMPLEMENTAR***"Complementary Insight" (RoD p150)***Pré-requisitos:** Meio-Elfo.**Benefícios:** Se você tiver mais de 5 graduações em uma perícia você ganhará +3 de bônus de sinergia, no lugar do +2 normal.**CURA ACELERADA [ÉPICO]***"Fast Healing" (Epic p56) (Dcn p70)***Pré-requisito:** CON 25.**Benefício:** Você recebe cura acelerada 3, ou sua cura acelerada existente aumenta em 3. Este talento não é cumulativo com a cura acelerada garantida por itens mágicos ou efeitos mágicos não permanentes.**Especial:** Você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.**CURA ESPONTÂNEA***"Spontaneous Healer" (CDiv p84)***Pré-Requisitos:** Tendência não má, Conhecimento (Religião) 4 graduações, capaz de conjurar qualquer magia de Curar Ferimentos.**Benefícios:** Você ganha a habilidade de conjurar as magias de Cura (de sua lista de classe) espontaneamente como um clérigo. Você pode usar essa habilidade um número de vezes ao dia igual ao seu modificador de Sabedoria.**CURA SAGRADA [DIVINO]***"Sacred Healing" (CDiv p84)***Pré-Requisitos:** Expulsar Mortos-vivos, Cura 8 graduações.**Benefícios:** Ao gastar um de seus usos diários de Expulsar como uma rodada completa, você concede a todas as criaturas vivas numa explosão de 18 m de raio a habilidade de Cura Rápida 3. A Cura Rápida dura um número de rodadas igual ao seu modificador de CAR +1 (ao mínimo de 1 rodada).**CURA VELOZ***"Faster Healing" (CWar p98)***Pré-requisitos:** Bônus Base de Fortitude +5.**Benefícios:** Você recupera PV e Pontos de valor de Habilidade perdidos mais rápido do que o normal, de acordo com a tabela abaixo.

PV RECUPERADO POR DIA	A	B	C	D
Atividade Desgastante	1	2	0	0
Atividade Leve	1,5	3	1	2
Descanso de Cama Completo	2	4	1,5	3

VALORES DE HABILIDADES POR DIA	A	B	C	D
Atividade Desgastante	2	3	0	0
Atividade Leve	2	3	1	2
Descanso de Cama Completo	2	3	2	4

A: Com Cura Rápida e cuidadosa a longo prazo por teste de com Cura Rápida.**B:** Normal e cuidados a longo prazo pro teste Cura Bem-sucedido.**C:** Normal.**D:** Teste de Cura Bem Sucedido.**CURAR ELEMENTAL [DIVINO]***"Elemental Healing" (CDiv p80)***Pré-Requisitos:** Expulsar criaturas subtipo Elemental.**Benefícios:** Como uma Ação Padrão ao gastar um uso de seu Expulsar para enviar uma energia de cura em cada criatura numa explosão de 18 m de raio. Isso afeta todas as criaturas com o subtipo Elemental similar a um uso normal de expulsão; as criaturas curam o equivalente a 1d8 a cada dois níveis de clérigo.**Especial:** Você só pode usar esse talento se gastar uma de suas tentativas de Expulsar/Fascinar que seria usada normalmente pa-

ra expulsão, só que será especificamente destinada a subtipos elementais (fogo, terra, água ou ar). Ao contrário de outros talentos divinos, você não pode usar sua tentativa de Expulsar/Fascinar (ou outra tentativa de Expulsar) para ativar esse talento.

DANÇA DO MANTO*"Cloak Dance" (EPsiH p44)***Pré-Requisitos:** Atuação (dança) 2 graduações, Esconder-se 10 graduações.**Benefícios:** Você pode usar uma ação de movimento para obscurecer sua posição exata. Até o teu próximo turno, tem camuflagem. Alternativamente, pode usar uma Ação de Rodada Completa para completamente obscurecer a sua posição exata. Até a próxima ação, tem camuflagem total.**DANÇA ELUSIVA [GUE]***"Elusive Dance" (DR333 p88)***Pré-requisitos:** Atuação (dança) 5 graduações.**Benefícios:** Durante sua ação, você designa um oponente para ele não poder fazer Ataques de Oportunidade contra você. Se você tiver o talento Esquiva, você designa Esquiva e Dança Elusiva somente numa mesma criatura.**DANO PROLONGADO [ÉPICO]***"Lingering Damage" (Epic p62)***Pré-requisito:** Ataque Furtivo +8d6, Ataque Incapacitante.**Benefício:** Quando o personagem causar dano com um Ataque Furtivo, aquele alvo também recebe dano igual ao Ataque Furtivo do personagem na próxima rodada do personagem.**DEFESA APRIMORADA COM BRÓQUEL [GUE]***"Improved Buckler Defense" (CWar p100)***Pré-Requisitos:** Usar Escudos.**Benefícios:** Quando você atacar com uma arma em sua mão inábil, você pode aplicar seu bônus do escudo Broquel na sua CA.**DEFESA ARCANA***"Arcane Defense" (CArc p73)***Pré-Requisitos:** Foco em Magia na escola selecionada.**Benefícios:** Você ganha +3 de bônus nos testes de resistência contra magias da escola selecionada.**Especial:** Você pode escolher esse talento diversas vezes, seus efeitos não se acumulam. Sempre que selecionar esse talento se aplica a uma outra escola de magia.**DEFESA ATIVA COM ESCUDO [GUE]***"Active Shield Defense" (PH2 p71)***Pré-requisitos:** Usar escudos, Especialização com Escudo.**Benefício:** Quando você Lutar na Defensiva usando um escudo, você não sofre as penalidades normais por Lutar na Defensiva em Ataques de Oportunidade.

Quando você usar Defesa Total e com Escudo, você ainda ameaça sua área de forma normal. Você poderá fazer Ataques de Oportunidade tendo -4 de Penalidade.

Normal: você sofre -4 de Penalidade em todos os ataques quando está Lutando na Defensiva. Você não pode atacar quando está usando Defesa Total.**DEFESA EM ESPIRAL***"Spinning Defense" (DR331 p28)***Pré-requisitos:** Especialista em Combate, Desviar Objetos.**Benefícios:** Quando você empunhar uma Arma de Haste durante uma ação de Defesa Total, você ganha +1 de bônus adicional de Esquiva na CA e você pode fazer Desviar Objetos quantas vezes for possível até o fim do seu próximo turno, mas você não pode usar Agarrar Objetos (se você tiver). Você não precisa está com as mãos livres para usar Desviar Objetos.**DEFESA ENGAJADO [GUE]***"Close-Quarter Defense" (DR309 p110)***Pré-Requisitos:** Reflexos de Combate.**Benefícios:** Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque por um Ataque de Oportunidade gerado por qualquer das seguintes ações: quando um oponente entra em sua área de ameaça, fazendo um ataque desarmado, iniciando uma manobra agarrar, manobra Encontrão, Separar sua arma ou armadura, etc... Se seu

oponente tem um talento que permita fazer uma dessas ações sem gerar um Ataque de Oportunidade, você pode fazer ainda um Ataque de Oportunidade tendo -10 de penalidade na jogada de ataque (em vez de +2 de bônus).

DEFESA MÓVEL [ÉPICO]

"Mobile Defense" (Epic p63)

Pré-requisitos: DES 15, Deslocamento, Esquiva, Mobilidade, Posição Defensiva 3/dia.

Benefício: Quando em posição defensiva, você pode dar um passo de 1,5 m por rodada sem perder os benefícios da posição.

Normal: Sem este talento, você não pode se mover enquanto em posição defensiva.

DEFLEXÃO EXCEPCIONAL [ÉPICO]

"Exceptional Deflection" (Epic p55)

Pré-requisitos: DES 21, SAB 19, Ataque Desarmado Aprimorado, Desviar Objetos.

Benefício: Você pode desviar quaisquer ataques à distância (inclusive magias que requerem ataques de toque à distância) como se fossem flechas.

DEFLEXÃO INFINITA [ÉPICO]

"Infinite Deflection" (Epic p61)

Pré-requisitos: DES 25, Reflexos de Combate, Ataque Desarmado Aprimorado, Desviar Objetos.

Benefício: Você pode realizar qualquer número de deflexões por rodada, usando o talento Desviar Objetos.

DEFLEXÕES VELOZES [GUE]

"Nimble Deflections" (DR335 p88)

Pré-requisitos: DES 13, Esquiva, Atuação (instrumento de teclas) 7 graduações.

Benefícios: Quando você estiver empunhando uma arma com as duas mãos, você receberá +2 de bônus de Escudo na CA contra o oponente que você selecionou para o talento Esquiva.

DESARMAR À DISTÂNCIA [GUE]

"Ranged Disarm" (CWar p103)

Pré-Requisitos: DES 13, BBA +5, Tiro Certo, Tiro Preciso.

Benefícios: Escolha um tipo de arma de ataque à distância que você saiba usar. A partir de agora você poderá realizar a manobra Desarmar a uma distância de 9 m.

Normal: Você pode realizar a manobra Desarmar apenas com armas de combate corpo-a-corpo.

Especial: Você pode escolher esse talento diversas vezes. Seu efeito não se acumula. Cada vez que você o escolhe, ele se aplica a uma nova arma.

DESARMAR COM ARMA DUPLA [GUE]

"Double Weapon Disarm" (DR309 p110)

Pré-requisitos: INT 13, Especialista em Combate, Desarme Aprimorado.

Benefícios: Você pode tentar desarmar um oponente usando uma Arma Dupla, você ganha +4 de bônus no teste (em adicional ao bônus de Desarme Aprimorado).

DESCENDÊNCIA ORC

"Orc Descent" (DR338 p97)

Pré-requisitos: Orc ou Meio-Orc, 1º nível de Feiticeiro + Completar uma tarefa difícil em sua tribo para ser nomeado Chefe ou Xamã.

Benefícios: Você descende de uma linhagem de grandes heróis Orcs. Você adiciona as seguintes magias a sua lista de Feiticeiro. Você deve consumir um espaço de magia conhecida para cada uma delas:

0 — Virtude, 1 — Passos Longos, 2 — Fúria, 3 — Boa Esperança, 4 — Poder Divino, 5 — Força dos Justos, 6 — Doença Plena, 7 — Destruição, 8 — Terremoto, 9 — Tempestade da Vingança.

DESLOCAMENTO ÉPICO [ÉPICO]

"Epic Speed" (Epic p54)

Pré-requisitos: DES 21, Corrida.

Benefício: Seu deslocamento aumenta em 9 m. Este talento não é cumulativo com o deslocamento aumentado garantido por itens mágicos ou efeitos mágicos não permanentes.

Especial: Este talento funciona apenas quando você estiver usando armadura média, armadura leve ou nenhuma.

DESPREZAR COMPONENTES MATERIAIS [ÉPICO]

"Ignore Material Components" (Epic p57)

Pré-requisitos: Ignorar componentes Materiais, Identificar Magia 25 graduações, conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível.

Benefício: Você pode conjurar magias sem qualquer componente material. Este talento não afeta a necessidade por um foco ou foco divino.

DESTINO HERÓICO

"Heroic Destiny" (RoD p152)

Pré-requisitos: Humano ou Meio-Humano.

Benefícios: Uma vez por dia, depois de uma jogada de ataque, teste de habilidade, teste de perícia, Teste de Resistência ou teste de Nível de Conjurador, você poderá jogar 1d6 e adicionar o número que sair ao bônus da jogada ou teste.

DESTINO PROTEGIDO

"Protected Destiny" (RoD p153)

Pré-requisitos: Humano ou Meio-Humano, 3º Nível de Personalidade, Destino Heróico.

Benefícios: Se você tirar um 1 natural na jogada de um Teste de Resistência, você poderá fazer um novo teste. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

DESTREZA MAIOR [ÉPICO]

"Great Dexterity" (Epic p56)

Benefício: Sua DES aumenta em 1 ponto.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

DESTRUIÇÃO À DISTÂNCIA [EXALTADO]

"Ranged Smite Evil" (BoED p45)

Pré-requisito: Destruir o Mal.

Benefício: Você pode aplicar Destruir o Mal em Armas de Projétil.

DESTRUIÇÃO ADICIONAL [ESPECIAL]

"Extra Smiting" (CWar p98)

Pré-Requisitos: Habilidade Destruir, BBA +4.

Benefícios: Quando você escolhe este talento, você ganha duas tentativas adicionais de destruir por dia. Use qualquer habilidade de destruir que você tenha. Você pode adquirir este talento diversas vezes.

DESTRUIÇÃO APRIMORADA

"Improved Smiting" (CDiv p82)

Pré-Requisitos: CAR 13, Habilidade de Destruir.

Benefícios: Quando você fizer um ataque de destruir, seu ataque sobrepuja a Redução de Dano como atendesse o requisito de tendência e ainda causa um dano adicional de +2d6 pontos de dano num alvo com uma tendência específica.

Se você fizer um ataque de destruir contra um adversário com a Tendência associada a sua

DESTRUIÇÃO DRACÔNICA

"Dragondoom" (Dcn p105)

Pré-requisitos: INT 13, BBA +10, Inimigo Dragão, Ruína do Dragão.

Benefícios: Quando você atacar um dragão, seu multiplicador de sucesso decisivo se torna: se x2 passa para x3, se x3 passa para x5, se x4 passa para x7.

Especial: O benefício deste talento não se acumula com qualquer outra habilidade ou efeito que modifique o multiplicador de sucesso decisivo.

DESTRUIÇÃO ELEMENTAL [DIVINO]

"Elemental Smiting" (CDiv p81)

Pré-Requisitos: Expulsar criaturas Elemental.

Benefícios: Uma vez por Rodada, você pode gastar uma tentativa Expulsar como uma ação livre para fazer um ataque corpo a corpo adicional. Se você tiver sucesso no ataque a criatura você pode Expulsar uma criatura de subtipo elemental, e adicionar um bônus ao seu dano igual ao seu nível de clérigo. Se errar o ataque a tentativa de Expulsar é desperdiçada se nenhum efeito.

Especial: Você só pode usar esse talento se gastar uma de suas tentativas de Expulsar/Fascinar que seria usada normalmente para expulsão, só que será especificamente destinada a subtipos elementais (fogo, terra, água ou ar). Ao contrário de outros talentos divinos, você não pode usar sua tentativa de Expulsar/Fascinar (ou outra tentativa de Expulsar) para ativar esse talento.

DESTRUIÇÃO EXALTADA [EXALTADO]

"Exalted Smite" (BoED p42)

Pré-requisito: Destruir o Mal.

Benefício: Quando você usar Destruir o Mal, sua arma é considerada "Boa" para propósito de superar RD.

DESTRUIÇÃO MAIOR [ÉPICO]

"Great Smiting" (Epic p56) (DMG p209)

Pré-requisitos: CAR 25, Destruir (de uma característica de classe ou poder garantido de domínio).

Benefício: Quando você fizer um ataque de destruir bem sucedido, some o dobro do nível apropriado ao dano (em vez de apenas o nível do personagem).

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam. Lembre-se que dois dobros são iguais a um triplo, e assim por diante.

DESTRUIÇÃO PRATEADA

"Silver Smite" (Eb p60)

Pré-requisitos: Destruir o Mal, Seguidor da Prata Ardente.

Benefícios: Seu Destruir o Mal causa +1d6 de dano Sagrado e tem a aparência de Fogo Prateado.

DILACERAR COM DUAS ARMAS [ÉPICO]

"Two-Weapon Rend" (Epic p68)

Pré-requisitos: DES 15, BBA +9, Ambidestria, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado.

Benefício: Se você atingir um oponente com uma arma em cada mão na mesma rodada, você pode automaticamente dilacerar o oponente. Isto causa dano adicional igual ao dano base da arma menor mais uma vez e meia seu modificador de FOR. Dano base da arma inclui bônus de melhoria no dano, se houver. Você pode dilacerar somente uma vez por rodada, independente do número de ataques bem sucedidos que você fizer.

DILACERAR COM MÚLTIPLAS ARMAS [ÉPICO]

"Multiweapon Rend" (Epic p63)

Pré-requisitos: DES 15, BBA +9, três ou mais mãos, Multidestria, Combater com Múltiplas Armas.

Benefício: Se você atingir um oponente com duas ou mais armas (usadas em mãos diferentes) em na mesma rodada, você pode automaticamente dilacerar o oponente. Isto causa dano adicional igual ao dano base da arma menor mais uma vez e meia seu modificador de FOR. Dano base da arma inclui bônus de melhoria no dano, se houver. Você pode dilacerar somente uma vez por rodada, independente do número de ataques bem sucedidos que você fizer.

Especial: Este talento substitui o talento Dilacerar com Duas Armas para criaturas com mais de dois braços.

DILETANTE ÉLFICO

"Elf Dilettante" (RotW p150)

Pré-requisitos: Elfo, INT 13.

Benefícios: Ganha +1 de bônus em todos os testes de perícias sem treinamento (perícias que não tem graduação). Você pode fazer testes de perícias sem treinamento como se elas tivessem graduação normalmente (como Abrir Fechaduras).

Normal: Você não pode testar perícias sem graduação caso ela exija que tenha treinamento.

DISCÍPULO ARCANO

"Arcane Disciple" (CDiv p79)

Pré-Requisitos: Conhecimento (religião) e Identificar Magia 4 graduações, ser capaz de conjurar magias arcanas, a tendência igual a da divindade.

Benefícios: Adicione as magias do domínio escolhido a sua lista de magias arcanas. Se você tem a habilidade de conjuração arca-

na de mais de uma classe, você precisa escolher qual habilidade de conjuração arca que este talento irá afetar. Uma vez feita, esta decisão não pode ser mudada para este talento.

Você pode aprender essas magias como o normal para sua classe; contudo, você usa a Sabedoria (ao invés da habilidade normal de sua conjuração) quando for determinar a CD da resistência para a magia. Além disso, você precisa ter um valor de Sabedoria igual a 10 + nível da magia para poder preparar ou conjurar a magia ganha com este talento.

A cada dia, você pode preparar (ou conjurar, se você conjurar magias sem preparação) um máximo de uma dessas magias de domínio para cada nível.

Especial: Você pode pegar este talento mais de uma vez. A cada vez, você precisa escolher um domínio diferente disponível para a mesma divindade que você escolheu pela primeira vez. Por exemplo, um personagem que escolha Heironeous e o domínio do Bem como sua primeira escolha poderia escolher Ordem ou Guerra em sucessivas escolhas do mesmo talento. Ele não poderia escolher Proteção, já que este domínio não está disponível para clérigos de Heironeous.

DISCÍPULO DO SOL [DIVINO]

"Disciple Of The Sun" (CDiv p80)

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar mortos-vivos, Tendência Boa.

Benefícios: Você pode fazer duas tentativas de Expulsar/Fascinar mortos-vivos ao invés de apenas uma. Você pode abdicar dessas duas tentativas e ganhar uma tentativa de Destruir adicional no dia.

DISCÍPULO HÁBIL

"Able Learner" (RoD p150)

Pré-Requisitos: Humano ou Doppelganger, 1º nível somente.

Benefícios: Todas as perícias de "outra classe" custam 1 ponto por graduação. Este efeito não se aplica a Falar Idioma para ganhar um idioma.

DISFARCE APRIMORADO

"Improved Disguise" (DR335 p92)

Pré-requisitos: CAR 13, Disfarce 7 graduações, Sentir Motivação 5 graduações.

Benefícios: Você não sofre a penalidade normal de -2 quando tenta disfarçar-se no sexo oposto, raça ou outra categoria de idade. Você tem um dom para disfarçar na metade do tempo normal.

DISPARO COORDENADO [GUE]

"Coordinated Shot" (HoB p96)

Pré-Requisitos: Tiro Certeiro, Tiro Preciso.

Benefícios: Quando você faz um ataque a distância contra um inimigo que tem Cobertura devido ao aliado ou aliados, seu ataque a distância ignora o bônus na CA concedido a um alvo por causa da devida Cobertura. Cobertura dada por outras fontes é não são afetadas.

DISTRAÇÃO APRIMORADA [GUE]

"Improved Diversion" (CAAdv p110)

Pré-Requisitos: Blefar 4 graduações.

Benefícios: Você pode fazer um teste de Blefar para criar uma Distração (ação da perícia Blefar) como uma Ação de Movimento. Você ganha +4 de bônus ao fazer esta ação.

DIVIDIR RAIOS [METAMÁGICO]

"Split Ray" (CARC p83)

Pré-Requisitos: Qualquer talento metamágico.

Benefícios: Você pode dividir magias com um efeito de Raio. Cada raio deve ser executado um ataque por toque à distância independente, inclusive a jogada de dano. O raio dividido só afeta dois alvos que estejam ambos (simultaneamente) dentre o alcance da magia e dentre 9 m um do outro. Cada alvo toma metade do dano normalmente indicado (arredondado para abaixo). Se quiser, você pode fazer ambos os raios atacar o mesmo alvo.

Ajuste de Nível: +2.

DOM CELESTIAL*"Celestial Boon" (DR338 p97)*

Pré-requisitos: 1º nível de Feiticeiro + ser "abençoando" por um extra-planar Bom de pelo menos 5 DV para fazer suas bondades.

Benefícios: Adicione a sua lista de Feiticeiro as seguintes magias (você deve consumir uma a uma do limite de Magias Conhecidas): 0º – Purificar Alimentos. 1º Detectar o Mal. 2º – Tendência em Arma (somente Bom). 3º – Luz Cegante. 4º – Destruição Sagrada. 5º – Coluna de Chamas. 6º – Destruir Mortos-vivos. 7º – Palavra Sagrada. 8º – Aura Sagrada. 9º – Tempestade da Vingança.

DOMINADOR*"Commanding" (DR312 p51)*

Pré-requisitos: CAR 15, Persuasivo.

Benefícios: Magias com o descritor "Compulsão" que você conjurar recebem +1 na CD.

DOMINAR ARCANO*"Arcane Mastery" (CArc p73)*

Pré-Requisitos: Ser capaz de conjurar magias arcanas ou Habilidade similar à magia (inclusive invocações).

Benefícios: Você pode "escolher 10" em testes de Nível de Conjurador (como se o teste de Nível de Conjurador fosse um teste de perícia).

DOMINAR CAJADO [ÉPICO]*"Master Staff" (CArc p192)*

Pré-requisito: Criar Cajado, Identificar Magia 30 graduações.

Benefício: Quando você ativar um cajado, poderá substituir uma carga gasta por uma magia do seu limite diário. A magia não deve ter sido usada naquele dia, embora você possa perder uma magia preparada para substituir a carga do cajado (você não pode perder magias concedidas por sua escola de especialização, caso possua). O nível da magia perdida deve ser igual ou superior ao nível da magia armazenada no cajado, incluindo qualquer ajuste devido a talentos metamágicos. Você não pode substituir a o gasto de cargas de uma função do cajado que não corresponde a uma magia específica.

DOMINAR VARINHA [ÉPICO]*"Master Wand" (Epic p62) (CArc p192)*

Pré-requisito: Criar Varinha, Identificar Magia 15 graduações.

Benefício: Quando você ativar uma varinha, poderá substituir uma carga gasta por uma magia do seu limite diário. A magia não deve ter sido usada naquele dia, embora você possa perder uma magia preparada para substituir a carga da varinha (você não pode perder magias concedidas por sua escola de especialização, caso possua). O nível da magia perdida deve ser igual ou superior ao nível da magia armazenada na varinha, incluindo qualquer ajuste devido a talentos metamágicos.

DOMÍNIO ADICIONAL [ÉPICO]*"Bonus Domain" (Epic p51) (CDiv p89)*

Pré-requisitos: SAB 21, conjurar magias divinas de 9º nível.

Benefício: Escolha um domínio adicional da lista de domínios da divindade do personagem. Você tem agora acesso às magias do domínio e aos poderes garantidos pelo domínio.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que você o escolher, ele se aplicará a um domínio diferente.

DOMÍNIO DE VARINHA [CRIAÇÃO DE ITEM]*"Wand Mastery" (Eb p62)*

Pré-requisitos: 9º Nível de Conjurador, Criar Varinha.

Benefícios: Qualquer magia que você conjurar usando uma varinha terá a CD elevada em +2 e seu Nível de Conjurador será elevado em +2.

DOMÍNIO ESPONTÂNEO [DIVINO]*"Domain Spontaneity" (CDiv p80)*

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar mortos-vivos.

Benefícios: Cada vez que adquirir esse talento selecione um domínio que você tem acesso. Agora você pode converter todas as magias preparadas desse domínio em espontâneas. Você deve trocar uma magia de nível igual ou maior, como tivesse gastado um de suas tentativas diárias de Expulsar/Fascinar mortos-vivos.

Esta ação é idêntica a de clérigos bons ao converter magias preparadas em magias espontâneas de cura.

Especial: Você pode escolher esse talento diversas vezes, seus efeitos não se acumulam. Sempre que selecionar esse talento se aplica a um outro domínio.

DOMÍNIO SOBRE MORTOS-VIVOS [DIVINO, ÉPICO]*"Undead Mastery" (Epic p68) (CDiv p90)*

Pré-requisitos: CAR 21, Fascinar/Comandar mortos-vivos.

Benefício: Você pode comandar até dez vezes o seu nível em DV de mortos-vivos.

NOTE DA FÉ [EXALTADO]*"Gift of Faith" (BoED p43)*

Pré-requisito: SAB 13.

Benefício: Ganha +2 de bônus nos Testes de Resistência contra efeitos de [medo], desespero ou efeito de condição similar que tenham ação-mental (mas não Compulsões e Feitiços).

NOTE DA GRAÇA [EXALTADO]*"Gift of Grace" (BoED p43)*

Pré-requisito: Graça Divina.

Benefício: Você pode distribuir o bônus que você recebe de Graça Divina (ou seja, um bônus de Teste de Resistência igual ao seu modificador de CAR) para seus aliados através do toque. Você pode distribuir o bônus como quiser, deixando algum bônus para você, caso deseje. Você só pode transferir uma quantidade de pontos total de até o limite do Nível de Personagem. Este efeito dura até que você cancele (como uma Ação Livre), ou até no máximo de 24 horas.

DRENO DO CADÁVER [METAMÁGICO]*"Fell Drain" (LM p27)*

Benefícios: Qualquer criatura viva que tenha sofrido dano por uma magia com Dreno do Cadáver ganha um nível negativo. Se o alvo tiver tantos Níveis Negativos quanto seus PV, ele morre. Níveis Negativos obtidos com o resultado de uma magia com Dreno do Cadáver permanecem por uma hora por Nível de Conjurador (máximo de 15 horas).

Ajuste de Nível: +2.

DUPLICAR MAGIA [METAMÁGICO]*"Twin Spell" (CArc p84)*

Pré-requisitos: Qualquer talento metamágico.

Benefícios: Lançar uma magia alterada por este talento faz a magia tomar efeito duas vezes no alvo, como se você simultaneamente lançasse a mesma magia duas vezes no mesmo lugar ou alvo. Quaisquer variáveis da magia (como alvos, modelagem de área e daí por diante) se aplicam a ambas as magias resultantes. O alvo sofre todos os efeitos de ambas as magias individualmente e recebe um teste de resistência para cada.

Em alguns casos, falha em ambos os testes de resistência do alvo resulta em efeitos redundantes, como uma *Enfeitiçar Pessoa Duplicada* (ver Combinando Efeitos Mágicos no Livro do Jogador), mas qualquer aliado do alvo teria que ter sucesso em duas tentativas de dissipar para libertar o alvo do feitiço. Como com outros talentos metamágicos, duplicar uma magia não afeta sua vulnerabilidade a contramagia (por exemplo, usar uma forma não Duplicada da magia não anula apenas metade da Magia Duplicada).

Ajuste de Nível: +4.

ECLESIÁSTICO*"Ecclesiarch" (Eb p52)*

Pré-requisitos: Conhecimento (religião) 6 graduações.

Benefícios: Você é respeitado pela hierarquia da igreja/templo. Adicione Obter Informação e Conhecimento (local) a sua lista de perícias de classe. Se você tiver to Talento Liderança, recebe +2 de bônus em seu valor de Liderança.

EDUCADO*"Education" (Eb p52)*

Pré-requisitos: 1º nível somente.

Benefícios: Todas as perícias de Conhecimento são consideradas de classe pra você. Você ainda ganha +1 de bônus em duas perícias específicas de Conhecimento a sua escolha.

ELEVAR EXPULSÃO

"Heighten Turning" (LM p27)

Pré-Requisitos: CAR 13, Expulsar/Fascinar mortos-vivos, Expulsão Adicional.

Benefícios: Quando você usa seu Expulsar ou Fascinar mortos-vivos, você seleciona um número que não seja maior que seu nível efetivo de clérigo. Adicione este número ao seu teste de Expulsão, porém, subtraia o mesmo número da jogada de dano da Expulsão.

ELEVAR MAGIA APRIMORADO [ÉPICO]

"Improved Heighten Spell" (Epic p58)

Pré-requisitos: Elevar Magia, Identificar Magia 20 graduações.

Benefício: Como Elevar Magia, mas não há limite para o nível máximo que a magia pode ser elevada.

Normal: Sem este talento, uma magia só pode ser elevada até o 9º nível.

ELO NATURAL

"Natural Bond" (CAdv p111)

Pré-Requisitos: Companheiro Animal.

Benefícios: Adicione +3 ao nível efetivo do druida ou ranger para determinar os DV, Truques Adicionais, Qualidades Especiais e outros bônus que seu companheiro animal recebe (veja no LdJ p36). Este bônus não permite que seu nível efetivo de druida exceda seu nível de personagem.

EMANAÇÃO DE ENERGIA NEGATIVA [DIVINO][ÉPICO]

"Negative Energy Burst" (Epic p63) (CDiv p90)

Pré-requisitos: CAR 25, Fascinar/Comandar mortos-vivos, conjurar infligir ferimentos críticos, tendência Má.

Benefício: Você pode usar uma tentativa de fascinar ou comandar mortos-vivos para liberar uma onda de energia negativa em uma dispersão de 18 m. Faça uma tentativa normal de Fascinar (ou comandar), exceto que a emissão de energia negativa afete criaturas vivas em vez de mortos-vivos. Qualquer criatura que seria fascinada por este resultado recebe um nível negativo. Qualquer criatura que seria comandada recebe dois níveis negativos. A CD do teste de Fortitude para remover estes níveis um dia depois é igual a 10 + 1/2 do seu nível de expulsão efetivo + modificador de CAR.

EMANAÇÃO PERMANENTE [ÉPICO]

"Permanent Emanation" (Epic p64)

Pré-requisitos: Identificar Magia 25 graduações, conjurar a magia a ser feita permanente.

Benefício: Escolha qualquer uma das suas magias cuja área for uma emissão centrada no personagem. O efeito dessa magia torna-se permanente (embora você possa desativar ou ativá-la como uma Ação Livre). Efeitos que normalmente dissipariam a magia, apenas suprimem seu funcionamento por 2d4 rodadas.

Especial: Este talento pode ser escolhido múltiplas vezes. Cada vez que for escolhido, selecione uma magia diferente para se tornar permanente.

EMPAREDAR ESCUDOS [GUE]

"Shield Wall" (HoB p99)

Pré-Requisitos: Usar Escudo.

Benefícios: Se você e um aliado adjacente estiverem usando um escudo seu bônus de CA no escudo aumenta em +2.

EMPATIA COM MORTOS-VIVOS

"Undead Empathy" (Eb p61)

Pré-requisitos: CAR 13.

Benefícios: Você ganha +4 de bônus nos testes de Diplomacia para mudar a atitude de um morto-vivo inteligente. Você pode usar sua Diplomacia para influenciar mortos-vivos sem mente (como esqueletos, zumbis, etc...). Inicialmente, mortos-vivos sem mente possuem atitude Hostil.

Para aleatoriamente um morto-vivo sem mente de atacar	Indiferente	25
Para um morto-vivo sem mente sobre ordem de alguém de atacar	Amistoso	35
Faz um morto-vivo sem mente abandone as ordens anteriores para aguardar novas	Prestativo	50

EMPATIA COMBINADA

"Combined Empathy" (DR325 p61)

Pré-requisitos: 1º nível de Druida, 1º nível de Ranger.

Benefícios: Adicione seus níveis de Druida e Ranger nos testes de Empatia Selvagem.

EMPATIA TEÚRGICA

"Theurgic Empathy" (DR325 p62)

Pré-Requisitos: Música de Bardo, Empatia Selvagem.

Benefícios: Adicione seus níveis de Bardo ao seu teste de Empatia Selvagem.

EMPÁTICO AOS SELVAGENS

"Savage Empathy" (DR326 p33)

Pré-requisitos: Empatia Selvagem.

Benefícios: Você não sofre -4 de penalidade quando está usando Empatia Selvagem contra Bestas Mágicas. Selecione um tipo de criatura menos Animais, Construtos, Humanóides ou Mortos-vivos. Você agora pode usar Empatia Selvagem para influenciar a criatura do tipo escolhido que deve ter INT 3 ou menos.

Especial: Você pode adquirir este talento diversas vezes, cada vez que selecionar, aplique a outro tipo de criatura.

EMPUNHADURA PRIMATA

"Monkey Grip" (CWar p103)

Pré-Requisitos: BBA +1.

Benefícios: Você pode usar uma arma corpo-a-corpo que é uma categoria de tamanho maior que a sua. Você sofre uma penalidade -2 à sua jogada de ataque, mas com esforço maior você pode usar uma arma sem ter nenhuma mudança no seu modificador. Por regra uma espada longa (uma arma de uma mão para criaturas grandes) é considerada arma de duas mãos para criaturas médias que não tenham esse talento. Então para criaturas médias que tenham esse talento é considerado que espada longa é uma arma de uma mão. Você pode manejar uma arma leve de categoria maior como uma arma leve, ou uma arma de duas mãos como sendo de duas mãos. Você não pode usar uma arma de categoria de tamanho maior com sua mão inábil, e você não pode usar este talento com arma dupla.

Este talento pode ser escolhido diversas vezes, cada vez com uma arma diferente.

Normal: Você pode utilizar uma arma de categoria maior que a sua com uma penalidade de -2 nos seus ataques. Uma arma leve de categoria de tamanho maior é considerada uma arma de uma mão, armas maiores que leve são consideradas de duas mãos, você não pode usar armas maiores para armas que já são de duas mãos naturalmente.

ENALTECER HABILIDADE

"Ability Enhancer" (DR325 p77)

Pré-Requisitos: 1º nível de Transmutador, Foco em Magia (transmutação).

Benefícios: Qualquer magia de Transmutação que você Conjure terá seu valor de habilidade enalticido a um valor adicional de +2 (como Força do Touro passaria a conceder +6 de bônus de aprimoramento em FOR).

ENCANTAMENTO POTENTE

"Potent Enchantment" (DR325 p77)

Pré-requisitos: 1º nível de Encantador, Foco em Magia (encantamento)

Benefícios: As magias de encantamento conjuradas por você tem um número fixo de DV (como em Sono ou Hipnotismo) afetados de +3 DV.

AÇÃO	ATITUDE DO ALVO	CD DO ALVO
------	-----------------	------------

ENCONTRÃO ENFURECIDO*"Raging Bull Rush" (DR310 p30)*

Pré-requisitos: Fúria ou Frenesi, FOR 13, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado.

Benefícios: Em quanto estiver em Fúria e/ou em Frenesi, você recebe +4 de bônus nos testes resistidos de FOR quando usar a manobra Encontrão. Este bônus se acumula com os bônus do talento Encontrão Aprimorado.

ENERGIA CONTUNDENTE [METAMÁGICO]*"Nonlethal Substitution" (CArc p81)*

Pré-requisitos: Qualquer talento metamágico, Conhecimento (arcano) 5 graduações.

Benefícios: Escolha um tipo de energia (ácido, frio, eletricidade ou fogo). Você pode modificar uma magia com o descritor escolhido para infligir dano por Contusão em vez de dano por energia. A magia Contundente funciona normalmente para todos os fins exceto o tipo de dano causado. Por exemplo, uma bola de fogo Contundente funciona da forma normal, mas a bola de fogo Contundente causa dano por Contusão em vez de dano por fogo.

Ajuste de Nível: +1.

ENERGIZAR MAGIA [METAMÁGICO]*"Energize Spell" (LM p26)*

Pré-Requisitos: Tendência não má, não poder usar Fascinar Mortos-vivos.

Benefícios: Os efeitos das magias causa 150% de dano em mortos-vivos, mas, causa 50% de dano em todas as demais criaturas.

Ajuste de Nível: +1.

ENERVECER MAGIA [METAMÁGICO]*"Enervate Spell" (LM p26)*

Pré-Requisitos: Tendência não boa, não poder usar Expulsar Mortos-vivos.

Benefícios: Os efeitos das magias causa 150% de dano em criaturas vivas, mas, causa 50% de dano em Construtos, Mortos-vivos e objetos.

Ajuste de Nível: +1.

ENFEITIÇADOR*"Charmer" (DR325 p77)*

Pré-Requisitos: 1º nível de Encantador, Foco em Magia (encantamento).

Benefícios: adicione +1 na CD de todos os testes das magias de Encantamento (feitiço) que você conjurar.

ENFRAQUECIMENTO DO CADÁVER [METAMÁGICO]*"Fell Weaken" (LM p27)*

Benefícios: Qualquer criatura viva que sofra dano por uma magia que tenha o talento Enfraquecimento do Cadáver terá -4 de penalidade em FOR por 1 minuto. Esta penalidade não é cumulativa com vários usos deste talento no mesmo alvo.

Ajuste de Nível: +1.

ENGENHEIRO DE COMBATE [GUE]*"Combat Engineer" (DR334 p88)*

Pré-requisitos: FOR 13, INT 13, Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, Conhecimento (arquitetura e engenharia) 4 graduações.

Benefícios: +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano feitos usando a manobra Separar. Se você atacar um objeto inanimado avulso (incluindo muralhas ou estruturas), você pode ignorar 10 pontos de sua Rijeza.

ENXAME DE FLECHAS [ÉPICO]*"Swarm of Arrows" (Epic p57)*

Pré-requisitos: DES 23, Foco em Arma (tipo de arco), Tiro Certo, Tiro Rápido.

Benefício: Como uma ação de rodada completa, você pode disparar uma flecha em cada oponente a até 9 metros usando seu maior BBA.

ENXERTO DE CARNE [CRIAÇÃO DE ÍTEM]*"Graft Flesh" (LM p27)*

Pré-requisitos: Cura 10 graduações.

Benefícios: Cria um enxerto de Abolete, Beholder, Abissal, Morto-vivo, Yuan-ti ou de Illithid (Devorador de Mentes). Você terá que encontrar um Abolete para poder fazer o enxerto de Abolete. Assim como Abissal e o Yuan-ti. Não há nenhum requisito adicional para selecionar o enxerto de beholder ou de morto-vivo. Você pode criar um enxerto do tipo escolhido (como um talento individual para cada tipo) e aplicar em outro ser vivo ou em você mesmo. Criar um enxerto demora 24 horas para cada 1000 po empregado. Para criar o enxerto, você deve gastar 1/25 do preço do enxerto em XP e usar metade do preço em matéria-prima. (veja Capítulo 5 do *Libris Mortis* para mais detalhes).

ENXERTO DE MAGIA [CRIAÇÃO DE ÍTEM]*"Spell Graft" (DR337 p101)*

Pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, Conhecimento (arcano) 8 graduações, você deve ser capaz de conjurar magias Arcanas de Improviso.

Benefícios: Você sacrifica a habilidade de conjurar uma magia sua permanentemente para implantar numa parte do seu corpo como uma Habilidade Sobrenatural. Exemplos podem ser encontrados na Dragon Magazine 337 p101. Por exemplo, sacrificando permanentemente *Mãos Flamejantes*, você ganha a habilidade de inflamar suas mãos com fogo. Isso garante a suas mãos (e somente as suas mãos) imunidade a fogo, seu Ataque Desarmado causa +1d4 de dano por fogo, etc. Só se pode usar em 1 rodada por Nível de Conjurador e usável uma vez por dia para cada 4 Nível de Conjurador.

Especial: Este talento pode ser selecionado diversas vezes. Cada vez que selecionar sacrifique uma magia que pode conjurar permanentemente para ganhá-la como uma Habilidade Sobrenatural.

ENXERTO VERMINOSO [MAGO]*"Verminous Graft" (DR336 p108)*

Pré-requisitos: Capaz de conjurar *Praga* como uma magia Preparada.

Benefícios: Perdendo um uso de uma de suas mãos para transformá-la numa colônia de Insetos. Como uma Ação Padrão, você pode fazer um ataque de toque e causar 1d6 + modificador de INT de dano. Você é tratado como estivesse Armado para propósito de fazer um Ataque de Oportunidade. Você não poderá usar com as duas mãos, armas, equipamentos ou perícias (como Acrobacia). Você recebe -4 de Penalidade em todos os testes de perícias baseadas em CAR, exceto se for Intimidar que você recebe +2 de bônus.

EQUILIBRAR ARMA DE HASTE*"Pole Balance" (DR331 p28)*

Benefícios: Quando você empunhar uma Arma de Haste com duas mãos, você recebe +4 de bônus de Circunstância para resistir a Encontrões e Imobilizações. O bônus também é aplicado em testes de Equilíbrio para quando estiver equilibrando-se e caminhando por muito tempo, tanto que esteja em uma superfície sólida que possa mantê-lo empunhando a arma de haste.

Especial: Você não pode usar este talento enquanto estiver surpreso.

ESBELTO [RACIAL]*"Slender" (DR324 p78)*

Pré-requisitos: 1º nível somente.

Benefícios: Você ganha +1 de bônus Racial em testes de Acrobacia, Arte da Fuga e Operar Mecanismo. Diminua seu peso em 10%.

ESCALAR COMO MACACO [SELVAGEM]*"Climb Like An Ape" (CAAdv p114)*

Pré-Requisitos: Forma Selvagem.

Benefícios: Você gasta um de seus usos de Forma Selvagem para ganhar deslocamento de escalar igual ao seu deslocamento por terra que dura o equivalente a 10 minutos por DV. Este talento concede +8 de bônus racial em testes de Escalar, além de permitir você de "escolher 10" em testes de escalar, até mesmo em deslocamento dobrado ou se está ameaçado.

ESCREVER PERGAMINHO ÉPICO [CRIAÇÃO DE ITENS, ÉPICO]*"Scribe Epic Scroll" (Epic p66)***Pré-requisitos:** Escrever Pergaminho, Conhecimento (arcano) e Identificar Magia 24 graduações.**Benefício:** Você pode escrever pergaminhos que excedem os limites normais para estes itens. Mesmo este talento não permite ao personagem escrever uma magia épica em um pergaminho.**ESCUDO ARDILOSO [GUE]***"Shield Snare" (DR309 p110)***Pré-Requisitos:** Usar Escudo, Golpear com Escudo Aprimorado.**Benefícios:** Usando este talento, você pode usar uma ação de Preparar Escudo Ardiloso contra um oponente que te ataque corpo a corpo. Quando seu oponente fizer ataques, você pode fazer imediatamente uma manobra de Desarmar usando seu escudo, esta ação não provoca Ataque de Oportunidade. Se você falhar, seu oponente não poderá fazer um Desarmar em resposta a sua ação. Quando você faz o teste de Desarmar, trate um Broquel como uma Arma Leve, um Escudo Leve como uma Arma de Uma Mão e um Escudo Pesado ou Escudo de Corpo como uma Arma de Duas Mãos. Ainda, se você usar a ação Escudo Ardiloso, você perde seu bônus de escudo na CA até o começo do seu próximo turno.**ESCUDO ARDILOSO APRIMORADO [GUE]***"Improved Shield Snare" (DR309 p110)***Pré-requisitos:** Usar Escudo, Reflexos de Combate, Escudo Ardiloso, Golpear com Escudo Aprimorado.**Benefícios:** Se o oponente for desarmado durante o uso do talento Escudo Ardiloso, você pode fazer imediatamente um Ataque de Oportunidade neste oponente. Além disso, você ganha +2 de bônus nos seus ataques contra oponentes que tenham sido desarmados por este talento.**ESCUDO DIVINO [DIVINO]***"Divine Shield" (CWar p106)***Pré-Requisitos:** Expulsar/Fascinar mortos-vivos, Usar Escudo.**Benefícios:** Numa Ação Padrão, gaste uma de suas tentativas de Expulsar/Fascinar mortos-vivos para canalizar energia no seu escudo, concedendo um bônus de melhoria igual ao seu modificador de CAR. Este bônus de melhoria se aplica tanto aos ataques como à defesa do escudo, e dura por um número de rodadas igual a metade de seu nível de personagem.**ESCUDO MÁGICO DA DIVINA REDUÇÃO [DIVINO]***"Divine Spellshield Reduction" (RoS p137)***Pré-requisitos:** Fascinar criaturas tipo Terra, Bônus Racial nos Testes de Resistência contra magias.**Benefícios:** Como uma Ação Padrão, gastando um de seus usos de Fascinar criaturas Terrestres você concederá a todos os seus aliados a 9 m +2 de bônus Sagrado nos Testes de Resistência contra magias e Habilidade Similar à Magia por um número de rodadas igual ao Nível de Personagem.**Especial:** Você só poderá usar este talento enquanto estiver tocando o chão firme.**ESQUIVA CUIDADOSA [GUE]***"Expeditious Dodge" (RotW p150)***Pré-Requisitos:** DES 13.**Benefícios:** Ganha +2 de bônus de Esquiva na CA caso você se mova mais que 12 m em um turno padrão. Último até seu próximo turno. Nota: Este talento conta como "Esquiva" para qualificar pré-requisitos de outros talentos, classes de prestígio, etc...**ESQUIVA ÉPICA [ÉPICO]***"Epic Dodge" (Epic p54) (CAdv p191)***Pré-requisitos:** DES 25, Esquiva, Acrobacia 30 graduações, Evasão Aprimorada, Amortecer Impacto.**Benefício:** Uma vez por rodada, quando atingido por um ataque do oponente que você tenha designado como alvo da sua Esquiva, você pode automaticamente evitar todo o dano do ataque.**ESQUIVA PREDILETA***"Favored Dodge" (DR335 p90)***Pré-requisitos:** Pelo menos um Inimigo Predileto, Esquiva.**Benefícios:** Selecione um Inimigo Predileto que você possui. Qualquer membro dessa raça é tratado como se você tivesse designado Esquiva ao oponente, adicione o bônus do seu Inimigo Predileto a sua CA no lugar do bônus de Esquiva. Você pode**Especial:** Você pode escolher este talento diversas vezes, cada vez que selecionar este talento selecione um Inimigo Predileto diferente.**ESPECIALISTA EM ENGENHARIA DE CERCO [GUE]***"Expert Siege Engineer" (HoB p97)***Pré-Requisitos:** Profissão (engenheiro tático) 8 graduações.**Benefícios:** Você ganha +2 de bônus de competência nos ataques e danos feitos com armas de cerco.**ESPECIALISTA TÁTICO [GUE]***"Expert Tactician" (CAdv p109)***Pré-Requisitos:** DES 13, BBA +2, Reflexos de Combate.**Benefícios:** Se você causar dano num adversário devido a um Ataque de Oportunidade você concede a todos os seus aliados +2 de bônus de Circunstância nas jogadas de ataque e dano por uma rodada contra esse oponente.**ESPECIALISTA TEÚRGICO***"Theurgic Specialist" (DR325 p62)***Pré-Requisitos:** Mago Especialista de 3º nível, qualquer outra classe conjuradora.**Benefícios:** Quando você conjurar magias de sua Escola de Magia Especialista, seu Nível Efetivo de Conjurador é igual a soma de todas as suas classes conjuradoras.**ESPECIALIZAÇÃO EM ARMA ÉPICA [ÉPICO]***"Epic Weapon Specialization" (Epic p55)***Pré-requisitos:** Foco em Arma Épica, Foco em Arma, Especialização em Arma (todos com a arma selecionada).**Benefício:** Some um bônus de +4 em todo o dano que você causa usando a arma selecionada. Se a arma é uma arma de ataque à distância, o bônus no dano só se aplica se o alvo estiver a até 9 m.**Especial:** Você pode escolher este talento diversas vezes, e seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você o escolher, ele se aplicará a uma arma diferente.**ESPECIALIZAÇÃO EM COMBATE APRIMORADA [GUE]***"Improved Combat Expertise" (CWar p100)***Pré-Requisitos:** INT 13, BBA +6, Especialização em Combate.**Benefícios:** Quando você usar o talento Especialização em Combate para melhorar CA, o número que subtrai do ataque e soma a CA pode ser qualquer número que não exceda seu BBA. Este talento elimina o máximo de +5 do talento Especialização em Combate.**ESPECIALIZAÇÃO EM MAGIAS DE ATAQUE À DISTÂNCIA***"Ranged Spell Specialization" (CArc p82)***Pré-Requisitos:** 4º Nível de Conjurador, Foco em Arma (magia de distância).**Benefícios:** Se você conjurar uma magia que tenha um ataque de toque a distância na jogada de ataque, e que cause dano em PV, e também que o alvo esteja a menos de 9 m de você, essa magia causará +2 pv de dano. Isso só se aplica a um alvo de magia (não mais que um) e esse dano não se aplica a efeitos de rodadas subseqüentes (como o dano das Flechas Ácidas de Melf).**ESPECIALIZAÇÃO EM MAGIAS DE TOQUE***"Touch Spell Specialization" (CArc p83)***Pré-Requisitos:** Foco em Arma (Magias de Toque), 4º Nível de Conjurador.**Benefícios:** Magias que infligem dano, as quais requerem jogadas de ataque de toque corpo a corpo, ganham +2 de bônus nas jogadas de dano. Esse dano extra é aplicado somente no primeiro ataque bem sucedido de magias que permitem múltiplos ataques de toque (como toque macabro).

Somente magias que infligem dano em PV podem ser afetadas por esse talento.

ESPÍRITO GUARDIÃO*"Guardian Spirit" (CArc p80)***Pré-Requisitos:** Habilidade de classe para invocar espíritos.

Benefícios: Faça um novo teste de Iniciativa até 2/dia. Você também pode fazer um novo Teste de Resistência 1/dia.

ESPÍRITO NOTURNO

"Night Haunt" (CArc p81)

Benefícios: Você pode conjurar como Feiticeiro estas Habilidade Similar à Magia 1/dia: *Globos de Luz*, *Prestidigitação* e *Servo Invisível*. A CD é baseada no CAR do personagem.

ESTADO ALTERADO

"Altered State" (DR332 p84)

Pré-Requisitos: 1º nível de Bárbaro.

Benefícios: Você pode entrar em uma Busca Espiritual para ganhar ajuda de um Espírito de Totem fazendo o seguinte: Escolha um Guia que possua "Breve" (3d20 minutos), "Mediana" (2d12 horas) ou "Longa" (1d6 dias). Neste tempo designado você não deve comer, beba ou dormir. Você pode interromper a Busca sem penalidade. Sofra 1d4 dano em SAB. Faça um teste de Nível com CD 20. Se você falhar, sua Busca acaba, entretanto você pode reiniciar sem penalidade. Se for bem sucedido, use a seguinte tabela para determinar quão o Espírito do Totem retribui o seu pedido. Se você estava em uma Busca Breve, teste aleatoriamente o seu Totem. Os benefícios que uma Busca Mediana você pode escolher entre dois resultados do teste, enquanto uma Busca Longa o deixa escolher seu espírito sem precisar de um teste.

D%	TOTEM	BENEFÍCIOS
01–12	Urso	+1 de bônus Inerente em perícias baseadas em FOR e +4 de bônus de Melhoria em tentativas para Desarmar um inimigo desarmado.
13–25	Javali	+1 PV por nível e +2 de bônus nos Teste de Resistência contra efeitos de medo.
26–37	Águia	+2 de bônus em testes de Reflexo e +1 de bônus em dano infligido quando estiver Agarrando.
38–50	Lebre	+3 m no deslocamento por terra e +1 de bônus nos testes de Iniciativa.
51–62	Leão	+2 de bônus testes de Vontade e +1 de bônus de Perspicácia em testes de ataque e dano quando Investir.
63–75	Rato	+2 de bônus em testes de Fortitude e +1 de bônus de Melhoria em testes de ataque e dano quando estiver em quadrados ameaçados por inimigos.
76–87	Tubarão	+1 de bônus Cumulativo de Circunstância em testes de ataque para todo margem de ataque consecutivo bem sucedido contra o mesmo alvo (máximo de +4). O bônus termina no fim do encontro.
88–00	Lobo	+4 de bônus nas tentativas de Imobilização e +1 de bônus de Melhoria em testes de ataques feitos para resistir a Doenças, Venenos ou Dano de Habilidade.

Gaste 10 minutos para tentar um teste de Adestrar Animal contra CD 20. Você pode tentar novamente tão freqüentemente quanto você deseje.

Uma vez bem sucedida, você ganha o bônus do resultado durante 1 dia por Nível de Bárbaro. Uma vez este tempo expirou, você pode tentar uma nova Busca Espiritual.

ESTÍGMAS [EXALTADO]

"Stigmata" (BoED p46)

Pré-requisito: Luz de Nimbo.

Benefício: Como uma Ação Livre, sofrendo N pontos de dano em CON (ao mínimo de 2) que ao menos o mantenha consciente. Por uma hora, você aplica os seguintes efeitos: Você pode tocar um número N de aliados, cada aliado cura [(N/2) x seu Nível de Personagem] pvs e além disso ganha um novo Teste de Resistência contra qualquer efeito de Doença ganhando +N de bônus Sagrado. Se o Teste de Resistência for bem sucedido, o aliado ficará livre da doença. Uma criatura normal só poderá ter este

benefício uma vez por ativação dessa habilidade. Até o término da hora, você não poderá curar o dano de CON de nenhuma forma. Após passar uma outra hora, você poderá ativar esta habilidade novamente (contanto que você não fique inconsciente).

ESTÍLO DE LANÇA E ESCUDO [GUE]

"Shield and Pike Style" (DR338 p92)

Pré-requisitos: Usar Escudos Leves.

Benefícios: Quando você empunhar uma Arma de Haste que tenha área de ameaça e saiba usar com as duas mãos, você recebe seu bônus de Escudo total na CA, portando um Escudo Leve.

Normal: Você não pode empunhar uma arma com as duas mãos e usar um Escudo Leve simultaneamente.

ESTÔMAGO FORTE

"Strong Stomach" (DR326 p55)

Benefícios: Recebe +4 de bônus nos Testes de Resistência contra Habilidades Extraordinárias, Habilidades Sobrenaturais ou Habilidades Similares À Magia que causem efeitos de Náusea ou qualquer outro efeito baseado em Faro.

ESTUDIOSO DE MAGIA DE GUERRA

"War Magic Study" (DR309 p46)

Pré-requisitos: 3º Nível de Conjurador, Grande Fortitude, Vontade de Ferro.

Benefícios: Você pode adquirir e conjurar magias com o descritor [guerra]. Estas magias cobrem grandes áreas, pode fortalecer exércitos (magias que têm escrito "massa"), etc... mas sempre devem gastar Componentes Materiais a cada vez que as conjurar. Veja a DR309 p44 para mais detalhes.

EVITAR

"Sidestep" (MinH p28)

Pré-Requisitos: DES 15, Esquiva, Mobilidade, Acrobacia 8 graduações.

Benefícios: Uma vez por rodada, quando você fizer um Ataque de Oportunidade, você pode fazer um passo de ajuste (1,5 m) depois do seu ataque. Este passo de ajuste não conta no limite de seu único passo de ajuste que você pode fazer no seu turno ou qualquer ação de movimento que você tenha feito em seu turno.

EXPLORADOR DE GUERRILHA

"Guerrilla Scout" (HoB p97)

Benefícios: Você ganha +1 nos testes de iniciativa. Graduações em Ouvir e Observar custa 1 ponto para você, mesmo que não seja perícia de classe para você. A graduação máxima para você ainda permanece a mesma como se fosse de classe.

Normal: Se as perícias Ouvir e Observar não forem perícias de classe para você o custo por uma graduação seria de 2 pontos de perícia.

EXPLOSÃO PROFANA [DIVINO]

"Profane Boost" (CDiv p84)

Pré-Requisitos: Fascinar Mortos-vivos.

Benefícios: Como uma Ação Padrão ao gastar um uso de seu Fascinar para conceder uma aura de Energia Negativa em cada criatura numa explosão de 18 m de raio. Qualquer magia de *Infligir* lançada por essas criaturas antes do término de sua próxima rodada terá seus efeitos como se tivesse o talento maximizar magia, sem ajustes de nível da magia.

EXPLOSÃO SAGRADA [DIVINO]

"Sacred Boost" (CDiv p84)

Pré-Requisitos: Expulsar Mortos-vivos.

Benefícios: Como uma Ação Padrão ao gastar um uso de seu Expulsar para conceder uma aura de Energia Positiva em cada criatura numa explosão de 18 m de raio. Qualquer magia de *Cura* lançada por essas criaturas antes do término de sua próxima rodada terá seus efeitos como se tivesse o talento maximizar magia, sem ajustes de nível da magia.

EXPULSÃO EXALTADA [EXALTADO]

"Exalted Turning" (BoED p42)

Pré-requisito: Expulsar Mortos-vivos.

Benefício: Qualquer morto-vivo que for bem sucedido numa Expulsão sofre 3d6 de dano.

EXPULSÃO PLANAR [ÉPICO]*"Planar Turning" (Epic p64) (DMG p209)***Pré-requisitos:** SAB 25, CAR 25, Expulsar/Fascinar mortos-vivos.

Benefício: Você pode expulsar ou fascinar extraplanares da mesma forma que expulsa ou fascina mortos-vivos. Um extraplanar possui uma resistência à expulsão equivalente a metade de sua RM (arredonde para baixo). Se você puder expulsar mortos-vivos, você expulsa (ou destrói) todos os extraplanares maus e fascina (ou comanda) todos os extraplanares não maus. Se você puder fascinar mortos-vivos, você fascina (ou comanda) todos os extraplanares maus e expulsa (ou destrói) todos os extraplanares não maus.

EXTENDER SÚBITO [METAMÁGICO]*"Sudden Extend" (CArc p83)*

Benefícios: Uma vez por dia você pode aplicar o Talento Estender Magia numa magia sem ajustar o seu nível.

FABRICAR CONSTRUCTO [CRIAÇÃO DE ITEM]*"Craft Construct" (M1 p305)*

Pré-Requisitos: Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Item Maravilhoso.

Benefícios: A criatura pode fabricar qualquer constructo caso atenda a todos os pré-requisitos. Encantar um constructo exige um dia de trabalho para cada 1.000 PO do preço de mercado. Para encantar um constructo, é preciso gastar 1/25 do seu preço base em XP e consumir matéria-prima equivalente à metade do preço total (consulte as descrições de Golem, Homúnculo e Guardiã Protetor para obter maiores detalhes).

A criatura também pode consertar um constructo que esteja danificado. Um dia de trabalho elimina até 20 pontos de dano e cada ponto recuperado custa 50 PO.

Um constructo recém-criado possui a média de PV dos seus DV.

FALANGE [GUE]*"Phalanx Fighting" (CWar p103)*

Pré-Requisitos: BBA + 1, Usar Escudo Grande.

Benefícios: Se você estiver lutando com uma Arma Leve e um Escudo Pesado, você ganha +1 de bônus na CA. Se você estiver lutando a 1,5m próximo de um aliado que também esteja lutando com uma Arma Leve e um Escudo Pesado, você é tratado como se você estivesse numa parede de escudos, que te concede +2 de bônus na CA e +1 de bônus nos testes de Reflexo para todos os membros da parede de escudos.

FAMILIAR APRIMORADO*"Improved Familiar" (LdM p200) (CWar p100)*

Pré-requisitos: Evocar Familiar, Tendência compatível, Nível adequado (ver a seguir).

Benefícios: Quando o personagem invoca um familiar, as criaturas indicadas a seguir estarão disponíveis. A tendência do familiar deve estar, no máximo, a "um passo" da tendência do conjurador em cada aspecto (Leal e Caótico, Bom e Mau).

FAMILIAR	TENDÊNCIA	NC*
Lagarto elétrico	Neutro	5°
Stirge	Neutro	5°
Formian Operário	Leal e Neutro	7°
Diabrete	Leal e Mau	7°
Pseudo-dragão	Neutro e Bom	7°
Quasit	Caótico e Mau	7°

Em todos os demais aspectos, os familiares aprimorados utilizam as regras descritas (v. p38 do LdJ), com duas exceções: caso o tipo da criatura não seja "animal", ele não será alterado e os familiares aprimorados não adquirem a capacidade de falar com outras criaturas de sua espécie (embora muitos já tenham a habilidade de se comunicar).

A lista da tabela acima apresenta somente alguns familiares alternativos. Praticamente qualquer criatura com tamanho e poderes semelhante aos monstros indicados na tabela podem se tornar familiares adequados. A tendência do mestre não é o único fator importante; é possível que a seleção do familiar esteja rela-

cionada ao tipo ou subtipo do mestre (extraplanar, elemental, etc.), conforme indicado na tabela a seguir.

FAMILIAR	TIPO/SUBTIPO	NC*
Falcão Celestial ¹	Bom	3°
Falcão Abissal ²	Mal	3°
Elemental do Ar pequeno	Ar	5°
Elemental da Terra pequeno	Terra	5°
Elemental do Fogo pequeno	Fogo	5°
Elemental da Água pequeno	Água	5°
Lagarto elétrico	Elettricidade	5°
Homúnculo ³	Morto-vivo	7°
Mephit do Gelo	Frio	7°

*NC: Nível de Conjurador.

¹ Ou qualquer animal celestial da lista padrão de Familiares.

² Ou qualquer animal abissal da lista padrão de Familiares.

³ Primeiro, o mestre deve criar o homúnculo, substituindo o sangue do criador por qualquer secreção ou parte do corpo do morto-vivo.

CRIATURA	TENDÊNCIA	BBA	NC*
Kernshar	Neutro	+3	3°
Worg	Neutro e Mau	+3	3°
Cão teleportador	Leal e Bom	+5	5°
Cão Infernal	Leal e Mau	+5	5°
Lamasu	Leal e Bom		6°
Pégaso	Caótico e Bom		6°
Hipogrifo	Neutro	+7	7°
Uivante	Caótico e Mau	+7	7°
Lobo das Estepes	Neutro e Mau	+7	7°
Sátiro	Caótico e Neutro		7°
Diabrete (diabo)	Leal e Mau		7°
Unicórnio ¹	Caótico e Bom		8°
Quasit (demônio)	Caótico e Mau		8°
Grifo	Neutro		10°
Dragonado ²	Neutro		10°
Pantera Deslocadora	Leal e Mau		10°
Bralani (eladrin)	Caótico e Bom		11°
Homem-urso	Leal e Bom		12°
Avoral (guardinal)	Neutro e Bom		15°
Ettin	Caótico e Mau		15°
Dragão verde Jovem ³	Leal e Mau		16°
Erinyes (diabo)	Leal e Mau		16°

*NC: Nível de Conjurador.

¹ O mestre deve ser uma donzela humana, elfa ou meia-elfa.

² O mestre é imune ao rugido do monstro.

³ O dragão envelhece, mas não adquire XP.

Habilidades Concedidas: Além das suas próprias qualidades especiais, todos os familiares concedem o talento Prontidão e as habilidades: Vínculo Empático e Partilhar Magias para o Mestre a partir do 1° nível (v. p38 do LdJ).

Evasão Aprimorada (Ext): quando se torna alvo de um ataque que permita um Teste de Resistência de Reflexos para reduzir a metade, o familiar não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no Teste de Resistência e apenas metade do dano se fracassar.

A lista na tabela Familiares Aprimorados apresenta apenas alguns familiares aprimorados possíveis. Quase qualquer criatura do mesmo tamanho geral e poder que aqueles na lista é um familiar apropriado. Nem a Tendência do mestre é o único fator; por exemplo, familiares aprimorados poderiam ser definidos pelo tipo ou subtipo de criatura do mestre, como mostrado nos exemplos abaixo.

FAMILIAR

TIPO	SUBTIPO	NÍVEL
Falcão celestial*	Bom	3
Víbora diabólica**	Mau	3
Elemental da água, pequeno	Água	5

Elemental do ar, pequeno	Ar	5
Elemental do fogo, pequeno	Fogo	5
Elemental da terra, pequeno	Terra	5
Lagarto chocante	Elettricidade	5
Homúnculos***	Morto-vivo	7
Mephit do gelo	Frio	7

* Ou outro animal celestial da lista de familiares convencional.

** Ou outro animal diabólico da lista de familiares convencional.

*** O mestre deve primeiro criar o homúnculos, substituindo o corpo ou outra parte do corpo do mestre por sangue, se necessário.

FAMILIAR CELESTIAL [EXALTADO]

"Celestial Familiar" (BoED p41)

Pré-requisito: Capaz de adquirir um Familiar.

Benefício: Pode selecionar um Familiar Extraplanar Bom, ou no 3º nível um Animal Celestial, ou no 7º pode selecionar um "Coure Eladrin" [CB], "Lantern Archon" [LB] ou um "Musteval Guardinal" [NB].

FAMILIAR DRAGÃO

"Dragon Familiar" (Dcn p104)

Pré-requisitos: CAR 13, 7º nível de Conjurador Arcano, Tendência Compatível, Capaz de adquirir um novo Familiar, Falar Idioma (Dracônico).

Benefícios: Quando você adquirir um novo familiar, você pode selecionar um dragão Filhote como seu Familiar (*Draconomicon* p141 para mais detalhes sobre Familiar Dragão).

FAMILIAR DE RETALHOS DE CARNE

"Stitched Flesh Familiar" (LM p30)

Pré-requisitos: Capaz de adquirir um novo Familiar, capaz de conjurar magias de necromancia de 3º nível.

Benefícios: Quando você selecionar um Familiar, você pode escolhê-lo como um Familiar de Retalhos de Carne. Dado de Vida: d12, Sem modificador de CON; não pode possuir DV ou está sujeito aos efeitos de morte do seu mestre por DV; Pontos de Vida: metade do total do seu mestre, ou do familiar normal, o que for maior. Ataques: BBA do mestre ou do Familiar, o que for maior; Testes de Resistência: o do mestre ou do Familiar, o que for maior individualmente; Habilidades Especiais do Familiar: Use a segunda tabela de Familiar do LdJ; em vez da habilidade especial descrita, um Familiar de Retalhos de Carne permite ao mestre que controle DV de mortos-vivos.

FAMILIARIDADE COM ARMA [GUE]

"Improved Weapon Familiarity" (CWAR p101)

Pré-requisitos: BBA + 1

Benefícios: Você ganha usar arma exótica a todas as armas comuns a sua raça como Armas Exóticas. Para tratar como arma de sua raça deve-se observar a aparência da arma o nome como, por exemplo, Urgrosh Anão ou arco com laminais élfico.

Normal: Sem esse talento você tem que selecionar um talento de usar arma exótica (ou usar familiaridade com arma apropriada a sua raça, como traço racial) para eliminar a penalidade por não usar arma exótica associado a sua raça.

FARO [SELVAGEM]

"Scent" (CAdv p114)

Pré-requisitos: Forma Selvagem.

Benefícios: Você gasta um de seus usos de Forma Selvagem para adquirir a habilidade de Faro (veja Livro dos Monstros p311) durante 1 hora por DV. Em quanto você tem esse benefício você pode detectar oponentes num raio de 9 m pelo sentido do olfato.

Em adicional, se você tiver o talento Rastrear, você pode rastrear as criaturas pelo faro. Você tem estes benefícios em qualquer forma que você estiver.

FAVORECIDO DOS COMPANHEIROS [EXALTADO]

"Favored of the Companions" (BoED p43)

Pré-requisito: Honrado em ser fiel a um Guardinal "Paragon" (perfeição) de tendência Neutro e Bom.

Benefício: Uma vez por dia você recebe +1 de bônus se Sorte em qualquer jogada ou teste que fizer. Para isso, é preciso que seja um Bom ato.

Especial: Este benefício não se acumula com os efeitos dos talentos Servo dos Céus e Cavaleiro das Estrelas.

FIEL VERDADEIRO

"True Believer" (CDiv p86)

Pré-requisitos: Precisa escolher uma única divindade para venerar. Precisa estar a um passo da tendência daquele deus.

Benefícios: Uma vez por dia quando você estiver para fazer um teste de resistência, você pode declarar que está usando este talento para ganhar +2 de bônus de compreensão naquele teste de resistência.

Esse talento também permite que você use uma relíquia da divindade que você venera.

FINTAR EM GRUPO

"Pack Feint" (DR313 p31)

Pré-requisitos: DES 13, SAB 13, BBA + 3, Blefar 3 graduações.

Benefícios: Quando você for bem sucedido num teste de Blefar para fintar durante um combate, e o alvo perder seu bônus de DES na CA para você no seu próximo ataque, permite que o próximo ataque de qualquer aliado adjacente ao inimigo possa fazer um teste de Blefar. Para se beneficiar deste talento, cada aliado além de você, deve fazer o ataque logo depois do seu ataque ou depois do seu próximo turno.

FIO ADICIONAL

"Extra Edge" (CARC p79)

Pré-requisitos: 4º nível de Mago de Guerra.

Benefícios: Você ganha +1 de bônus na sua Habilidade Fio do Mago de Guerra, e +1 adicional a cada 4 níveis do Mago de Guerra.

FIRME EM BATALHA

"Battle Hardened" (RoS p137)

Pré-requisitos: Anão, BBA + 4.

Benefícios: +2 de bônus nos testes de Iniciativa. +4 de bônus nos Testes de Resistência contra Medo.

FLANQUEADOR ADAPTÁVEL [GUE]

"Adaptable Flanker" (PH2 p71)

Pré-requisitos: Reflexos de Combate, Flanqueador Irritante, BBA + 4.

Benefício: Como uma Ação Rápida, você designa um oponente que esteja a 3 m para uso deste talento, você pode ocupar qualquer quadrado ameaçado para determinar o bônus de flanquear para você e seu aliado. Você também ocupa o quadrado atual para flanquear seu oponente.

FLECHA DA MORTE APRIMORADA [ÉPICO]

"Improved Arrow Of Death" (Epic p57)

Pré-requisitos: DES 19, SAB 19, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Flecha da Morte.

Benefício: Adicione +2 à CD das suas flechas da morte.

Especial: Este talento pode ser escolhido múltiplas vezes. Seus efeitos se acumulam.

FLECHAS COMO EM ENXAME [GUE]

"Arrow Swam" (DR 310 p)

Benefícios: Tendo penalidade de -5 em todos os testes de ataque da rodada, o atacante podem fazer dois ataques a distância adicionais com o seu bônus de ataque mais elevado. O atacante tem que ter o feito uso de Tiro Rápido para usar este talento e tem que estar fazendo a Ação de Rodada Completa.

FLUTUAÇÃO

"Floatation" (DR314 p45)

Pré-requisitos: Foco em Perícia (Natação), Natação 4 graduações.

Benefícios: Você pode boiar em águas calmas como uma Ação Livre. Você é considerado Caído, mas poderá conjurar magias e/ou atacar. Você poderá dormir enquanto boiar na água.

FLUTUAR COM A CORRENTE*"Flow with the Current" (DR314 p45)***Pré-requisitos:** Foco em Perícia (Natação), Flutuação, Natação 4 graduações.**Benefícios:** Em quanto estiver nadando, você recebe +2 de bônus nos testes de Iniciativa e nos testes de Reflexos.**FOCO ARDENTE***"Burning Focus" (DR314 p21)***Pré-requisitos:** CAR 13, Magia Penetrante, Magia Penetrante Maior.**Benefícios:** Se você falhar num teste de Resistência à Magia contra uma Criatura, você pode conjurar outra magia dentro de um minuto para ganhar +1 de bônus de Moral no próximo teste de Resistência à Magia. Cada vez que você falhar, novamente ganha +1 de bônus cumulativo (até um máximo de +10 de bônus depois de 10 magias falhas consecutivas). Se em um minuto você não conseguir superar a Resistência à Magia do adversário, você perderá o bônus de Moral. Se você superar a Resistência à Magia da criatura, você perde o bônus.**FOCO COM A TERRA***"Earth Focus" (DR314 p29)***Benefícios:** Qualquer magia que você conjure que tenha o descritor [terra] receberá +1 de bônus na CD. Se a magia não possui Teste de Resistência, seu Nível de Conjurador é elevado em +1.**FOCO EM ÁGUA***"Water Focus" (DR314 p45)***Benefícios:** Qualquer magia conjurada por você com o descritor [água] terá +1 de bônus na CD. Se a magia não permitir Teste de Resistência, você a conjura com +1 no Nível de Conjurador.**FOCO EM ARMA ÉPICO [ÉPICO]***"Epic Weapon Focus" (Epic p55) (CWar p151)***Pré-requisito:** Foco em Arma e Foco em Arma Maior na arma selecionada.**Benefício:** Some um bônus de +2 em todas as jogadas de ataque feitas usando a arma selecionada.**Especial:** Você pode escolher este talento diversas vezes, e seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você o escolher, ele se aplicará a uma arma diferente.**FOCO EM DOMÍNIO***"Domain Focus" (CDiv p80)***Pré-Requisitos:** Acesso ao devido Domínio.**Benefícios:** Você conjura as magias relevantes ao seu Foco em Domínio +1 de Nível de Conjurador. Este benefício pode ser aplicado em testes de Resistência à Magia e outras variáveis como a duração do efeito. Se a magia não pertencer a lista do domínio você não ganha o benefício desse talento, mesmo se a magia pertencer a outro domínio seu.**Especial:** Você pode escolher esse talento diversas vezes, seus efeitos não se acumulam. Sempre que selecionar esse talento se aplica a um outro domínio.**FOCO EM HABILIDADE***"Ability Focus" (M1 p305)***Pré-requisitos:** Ataque Especial.**Benefícios:** Acrescente +2 a CD de todos os testes de resistência contra o ataque selecionado.**Especial:** Este talento pode ser pego diversas vezes. Seus efeitos não se somam. Sempre que escolher este talento, ele se aplica a um ataque especial diferente.**FOCO EM MAGIA (CAOS, MAL, LEAL OU BOM)***"Spell Focus (Chaos, Evil, Good or Law)" (CDiv p80)***Pré-Requisitos:** Tendência Relevante.**Benefícios:** Adicione +1 a CD de Todos os Testes de Resistência contra Magias com descritor (caos, mal, leal ou bom) baseado na sua tendência. Este bônus não se acumula com o bônus dado pelo talento Foco em Magia.**FOCO EM MAGIA ÉPICO [ÉPICO]***"Epic Spell Focus" (Epic p54) (CArc p192)***Pré-requisitos:** Foco em Magia Maior na escola selecionada, conjurar pelo menos uma magia de 9º nível da escola a ser selecionada.**Benefício:** Some +1 à CD de todos os testes de resistência contra magias da escola selecionada. Este bônus é cumulativo com os bônus concedidos por Foco em Magia e Foco em magia maior.**Especial:** Você pode escolher este talento diversas vezes, e seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você o escolher, ele se aplicará a uma escola de magia diferente.**FOCO EM PERÍCIA ÉPICO [ÉPICO]***"Epic Skill Focus" (Epic p54) (CAAdv p191)***Pré-requisito:** 20 graduações na perícia selecionada.**Benefício:** Você recebe um bônus de +10 em todos os testes com a perícia selecionada.**Especial:** Você pode escolher este talento diversas vezes, e seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você escolhe este talento, ele se aplica a uma perícia diferente. Este talento é considerado como se fosse Foco em Perícia para propósito de atender pré-requisitos para outros talentos, classes de prestígio, etc...**FORÇA MAIOR [ÉPICO]***"Great Strength" (Epic p57)***Benefício:** Sua FOR aumenta em 1 ponto.**Especial:** Você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.**FORJAR ANEL ÉPICO [CRIAÇÃO DE ITENS, ÉPICO]***"Forge Epic Ring" (Epic p56)***Pré-requisitos:** Forjar Anel, Conhecimento (arcano) e Identificar Magia 35 graduações.**Benefício:** Você pode fazer anéis mágicos que excedem os limites normais para estes itens.**FORMA DA BESTA***"Beast Shape" (Eb p50)***Pré-Requisitos:** Forma Selvagem em Animal Enorme, Empatia Selvagem, Totem da Besta.**Benefícios:** Você pode usar sua Forma Selvagem para adquirir a forma de seu Totem da Besta. Você ganha as Habilidades Extraordinárias e Habilidades Sobrenaturais do animal.**FORMA DE PEDRA [SELVAGEM]***"Stone Form" (RoS p144)***Pré-Requisitos:** CON 13, Forma Selvagem.**Benefícios:** Como uma Ação Padrão, gastando um uso de sua Forma Selvagem para ganhar +4 de bônus em testes de Fortitude; Seu bônus de Armadura Natural aumenta para +4 (este bônus de melhoria se acumula com os outros). Você ganha um ataque de corte com o dano igual ao de uma Maça Estrela do seu tamanho (1d6/1d8/2d6).**FORMA SELVAGEM ADICIONAL***"Extra Wild Shape" (CDiv p81)***Pré-requisitos:** Forma Selvagem.**Benefícios:** Você usa sua habilidade Forma Selvagem duas vezes a mais por dia do que poderia normalmente. Se você for capaz de usar Forma Selvagem para se tornar um elemental, você também ganha um uso adicional de Forma Selvagem elemental por dia.**Especial:** Você pode escolher este talento várias vezes, ganhando duas formas selvagens adicionais do seu tipo normal e um uso adicional de Forma Selvagem elemental (se você tiver esta capacidade) cada vez.**FORMA SELVAGEM COLOSSAL [SELVAGEM, ÉPICO]***"Colossal Wild Shape" (Epic p52)***Pré-requisito:** Forma Selvagem (imensa).**Benefício:** Você pode usar sua habilidade de Forma Selvagem para tomar a forma de um animal Colossal.**Normal:** Sem este talento, você não pode usar Forma Selvagem para se tornar um animal com tamanho maior do que Enorme.

FORMA SELVAGEM DE BESTA MÁGICA [SELVAGEM, ÉPICO] *"Magical Beast Wild Shape" (Epic p51) (CDiv p90)*

Pré-requisitos: SAB 25, Conhecimento (natureza) 27 graduações, Forma Selvagem 6/dia.

Benefício: Você pode usar sua habilidade de Forma Selvagem para tomar a forma de uma Besta Mágica. O limite de tamanho é o mesmo usado para animais. Você recebe todas as habilidades extraordinárias e sobrenaturais da besta mágica cuja forma tomou.

FORMA SELVAGEM DE DRAGÃO

"Dragon Wild Shape" (Dcn p104) (Epic p53)

Pré-requisitos: SAB 19, Forma Selvagem, Conhecimento (Natureza) 15 graduações.

Benefícios: você pode usar sua habilidade de Forma Selvagem para se transformar em um dragão Pequeno ou Médio. Você ganha todas as habilidades extraordinárias e sobrenaturais do tipo de dragão escolhido, menos suas habilidades similares à magia e capacidade de conjuração de magia.

FORMA SELVAGEM DE PLANTA [SELVAGEM, ÉPICO]

"Plant Wild Shape" (Epic p65)

Pré-requisitos: Conhecimento (natureza) 24 graduações, Forma Selvagem 4/dia.

Benefício: Você pode usar sua habilidade de Forma Selvagem para tomar a forma de uma planta. O limite de tamanho é o mesmo usado para animais.

FORMA SELVAGEM DE VERME [SELVAGEM, ÉPICO]

"Vermin Wild Shape" (Epic p68)

Pré-requisitos: Conhecimento (natureza) 24 graduações, Forma Selvagem 6/dia.

Benefício: Você pode usar sua habilidade de Forma Selvagem para tomar a forma de um verme. O limite de tamanho é o mesmo usado para animais.

FORMA SELVAGEM ELEMENTAL APRIMORADA [ÉPICO]

"Improved Elemental Wild Shape" (Epic p58) (DMG p210)

Pré-requisitos: SAB 25, Forma Selvagem (elemental).

Benefício: Sua habilidade de usar Forma Selvagem para se tornar um elemental é expandida para incluir todas as criaturas elementais (não somente elementais da água, ar, fogo e terra) de qualquer tamanho que o personagem possa tomar usando Forma Selvagem para se tornar um animal. Você recebe todas as habilidades extraordinárias e sobrenaturais do elemental cuja forma tomou.

Normal: Sem este talento, você pode apenas usar Forma Selvagem para se tornar um elemental da água, ar, fogo ou terra, de tamanho Pequeno, Médio ou Grande.

FORMA SELVAGEM EXALTADA [EXALTADO]

"Exalted Wild Shape" (BoED p42)

Pré-requisito: Forma Selvagem no 8º nível.

Benefício: Você poderá assumir as Formas Selvagens de Cão Teleportador, Águia Gigante, Pégaso, Unicórnio ou uma versão Celestial de qualquer tipo de Animal que você possa se transformar.

FORMA SELVAGEM IMENSA [SELVAGEM, ÉPICO]

"Gargantuan Wild Shape" (Epic p56)

Pré-requisito: Forma Selvagem (enorme).

Benefício: Você pode usar sua habilidade de Forma Selvagem para tomar a forma de um animal Imenso

Normal: Sem este talento, você não pode usar Forma Selvagem para se tornar um animal com tamanho maior do que Enorme.

FORMA SELVAGEM MÍNIMA [SELVAGEM, ÉPICO]

"Diminutive Wild Shape" (Epic p53)

Pré-requisito: Forma Selvagem (enorme).

Benefício: Você pode usar sua habilidade de Forma Selvagem para tomar a forma de um animal Mínimo.

Normal: Sem este talento, você não pode usar Forma Selvagem para se tornar um animal com tamanho menor do que Miúdo.

FORMA SELVAGEM MINÚSCULA [SELVAGEM, ÉPICO]

"Fine Wild Shape" (Epic p56)

Pré-requisito: Forma Selvagem (minúscula).

Benefício: Você pode usar sua habilidade de Forma Selvagem para tomar a forma de um animal Minúsculo.

Normal: Sem este talento, você não pode usar Forma Selvagem para se tornar um animal com tamanho menor do que Miúdo.

FORMA SELVAGEM PODEROSA [SELVAGEM]

"Powerful Wild Shape" (RoS p143)

Pré-requisitos: Forma Selvagem, traço racial Powerful Build (v RoS p56).

Benefícios: Você pode fazer sua Forma Selvagem usando uma versão da criatura com sua habilidade Powerful Build (de usar uma arma de categoria uma maior sem sofrer penalidades, como fazem os Goliath). A criatura com Powerful Build é considerada como se fosse de uma categoria de tamanho maior para efeito de testes de Encontrão, Imobilização e Agarrar; e também para outros ataques especiais que o afetem; para efeito de usar armas maiores.

FORMA SELVAGEM RÁPIDA

"Fast Wild Shape" (CDiv p81)

Pré-Requisitos: DES 13, Forma Selvagem.

Benefícios: Você ganha a habilidade de usar Forma Selvagem como uma ação de movimento.

Normal: Um druida usa Forma Selvagem como uma Ação Padrão.

FORTITUDE DE UM CRIA DAS TUMBAS

"Tomb-Born Fortitude" (LM p30)

Pré-Requisitos: Tendência não boa, Alma da Velha Tumba.

Benefícios: Você tem 25% de chance de resistir a danos letais. Quando você for atacado por um Ataque Furtivo ou sofrer um sucessos decisivos você tem 25% de chance negar o dano adicional e só levar o dano regular do ataque normalmente.

FORTITUDE ÉPICA [ÉPICO]

"Epic Fortitude" (Epic p54) (Dcn p70)

Benefício: Você recebe um bônus de +4 em todos os testes de resistência de Fortitude.

FORTITUDE REFLEXA [ÉPICO]

"Dexterous Fortitude" (Epic p53)

Pré-requisitos: DES 25, Mente Escorregadia.

Benefício: Uma vez por rodada, quando afetado por um efeito que exija um teste resistência de Fortitude, Você pode fazer um teste de resistência de Reflexos em seu lugar para evitar o efeito (evasão não é aplicável).

FRANCO ATIRADOR HÁBIL

"Able Sniper" (RotW p148)

Pré-Requisitos: DES 13, Esconder-se 5 graduações.

Benefícios: Quando você usa um ataque a distância contra um oponente Surpreso e que esteja a menos de 9 m de você, ganha +2 de bônus na jogada de ataque contra ele. Ganhe +4 de bônus no teste de Esconder-se para assim que depois de fazer uma jogada de ataque possa Esconder-se em seguida.

FRIO MORTAL

"Deadly Chill" (LM p25)

Pré-Requisitos: Criar Cadáver.

Benefícios: Cada morto-vivo incorpóreo que você desenvolver ou criar através de qualquer magia de necromancia causa +1d6 de dano por frio usando sua arma natural.

FURA-OLHO [GUE]

"Dead Eye" (DR 310 p)

Pré-Requisitos: DES 13 +, BBA +1, Tiro Certo, Foco em Arma (qualquer arma de Ataque a Distância).

Benefícios: Você pode acrescentar seu modificador de DES em todos os testes de dano feitos com armas de Ataque a Distância para as quais você já tenha o adicionado o Foco em Arma, a alvos que estejam até o alcance de 9 m.

Especial: Olho morto não causa dano adicional a criaturas que são imunes a sucessos decisivos.

FÚRIA ADICIONAL

"Extra Rage" (CWar p98)

Pré-requisitos: Fúria ou Frenesi.

Benefícios: Você pode entrar em Fúria ou Frenesi duas vezes adicionais por dia.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes, ganhando dois usos adicionais por dia.

FÚRIA ATERRADORA [ÉPICO]

"Terrifying Rage" (Epic p68) (DMG p210)

Pré-requisitos: Intimidação 25 graduações, Fúria 5/dia.

Benefício: Quando você estiver em fúria, qualquer oponente que o vir deve fazer um teste de resistência de Vontade resistido contra o teste de Intimidação do personagem ou entrar em pânico (se ele tem uma quantidade de DV menor que seu nível de personagem) ou abalado (se ele tem uma quantidade de DV igual até o dobro do seu nível de personagem) por 4d6 rodadas. Um inimigo que possua uma quantidade de DV maior que o dobro do seu nível de personagem não é afetado por este talento.

FÚRIA CANALIZADA

"Channeled Rage" (RoD p150)

Pré-requisitos: Meio-Orc com Fúria.

Benefícios: Gaste um de seus usos de Fúria como uma Ação Imediata para adicionar seu modificador de FOR ao seu Teste de Resistência de Vontade.

FÚRIA CAÓTICA [ÉPICO]

"Chaotic Rage" (Epic p51)

Pré-requisitos: Fúria 5/dia, tendência caótica.

Benefício: Qualquer arma que você usar enquanto em fúria é considerada uma arma anárquica (possui tendência caótica e causa +2d6 pontos de dano contra criaturas de tendência Leal). Esta habilidade não é cumulativa com habilidades similares.

FÚRIA COMPARTILHADA

"Shared Fury" (RotW p152)

Pré-requisitos: Fúria, Companheiro Animal, Adestrar Animais 4 graduações.

Benefícios: Quando você usar Fúria, seu Companheiro Animal ganha os mesmos benefícios e penalidades da Fúria, mas somente se ele estiver a 1,5 m de você. O efeito é interrompido se o Companheiro Animal mover-se para além de 1,5 m de você ou até que a Fúria acabe.

FÚRIA DA PEDRA

"Fury of Stone" (DR333 p84)

Pré-requisitos: Fúria ou Frenesi enquanto estiver em um ambiente subterrâneo.

Benefícios: Quando estiver no subterrâneo, sua Fúria dura o dobro do tempo normal, quando estiver sobre o solo, sua Fúria dura por mais metade do tempo (x1,5).

FÚRIA DE CARCAJÚ [SELVAGEM]

"Wolverine's Rage" (CDiv p86)

Pré-Requisitos: Forma Selvagem.

Benefícios: Se você sofrer dano durante o combate, você gasta um de seus usos de Forma Selvagem como uma ação livre no seu turno para entrar em Fúria. Enquanto estiver em Fúria, você ganha +2 no modificador de FOR e de CON, mas tem uma penalidade de -2 na CA. A Fúria termina em 5 rodadas e não pode ser cancelada voluntariamente.

FÚRIA DESTRUIDORA [ÉPICO]

"Ruinous Rage" (Epic p66)

Pré-requisitos: FOR 25, Ataque Poderoso, Separar, Fúria 5/dia.

Benefício: Enquanto em fúria, você ignora a dureza de qualquer objeto que atingir. Além disso, dobre seu bônus de FOR em qualquer teste de FOR feito para quebrar um objeto subitamente ao invés de causar dano normal (inclusive arrebentar amarras, como cordas ou algemas).

FÚRIA DESTRUTIVA

"Destructive Rage" (CWar p97)

Pré-requisitos: Fúria ou Frenesi.

Benefícios: Enquanto estiver enfurecido, você ganha um bônus +8 a quaisquer testes de FOR que fizer para arrombar portas ou quebrar objetos inanimados e imóveis.

FÚRIA DO CAOS [ANÁRQUICO]

"Chaos Rage" (DR326 p80)

Pré-requisitos: Fúria, Tendência Caótica, Intimidar 4 graduações.

Benefícios: Seu nível efetivo de Bárbaro para efeito de uso de Fúria é de +4, acima dos seus DV. Este benefício é como um Bárbaro multiclasse ou DV Racial. Você ganha Aura Caótica igual ao Nível de Personagem. E pode ser percebido com a magia ou Habilidade Similar à Magia Detectar o Caos.

FÚRIA ESTENDIDA

"Extend Rage" (CWar p97) (Eb p52)

Pré-requisitos: Fúria ou Frenesi.

Benefícios: sua Fúria ou Frenesi dura mais 5 rodadas além de sua duração normal.

Especial: Você pode escolher este talento múltiplas vezes, e as rodadas adicionais se somam.

FÚRIA INSTANTÂNEA

"Instantaneous Rage" (CWar p102)

Pré-requisitos: Fúria ou Frenesi.

Benefícios: Sua Fúria ou Frenesi começa em qualquer momento que você quiser, mesmo quando não for seu turno ou quando estiver surpreso. Você pode ativar sua Fúria em resposta à ação de outro após saber o resultado, mas antes de ele tomar efeito. Assim, você pode ganhar os PV adicionais que Fúria concede logo antes de um golpe que de outra forma te faria cair inconsciente, ou melhorar suas chances de fazer um teste de resistência bem-sucedido contra uma magia.

Normal: Você se enfurece apenas durante seu turno.

FÚRIA INTIMIDADORA

"Intimidating Rage" (CWar p102)

Pré-Requisitos: Fúria ou Frenesi.

Benefícios: Enquanto você está em Fúria ou Frenesi, você designa um único inimigo dentre 9 m de você que deve resistir por Vontade (CD 10 + metade do seu nível de personagem + seu modificador de CAR) ou ficar abalado por tanto tempo quanto continuar em Fúria ou Frenesi e o alvo puder te ver. (Uma criatura abalada sofre uma penalidade de moral -2 a jogadas de ataque, testes de resistências.) Um alvo que resiste permanece imune ao efeito intimidador da sua Fúria por um dia. Criaturas imunes a medo e aqueles sem sentidos visuais são imunes a este efeito.

FÚRIA PODEROSA [ÉPICO]

"Mighty Rage" (Epic p63)

Pré-requisitos: FOR 21, CON 21, Fúria 5/dia, Fúria Aprimorada.

Benefício: Quando o personagem entra em fúria, ele recebe um bônus de +8 em FOR e CON e um bônus de moral de +4 em testes de Vontade (estes bônus substituem os bônus normais da fúria).

FÚRIA ROCHOSA

"Stone Rage" (RoS p144)

Pré-requisitos: Fúria, CON 13, SAB 13, Senso Terrestre.

Benefícios: Enquanto você estiver tocando o solo firme sua Fúria recebe +1 de bônus de melhoria em sua Armadura Natural, somente durante a Fúria.

FÚRIA TEMERÁRIA

"Reckless Rage" (RoS p143)

Pré-requisitos: Fúria, CON 13.

Benefícios: Durante a Fúria você pode optar por ter -2 de penalidade em sua CA e adicionar +2 aos seus valores de FOR e CON.

Esses efeitos são cumulativos com os efeitos de Fúria, Fúria Aprimorada e Fúria Incansável.

FÚRIA TROVEJANTE [ÉPICO]

"Thundering Rage" (Epic p68)

Pré-requisitos: FOR 25, Fúria 5/dia.

Benefício: Qualquer arma que você usar enquanto em fúria é considerada uma arma do trovão. A CD do teste de Fortitude para resistir à surdez é igual a 10 + 1/2 do nível do personagem. Esta habilidade não é cumulativa com efeitos similares.

GARRA DE ÁGUIA [GUE]*"Eagle Claw Attack" (CWar p97)***Pré-Requisitos:** SAB 13, Separar Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado.**Benefícios:** Quando você atacar um objeto com um Ataque Desarmado adicione o modificador de SAB ao dano.**GARRA DRACÔNICA [DRACÔNICO]***"Draconic Claw" (CArc p77)***Pré-Requisitos:** Herança Dracônica.**Benefícios:** Você ganha garras. Você pode fazer um ataque natural com sua garra, causando dano de acordo com sua categoria de tamanho (1d4 pequeno, 1d6 médio, 1d8 grande). Em qualquer rodada que você conjurar uma magia que tenha tempo de execução 1 Ação Padrão, você pode fazer um ataque simples como uma ação rápida (v. *Complete Arcane* p86) contra um oponente que você ameace.**GARRAS DE LEOPARDO [SELVAGEM]***"Grizzly's Claws" (CDiv p82)***Pré-Requisitos:** Forma Selvagem.**Benefícios:** Você gasta um de seus usos de Forma Selvagem para fazer crescer garras e ganhar dois ataques primários (ambos com a mesma base de ataque + seu modificador de FOR). As garras causam dano tipo Corte e Perfuração como uma espada curta apropriada para seu tamanho (1d6 para médio, ou 1d4 para pequeno). Seus efeitos duram por 1 hora.**Especial:** Se você já possui garras, elas serão trocadas pela deste talento.**GOLPE ACROBÁTICO [GUE]***"Acrobatic Strike" (PH2 p71)***Pré-requisitos:** Acrobacia 12 graduações.**Benefício:** Se você tiver um sucesso usando a perícia Acrobacia para evitar um Ataque de Oportunidade, você ganha +4 de bônus na jogada do próximo ataque para o mesmo oponente que você usou a perícia.**GOLPE ARCANO***"Arcane Strike" (CWar p96) (DR310 p58)***Pré-requisitos:** BBA +4, Capaz de conjurar magias Arcanas.**Benefícios:** Uma vez por rodada como uma Ação Livre, você pode sacrificar uma magia arcana diária para receber um bônus no seu próximo ataque corpo a corpo ou à distância. Você ganha +2 de bônus por nível de magia (máximo até seu BBA) e +1d4 de dano por nível de magia.**GOLPE ARTERIAL***"Arterial Strike" (CWar p96)***Pré-requisitos:** BBA +4, Ataque Furtivo.**Benefícios:** Se você acertar com um Ataque Furtivo, você pode escolher abdicar de +1d6 pontos de dano adicional do Ataque Furtivo para aplicar um ferimento que não pára de sangrar. Cada ferimento infligido assim causa 1 ponto de dano adicional por rodada. Ferimentos de ataques arteriais são cumulativos. Perda de sangue, seja de um desses ferimentos ou vários deles, pára quando a vítima recebe um teste de Cura (CD 15) bem-sucedido, qualquer magia curar, ou qualquer outra forma de cura mágica. Criaturas imunes a decisivos e a ataques furtivos são imunes a este efeito.**GOLPE AXIOMÁTICO***"Axiomatic Strike" (CWar p96)***Pré-requisitos:** Ataque Chi (Leal), Ataque Atordoante.**Benefícios:** Antes de você atacar, você pode declarar que você está usando um de seus ataques atordoantes diários para causar dano de +2d6 contra um oponente Caótico.**GOLPE CAMBALEANTE***"Staggering Strike" (CAAdv p112)***Pré-Requisitos:** Ataque Furtivo, BBA +4.**Benefícios:** Se você causar dano num Ataque Furtivo corpo a corpo, você deixa o oponente Zonzo por 1 rodada (Fortitude negativa = dano sofrido). Se o alvo for tratado com a perícia Cura (CD 15 ou qualquer magia que cure 1 PV, remove-se o efeito deste talento.**Especial:** Este talento não afeta criaturas imunes a efeitos de Ataques Furtivos.**GOLPE CÁRMICO***"Karmic Strike" (CWar p101)***Pré-Requisitos:** DES 13, Esquiva, Especialização em Combate.**Benefícios:** Você pode fazer um Ataque de Oportunidade contra um oponente que te acertar em combate corpo-a-corpo. Você toma uma penalidade -4 à sua CA, em troca da habilidade de fazer um Ataque de Oportunidade contra qualquer criatura que fizer contra você uma jogada bem-sucedida de ataque corpo-a-corpo ou de ataque corpo-a-corpo por toque. O oponente que te acertar deve estar na sua área ameaçada, e este talento não te dá mais Ataques de Oportunidade do que normalmente lhe são permitidos numa rodada. Se você acertar com seu Ataque de Oportunidade, você e seu oponente causam e tomam dano simultaneamente. Você especifica no seu turno que você está ativamente este talento, e a mudança à sua CA e à sua habilidade de fazer um ataque Cármico dura até seu próximo turno.**GOLPE COM CABO***"Haft Strike" (DR331 p28)***Pré-requisitos:** Combater com Duas Armas.**Benefícios:** Quando você fizer uma Ação de Rodada Completa usando uma arma de Haste, mas não uma Arma Dupla, você poderá fazer um ataque com a parte do Cabo da arma de Haste e causar dano como uma Clava. Todas as regras de Combater com Duas Armas se aplicam normalmente. Se a arma de Haste for mágica, trate o ataque como mágico para propósito de superar Redução de Dano.**Normal:** O Cabo de uma arma que não é Dupla conta como uma arma Improvisada e não pode ser usado como parte de uma Ação de Rodada Completa.**GOLPE COM VARINHA***"Wandstrike" (CArc p84)***Pré-Requisitos:** Usar Instrumentos Mágicos 4 graduações.**Benefícios:** Como uma Ação Padrão, você pode fazer um ataque de toque corpo a corpo gastando uma das cargas de sua varinha para causar 1d6 de dano. Você não pode aplicar o dano adicional (como seu modificador de FOR) ou dados adicionais (como Ataque Furtivo, Inimigo Predileto ou Destruir o mal). A o efeito da Varinha causa dano imediatamente (no caso de um raio ou ataque de toque) ou centrado num oponente. Uma Varinha com efeito mágico que afeta uma área (como magias de *Invocar Monstro*) não pode ter o efeito deste talento.**GOLPE COMUM SANTIFICADO [EXALTADO]***"Sanctify Martial Strike" (BoED p46)***Pré-requisito:** CAR 15, Foco em Arma.**Benefício:** O dano causado com a arma escolhida é considerado "bom" para propósito de superar a RD. Ainda, você causa +1 pv de dano em criaturas más e +1d4 de dano em extraplanares e mortos-vivos maus.**Especial:** Não é possível curar o dano causado por uma arma Santificada de forma natural ou por Cura Rápida.**GOLPE CONTUNDENTE [GUE]***"Subduing Strike" (BoED p46)***Benefícios:** Você pode causar dano de contusão com uma arma sem sofrer -4 de Penalidade na jogada de ataque. Se você aplicar os dados de um Ataque Furtivo, você poderá fazer causar dano de contusão usando qualquer arma com o Ataque Furtivo.**GOLPE COORDENADO***"Coordinated Strike" (RotW p149)***Pré-Requisitos:** Companheiro Animal ou Montaria Especial, Adestrar Animais 5 graduações.**Benefícios:** Durante qualquer rodada no qual seu Companheiro Animal ou Montaria Especial fizer um ataque corpo a corpo, você ganha +1 de bônus de Competência na jogada do próximo ataque contra o mesmo inimigo.

GOLPE DA MORTE*"Death Blow" (CAdv p106)***Pré-requisitos:** BBA + 2, Iniciativa Aprimorada.**Benefícios:** Você pode fazer um Golpe de Misericórdia como uma Ação Padrão que provoca Ataque de Oportunidade.**GOLPE DA SERPENTE***"Serpent Strike" (Eb p60)***Pré-requisitos:** Rajada de Golpes, Usar Armas Simples, Foco em Arma (lança longa).**Benefícios:** Você pode deferir sua Rajada de Golpes com uma Lança Longa.**GOLPE DE MERCÚRIO***"Mercurial Strike" (DR310 p69)***Pré-Requisitos:** BBA + 5, Saque Rápido.**Benefícios:** Se um oponente causar um Ataque de Oportunidade e você estiver desarmado, você poderá fazer um Saque Rápido com uma arma de ataque corpo a corpo e fazer um Ataque de Oportunidade, deixando o seu oponente Surpreso.**GOLPE DEFENSIVO [GUE]***"Defensive Strike" (CWar p97)***Pré-requisitos:** INT 13, DES 13, Especialização em Combate, Esquiva.**Benefícios:** Se um oponente te atacar e errar enquanto você estiver usando a ação defesa total, você pode atacar esse oponente no seu próximo turno com um bônus +4 à sua jogada de ataque. Você não ganha bônus nenhum contra um oponente que não te atacar nem contra um oponente que atacar, mas não errar.**GOLPE DESTRUIDOR***"Razing Strike" (CAdv p112)***Pré-Requisitos:** 6º Nível de Conjurador, Ataque Furtivo.**Benefícios:** Como uma Ação Imediata, você pode sacrificar uma de suas magias do repertório diário para ganhar um bônus contra Construtos (se a magia for Arcana) ou contra mortos-vivos (se a magia for Divina). O bônus é aplicado somente no tipo de criatura indicado e dura por 1 rodada.

Ganha um bônus de Competência nos ataques igual ao nível da magia. Além disso, recebe um d6 adicional ao dano igual ao nível da magia para somar aos dados adicionais do seu Ataque Furtivo.

Este talento não se aplica em Sucessos Decisivos ou Ataques Furtivos contra mortos-vivos ou construtos.

GOLPE DUAL [GUE]*"Dual Strike" (CAdv p108)***Pré-Requisitos:** Combater Com Duas Armas, Combater Com Duas Armas Aprimorado.**Benefícios:** Numa Ação Padrão, você pode fazer um ataque corpo-a-corpo com sua arma primária e sua arma secundária (de mão inábil). Para ambos os ataques é testado apenas uma jogada de ataque para determinar o sucesso, usa-se o pior modificador das duas armas. Se você usar uma arma de uma mão ou uma arma leve na sua mão primária e uma arma leve na sua mão inábil, você terá -4 de penalidade nos ataques, no lugar de -10 de penalidade.

Cada arma causa dano normal. Redução de Dano e outros tipos de resistência devem ser aplicados separadamente para cada ataque de arma.

Especial: Quando você faz esse ataque, você aplica dano baseado na precisão (como num Ataque Furtivo) somente uma vez. Se você obtiver um sucesso decisivo você causará o dano adicional somente da sua arma primária; sua arma secundária causa somente dano regular.**GOLPE DUPLO COM ARMA DE AÇO***"Double Steel Strike" (Eb p52)***Pré-requisitos:** Rajada de Golpes, Usar Arma Exótica (espada de duas lâminas), Foco em Arma (espada de duas lâminas).**Benefícios:** Você pode fazer sua Rajada de Golpes usando uma Espada de Duas Lâminas.**GOLPE DUPLO COM ARMA DE AÇO GIRATÓRIA***"Whirling Steel Strike" (Eb p62)***Pré-requisitos:** Rajada de Golpes, Usar Arma Comum (espada longa), Foco em Arma (espada longa).**Benefícios:** Você pode fazer uma Rajada de Golpes usando uma Espada Longa.**GOLPE EM PONTO DE PRESSÃO***"Pressure Point Strike" (DR336 p103)***Pré-requisitos:** DES 13, SAB 13, BBA + 8, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, Ataque Chi (mágico), Conhecimento (arcano) 5 graduações.**Benefícios:** As seguintes habilidades devem ser declaradas antes de executar um Ataque Desarmado e ainda o personagem deverá desperdiçar o número de Ataques Atordoantes indicados. Esta Habilidade só poderá ser executada contra seres Humanóides, Humanóides Monstruosos e Gigantes. Para Resistir aos efeitos nocivos deste talento o adversário deve fazer um teste de Fortitude contra CD 10 + Nível de Personagem + modificador SAB. Para se beneficiar destes efeitos é preciso um teste de nível contra o nível do dano para ser superado (se mágico).

ATAQUE ATORD.	EFEITO
1	O alvo fica Atordoado por 1 rodada (ou seja, a base do Ataque Atordoante).
1	Remove Atordoamento, Adoentado ou Fadigado.
2	Causa Cegueira, Surdez ou Paralisa o oponente por 1d4 rodadas.
2	Remove Paralisia, Cegueira ou Surdez.
3	Baixa a Resistência à Magia do alvo em 1d6 + modificador SAB por 1 rodada.
3	Aumenta a Resistência à Magia natural ou mágica de um aliado em 1d6 + modificador SAB por 1 rodada.
3	Interrompe os efeitos de Venenos por 1d4 horas.
3	Inimigo é afetado por Ingerir Venenos (1d4 CON / 1d4 CON, CD baseada em CON).
4	Neutraliza Veneno.
4	O alvo recebe 1 + modificador SAB de penalidade nos Testes de Resistência contra Veneno por 1d4 rodadas.
5	O alvo se protege contra magias conjuradas ou Habilidades Similar à Magia por 1d4 rodadas.
5	Aliados recebem Dissipar Magia Maior para remover efeitos de magias ou Habilidades Similar à Magia.

GOLPE ESPECTRAL [ÉPICO]*"Spectral Strike" (Epic p66) (CDiv p90)***Pré-requisitos:** SAB 19, Expulsar/Fascinar mortos-vivos.**Benefício:** Seus ataques causam dano normalmente contra criaturas incorpóreas.**Normal:** Sem este talento, mesmo ataques que podem ferir uma criatura incorpórea têm uma chance de 50% de não causar nenhum dano.**GOLPE KI SAGRADO [EXALTADO]***"Holy Ki Strike" (BoED p43)***Pré-requisito:** CAR 15, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Chi (sagrado), Ataque Chi Santificado.**Benefício:** Causa + 2d6 de dano no seu Ataque Desarmado contra criaturas más (não se acumula com Ataque Chi Santificado) e todos os danos serão considerados sagrados para propósito de superar RD.**GOLPE KI SANTIFICADO [EXALTADO]***"Sanctify Ki Strike" (BoED p46)***Pré-requisito:** CAR 15, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Chi (leal).**Benefício:** Seu Ataque Desarmado é considerado de tendência "Boa" para propósito de superar RD. Ainda, você causa + 1 pv de dano em criaturas más e + 1d4 de dano em extraplanares e mortos-vivos maus.

GOLPE LONGO*"Long Strike" (DR331 p28)***Pré-requisitos:** BBA + 2**Benefícios:** Como uma Ação de Rodada Completa, você pode fazer um ataque usando sua Arma de Haste como você pudesse ameaçar a área, permitindo atacar a mais de 3 m o seu oponente. Se a sua Arma de Haste já conceder esta margem de ameaça, trate-a como se a sua margem de ameaça fosse + 1,5 m maior.**Normal:** Somente armas com área de ameaça podem atacar inimigos a mais de 1,5 m.**GOLPE OPORTUNO***"Deft Strike" (Dcn p103)***Pré-requisitos:** INT 13, Ataque Furtivo, Especialista em Combate, Observar 10 graduações.**Benefícios:** Como uma Ação Padrão, você pode observar para procurar uma fenda na armadura de um alvo visível com um teste de Observar (CD = CA do alvo). Se você for bem sucedido, seu próximo ataque (que deve ser feito antes de o fim de sua próxima rodada) ignorará os bônus de Armadura e Armadura Natural do alvo, como qualquer bônus de Melhoria que ele tiver. Se você usar um ataque a distância, você terá que está a menos de 9 m do alvo para usar os benefícios deste talento.**GOLPE PRECISO***"Precise Strike" (DR310 p69)***Pré-requisitos:** Ataque Furtivo, DES 13.**Benefícios:** Quando você faz um Ataque Furtivo, você pode reduzir o número de dados de dano do seu Ataque Furtivo para aplicar +2 de bônus de Competência por dado sacrificado. Nota: Este bônus de ataque e da Redução do Dano é aplicado a todos os Ataques Furtivos por 1 rodada.**GOLPE PROFANO [ÉPICO]***"Unholy Strike" (Epic p68) (CDiv p90)***Pré-requisitos:** Destruir o Bem, tendência Má.**Benefício:** Qualquer arma que você usar é considerada uma arma profana (possui tendência Má e causa +2d6 pontos de dano contra criaturas de tendência Boa). Se a arma já possui uma tendência, este talento não tem efeito sobre a arma.**GOLPE PUNGENTE***"Flensing Strike" (Eb p53)***Pré-requisitos:** Usar Arma Exótica (kama), Foco em Arma (kama).**Benefícios:** Como uma Ação de Rodada Completa, faz um ataque simples com sua Kama. Se você causar dano, seu oponente sofre o dano normal e ele ficará em choque com dores por 1 minuto, recebendo -4 de penalidade nas jogadas de ataque e Teste de Resistência por 1 minuto, a menos que consiga um sucesso num teste de Fortitude. A CD é 10 + ½ do nível de Personagem + modificador SAB. Esta habilidade só pode ser usada em criaturas vivas, criaturas corpóreas e sujeitas a Sucesso Decisivo. Um Monge Mau pode adquirir este talento como um de seus talentos adicionais de 2º ou de 6º nível.**GOLPE RESSONANTE [GUE]***"Resounding Blow" (BoED p45)***Pré-requisitos:** FOR 13, Ataque Poderoso, Intimidar 7 graduações.**Benefícios:** Quando você for confirmar um Sucesso Decisivo usando uma arma de corpo a corpo que você sabe usar, seu oponente ficará Aterrorizado por 1 rodada (Vontade nega, CD baseada em CAR). Este talento pode ser aplicado ao Ataque Desarmado do Monge.**GOLPE SAGRADO [ÉPICO]***"Holy Strike" (Epic p57) (CDiv p89)***Pré-requisitos:** Destruir o Mal, tendência Boa.**Benefício:** Qualquer arma que você usar é considerada uma arma sagrada (possui tendência Boa e causa +2d6 pontos de dano contra criaturas de tendência Má). Se a arma já possui uma tendência, este talento não tem efeito sobre a arma.**GOLPE SANTIFICADO [EXALTADO]***"Sacred Strike" (BoED p45)***Pré-requisito:** Ataque Furtivo + 1d6.**Benefício:** Se você causar dano em um Ataque Furtivo corpo-a-corpo, seu oponente ficará Zonzo por uma rodada (Fortitude nega, CD = dano sofrido). Se o alvo for tratado com a perícia Cura (CD 15) ou qualquer magia que cure ao menos um pv, o efeito é removido.**Especial:** Este talento não funciona em criaturas imunes a Ataques Furtivos.**GOLPE SILENCIOSO***"Silencing Strike" (RoS p144)***Pré-requisitos:** Somente Gnomo, Ataque Furtivo.**Benefícios:** Depois de um Ataque Furtivo, você pode colocar nos seus ataques um uso diário de sua Habilidade Similar à Magia Silêncio. Se o ataque for bem sucedido, seu oponente será afetado por Silêncio (sem Teste de Resistência) por (Nível de Personagem) rodadas. Você pode dissipar o efeito como uma Ação Padrão. Se o ataque errar, você perde o uso diário da habilidade nesse dia.**GRACIOSO***"Charming" (DR312 p51)***Pré-requisitos:** CAR 13, Negociador.**Benefícios:** Você recebe +3 de bônus nos testes para exercer controle num alvo com uma magia de Ação Mental conjurada por você. Isso inclui teste resistido de CAR entre dois conjuradores com ordens conflitantes, provocar com que o alvo faça uma ação normalmente que ele não faria, etc.**GUERREIRO ALADO [TÁTICO, GUE]***"Winged Warrior" (RotW p153)***Pré-requisitos:** BBA + 4, ter asas.**Benefícios:** Você pode usar 3 manobras táticas distintas: Levantar Poeira: Se você pairar em Pé ou estiver voando por não mais que 3 m de altura, por uma área repleta de escombros e sujeira, você pode usar uma Ação de Movimento para criar uma nuvem de poeira de 4,5 m de raio. Criaturas que estiverem observando a 3 m da nuvem terão Cobertura, enquanto se estiverem a 4,5 m terão Cobertura Total e para qualquer um que esteja dentro da nuvem precisará fazer um Teste de Concentração contra a CD 10 + ½ do seu nível de personagem para conjurar uma magia. Salto Voador: Se você mover-se usando seu deslocamento base por terra no máximo, você ganhará +4 de bônus nos testes de Saltar, Equilíbrio e Acrobacia devido ao efeito de estabilidade que suas asas proporcionam. Mortalha de Penas: Se usar uma Ação de Movimento para fechar suas asas ao redor do seu corpo, você pode fazer um manobra Fintar em combate como parte de seu ataque. Você não pode voar e usar esta manobra. Você só pode usar esta manobra uma vez por oponente num combate.**GUERREIRO DO ESCUDO ÁGIL [GUE]***"Agile Shield Fighter" (PH2 p74)***Pré-requisitos:** Usar Escudo, Golpear com Escudo Aprimorado, Especialização em Escudo.**Benefício:** Quando você Golpear com Escudo e ataque armado como parte de uma Ação de Rodada Completa, você terá -2 de Penalidade em cada ataque. As penalidades se acumulam para combate com duas armas.**HARMONIZAR ARMA MÁGICA [CRIAÇÃO DE ITEM]***"Attune Magic Weapon" (Eb p50)***Pré-Requisitos:** 5º Nível de Conjurador, Criar Armas e Armaduras Mágicas.**Benefícios:** Depois de gastar 24 horas criando um novo item mágico, você ganha +1 de bônus de Melhoria nos ataques e danos com este item.**HASTEADO PARA INVESTIDAS***"Braced for Charge" (DR331 p28)***Pré-requisitos:** BBA + 1.**Benefícios:** Se você preparar uma Arma de Haste ao receber uma Investida, causa o dobro do dano. Este efeito não se acumu-

la em Armas de Haste que já causam dano dobrado contra Invetida.

HERANÇA DRACÔNICA [DRACÔNICO]

"Draconic Heritage" (CArc p77)

Pré-Requisitos: 1º nível de Feiticeiro.

Benefícios: Selecione um tipo de dragão para sua herança dracônica na lista a seguir e adicione as perícias como se fossem perícias de classe. A sua herança dracônica não pode ser modificada depois que você escolher este talento. Meio-dragões podem escolher o mesmo tipo de dragão como seu ancestral.

Adicionalmente, você ganha bônus contra efeitos de sono e paralisia, bem como as habilidades do tipo de energia da sua herança dracônica selecionada. Este bônus é igual a quantidade de talentos dracônicos que você tiver.

Herança Dracônica

DRAGÃO	TIPO DE ENERGIA	PERÍCIA
Azul	Eletricidade	Ouvir
Branco	Frio	Equilíbrio
Bronze	Eletricidade	Sobrevivência
Cobre	Ácido	Esconder-se
Latão	Fogo	Obter Informação
Negro	Ácido	Esconder-se
Ouro	Fogo	Cura
Prata	Frio	Disfarces
Verde	Ácido	Furtividade
Vermelho	Fogo	Intimidar

HIBERNAR

"Hibernate" (DR313 p30)

Pré-requisitos: CON 13, Tolerância.

Benefícios: Se você dormir por 8 horas interrompidas, você consegue recuperar o dobro do seu Nível de Personagem em PV e curar 2 pontos de dano de habilidade. Se você dormir por 24 horas interrompidas, você recupera 4x o seu Nível de Personagem em PV e 4 pontos de Dano de Habilidade.

HISTÓRICO DIVERSO

"Diverse Background" (RoD p150)

Pré-requisitos: Meio-Humano, 1º nível somente.

Benefícios: Selecione uma Classe. Ela agora será considerada como Classe Favorecida para você.

HOMEM DO MAR

"Seafarer" (DR337 p96)

Benefícios: As perícias Profissão (marinheiro) e Sobrevivência serão consideradas como de classe para você. Você ganha também +2 de bônus nos testes de Profissão (marinheiro) e +2 de bônus nos testes quando estiver num barco ou jangada.

IMPELIR SOBRE A CABEÇA

"Overhead Thrust" (Dcn p106)

Pré-requisitos: BBA +6, Combater Engajado, Ataque Poderoso.

Benefícios: Você pode usar uma arma de Corte ou de Perfuração para fazer um Ataque de Oportunidade contra um inimigo designado que use determinadas ações contra você (Atravessar, Atrapelar, Mergulho, Esmagar de Dragão). Você não pode usar este talento se você estiver surpreso ou estiver agarrado. Você ganha um modificador especial na jogada de ataque baseado no tamanho do oponente: Médio ou menor (+0), Grande (+4), Enorme (+8), Imenso (+12), Colossal (+16). Se o ataque for bem sucedido você dobra o dano.

IMPOSTO DA TEIA DA VIDA [MAGO]

"Excised from the Web of Life" (DR336 p108)

Pré-requisitos: Capaz de conjurar a magia Malogro como uma magia Preparada.

Benefícios: Qualquer magia que você conjure um Animal, Fada ou Planta causa dano igual ao seu Nível de Conjurador (como opção) em adicional ao efeito normal. Se a magia permite fazer algum Teste de Resistência, e então a criatura obtiver um sucesso ela não sofre o dano adicional. Se ela não permite Teste de Resistência, o alvo ainda terá direito de fazer um Teste de Resistência de Fortitude metade. Quando usada contra um Animal, Fada ou

Planta ou qualquer coisa que possa ser afetada por Empatia Selvagem, você receberá uma penalidade em todos os testes de suas perícias baseadas em CAR igual ao seu nível de personagem.

INCITAR FÚRIA [ÉPICO]

"Incite Rage" (Epic p60)

Pré-requisitos: CAR 25, Fúria Aprimorada.

Benefício: Quando em fúria, você pode incitar uma fúria bárbara em qualquer ou todos os seus aliados a até 18 m (qualquer aliado que não deseje entrar em fúria não é afetado). O aliado recebe +4 em FOR, +4 em CON e um bônus de moral de +2 em testes de Vontade, mas sofre uma penalidade de -2 na CA, enquanto ele permanecer em fúria. A fúria dos aliados afetados dura um número de rodadas igual a 3 + o modificador de CON deles, mesmo que eles não permaneçam a até 18 m de você. Exceto por isso, esta fúria funciona de forma idêntica à fúria bárbara normal (inclusive a fadiga em seu final).

Especial: Este é um efeito de ação mental.

INFLINGIR ESPONTÂNEO

"Spontaneous Wounder" (CDiv p84)

Pré-Requisitos: SAB 13, Tendência não boa, Conhecimento (Religião) 4 graduações, capaz de conjurar qualquer magia de Infligir Ferimentos.

Benefícios: Você ganha a habilidade de conjurar as magias de Infligir (de sua lista de classe) espontaneamente como um clérigo. Você pode usar essa habilidade um número de vezes ao dia igual ao seu modificador de Sabedoria.

INICIATIVA SUPERIOR [ÉPICO]

"Superior Initiative" (Epic p57)

Pré-requisito: Iniciativa Aprimorada

Benefício: Você recebe um bônus de +8 em testes de iniciativa. Este bônus sobrepõe (não se acumula com) o concedido por Iniciativa Aprimorada.

INIMIGO DRAGÃO

"Dragonfoe" (Dcn p105)

Pré-Requisitos: INT 13.

Benefícios: +2 de bônus nas jogadas de ataque contra dragões. +2 de bônus nos testes de Nível de Conjurador para superar a Resistência à Magia de Dragões. O Dragão sofre -2 de penalidade nos testes de Resistência contra suas Magias, Habilidade Similares à Magia e Habilidades Sobrenaturais.

INIMIGO PREDILETO APRIMORADO [ÉPICO]

"Improved Favored Enemy" (Epic p58) (DMG p210)

Pré-requisito: 5º Inimigo Predileto.

Benefício: Some +1 aos bônus nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência e jogadas de dano contra todos os seus inimigos prediletos.

Especial: Este talento pode ser escolhido múltiplas vezes. Seus efeitos se acumulam.

INIMIGO PREDILETO APRIMORADO

"Improved Favored Enemy" (CWar p101)

Pré-Requisitos: Inimigo Predileto, BBA +5.

Benefícios: Você adiciona +3 pontos de dano ao seu Inimigo Predileto. Seus efeitos são cumulativos com qualquer bônus fornecido por outra classe.

INQUISIDOR DEDICADO

"Devoted Inquisitor" (CAAdv p107)

Pré-Requisitos: Destruir o Mal, Ataque Furtivo.

Benefícios: Quando você usa ambas as habilidades com sucesso o Destruir o Mal e Ataque Furtivo no mesmo inimigo em um único ataque, ele fica Pasmo por uma rodada (Vontade nega o efeito CD 10 + ½ do nível de personagem + modificador de CAR). Você pode ser multiclasse entre Paladino e Ladino normalmente (a tendência e as penalidades de XP se aplicam normalmente).

INSCREVER RUNAS [CRIAÇÃO DE ITEM]

"Inscribe Rune" (PGF p40)

Pré-requisitos: INT 13, Conjurador Divino de 3º nível, Perícia Ofício apropriada.

Benefícios: Você pode colocar uma magia Divina com um uso simples num objeto escrevendo uma Runa apropriada. A criatura pode não saber ler Runas, mas pode possuí-las no objeto sem problema algum. O multiplicador de custo de uma Runa 50.

INSPIRAÇÃO À DISTÂNCIA [ÉPICO]

"Ranged Inspiration" (Epic p65)

Pré-requisito: Atuação 25 graduações, Música de Bardo.

Benefício: Dobre o alcance de qualquer habilidade de Música de Bardo que possua um alcance (se a criatura tem de ouvir o bardo para ser afetada pela habilidade, este requerimento não muda devido a qualquer alcance aumentado que o bardo tenha).

Especial: Este talento pode ser escolhido múltiplas vezes. Seus efeitos se acumulam. Lembre-se que dois dobros são iguais a um triplo, e assim por diante.

INSPIRAÇÃO ACELERADA [ÉPICO]

"Rapid Inspiration" (Epic p66)

Pré-requisito: Atuação 25 graduações, Música de Bardo.

Benefício: Você pode usar suas habilidades de inspirar com Música de Bardo como uma Ação Padrão. A inspiração tem efeito imediatamente após você concluir a ação.

INSPIRAÇÃO DIVINA

"Divine Inspiration" (DR330 p85)

Pré-requisitos: Expulsar mortos-vivos, Música de Bardo.

Benefícios: Seus níveis de Bardo e Clérigo se acumulam para determinar sua Música de Bardo. A Perícia Atuação é considerada de classe para você.

INSPIRAÇÃO DURADOURA [ÉPICO]

"Lasting Inspiration" (Epic p61) (DMG p210)

Pré-requisito: Atuação 25 graduações, Música de Bardo.

Benefício: Os efeitos das suas habilidades de inspirar com Música de Bardo duram 10 vezes mais que o normal após você parar de cantar. Este talento não possui efeito sobre habilidades de inspirar que não possuem duração após você parar de cantar.

INSPIRAÇÃO EM CAMPO DE BATALHA

"Battlefield Inspiration" (MinH p25)

Pré-Requisito: CAR 15.

Benefícios: Como uma ação livre você pode Inspirar Coragem a seus Aliados. Cada aliado a 9 m (não inclui você) que possa ouvi-lo e ter no mínimo INT 3 ganham +2 de bônus de Circunstância para testes de Resistência e contra efeitos de Medo.

Especial: Você pode selecionar esse talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam. Cada vez que você selecionar este talento adicione +2 ao seu bônus.

INSPIRAÇÃO ÉPICA [ÉPICO]

"Epic Inspiration" (Epic p64)

Pré-requisitos: CAR 25, Atuação 30 graduações, Música de Bardo.

Benefício: Todos os bônus de competência, bônus de esquiva e bônus de moral garantidos pela sua habilidade de Música de Bardo aumentam em +1. Se você possui a habilidade de Música de Bardo inspirar grandeza, ela garante um DV bônus adicional.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

INSPIRAR EXCELÊNCIA [ÉPICO]

"Inspire Excellence" (Epic p61)

Pré-requisitos: Atuação 30 graduações, Música de Bardo.

Benefício: Você pode usar música ou poesias para conceder um bônus a um valor de habilidade dos seus aliados. Para ser afetado, um aliado deve ouvir sua canção por 1 rodada completa. O efeito dura enquanto você cantar e por 5 rodadas após você parar de cantar (ou 5 rodadas se o aliado não puder mais ouvi-lo). Enquanto cantando, você pode lutar mas não pode conjurar magias, ativar itens mágicos de complemento de magia (como pergaminhos) ou ativar itens mágicos por palavra de comando (como varinhas). Cada aliado inspirado recebe um bônus de competência de +4 no mesmo valor de habilidade, que você deve escolher antes de começar a cantar. Inspirar excelência é uma habi-

lidade sobrenatural de ação mental. Usar este talento conta como um dos usos diários da música ou poesia do personagem.

Especial: Este talento é tratado como uma das habilidades de inspirar da Música de Bardo para propósito de talentos que afetam estas habilidades.

INSPIRAR O GRUPO [ÉPICO]

"Group Inspiration" (Epic p57) (CAdv p192)

Pré-requisitos: Atuação 30 graduações, Música de Bardo.

Benefício: O número de aliados que você pode afetar com suas habilidades de Música de Bardo inspirar competência e inspirar grandeza dobra. Quando inspirando competência em múltiplos aliados, você pode escolher perícias diferentes para inspirar em aliados diferentes.

INSPIRAR PODER MÁGICO

"Inspire Spellpower" (RoS p141)

Pré-requisitos: Música de Bardo, Atuação 8 graduações.

Benefícios: Como uma Ação Padrão, gastando um uso de sua Música de Bardo você pode aumentar o Nível de Conjurador efetivo de seus aliados (mas não o seu) em 1 nível. Eles terão que está a uma distância que possam ouvir você, sua Atuação perdura por 5 rodadas posteriores.

INTELIGÊNCIA MAIOR [ÉPICO]

"Great Intelligence" (Epic p56)

Benefício: Sua INT aumenta em 1 ponto.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

INTENSIFICAR MAGIA [METAMÁGICO, ÉPICO]

"Intensify Spell" (Epic p61)

Pré-requisitos: Maximizar Magia, Potencializar Magia, Identificar Magia 30 graduações, conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível.

Benefício: Todos os efeitos numéricos variáveis de uma magia intensificada são maximizados, e então, dobrados. Uma magia intensificada causa duas vezes o dano máximo, cura duas vezes o número máximo de pontos de vida, afeta duas vezes o número máximo de alvos, e assim por diante, conforme for apropriado. Testes de resistência e rolagens de disputas não são afetadas. Uma magia intensificada ocupa o lugar de uma magia sete níveis superiores. Você não pode combinar os efeitos deste talento com qualquer outro talento que afete efeitos numéricos variáveis de uma magia.

INTIMIDAR O INIMIGO

"Intimidate the Enemy" (DR335 p90)

Pré-requisitos: Inimigo Predileto, Intimidar 3 graduações.

Benefícios: Selecione um Inimigo Predileto para este talento. Numa Ação de Movimento você pode tentar Desmoralizar oponente da raça escolhida e receber seu bônus de Inimigo Predileto.

Normal: Você pode tentar desmoralizar usando uma Ação Padrão.

Especial: Você pode selecionar este talento diversas vezes, para cada vez que selecionar aplique a um novo Inimigo Predileto.

INTUIÇÃO DE COMBATE [GUE]

"Combat Intuition" (CAdv p104)

Pré-Requisitos: BBA +5, Sentir Motivação 4 graduações.

Benefícios: Como uma Ação Livre, você pode fazer um teste de Sentir Motivação para Avaliar Oponente (nova Ação do CAdv p102). Você ganha um bônus de +4 neste teste, e um diminui o resultado de uma única categoria. Sempre que você faz um ataque corpo a corpo contra uma criatura que você atacou na rodada anterior com ataque corpo a corpo, ganha +1 de bônus de intuição nas jogadas de Ataque.

Nova Ação: Avaliar Oponente (CAdv p102)

Ação: 1 Ação Padrão **Novas Tentativas?** Não **Escolher 10?** Não **Escolher 20?** Não

Determinar a periculosidade do oponente em relação a você.

Faça um teste de Sentir Motivação contra um teste oposto de Bfear do Oponente. O alvo deve está visível a pelo menos 9 m

de distância Se você tiver vendo o alvo durante o combate, você recebe + 2 Bônus de Circunstância neste teste.

ND DO Oponente contra seu DV	Categoria
4+ menos que você	Canja
3-1 menos que você	Fácil
Igual	Combate justo
1-3 mais que você	Desafiador
4+ mais que você	Ameaça perigosa

Uma criatura que é muito vulnerável a você (Por exemplo, um Clérigo de Pelor avaliando um Morto-vivo) considera-se como uma Categoria menos perigosa.

Uma criatura que é mais ou menos imune a seu estilo de combate (Por exemplo, um Ladino avaliando um Morto-vivo) considera-se como uma Categoria mais perigosa.

Sucesso 10+: Conhece os Alvos da Categoria.

Sucesso até 9: Conhece o Alvo que está em uma de duas Categorias adjacentes.

Falha 4 ou menos: Sem Opinião.

Falha 5-9: Supõe uma Categoria (mais forte ou mais fraco).

Falha 10+: Supõe duas Categorias (mais forte ou mais fraco).

INVESTIDA COM ESCUDO [GUE]

"Shield Charge" (CWar p105)

Pré-Requisitos: Golpe de Escudo Aprimorado, BBA + 3.

Benefícios: Quando você ataca com seu escudo como parte de uma ação de investida, você causa o dobro do dano normal.

INVESTIDA ATROZ [ÉPICO]

"Dire Charge" (Epic p53) (Dcn p68)

Pré-requisito: Iniciativa Aprimorada.

Benefício: Se você usar uma ação de investida contra um adversário durante a primeira rodada de combate (ou a rodada de surpresa, se você puder agir durante a mesma), poderá realizar um ataque total contra o oponente atacado.

Normal: Sem este talento, você pode apenas realizar um único ataque como parte de uma investida.

INVESTIDA DE CAVALARIA [TÁTICO, GUE]

"Cavalry Charger" (CWar p108)

Pré-Requisitos: BBA + 7, Combate Montado, Investida Implacável, Atropelar.

Benefícios: Você pode fazer 3 manobras táticas distintas: Derrubada: Quando você estiver montado, se você entrar em investida e causar dano contra um oponente montado, você imediatamente pode fazer uma manobra de Encontrão. Se tiver sucesso, seu oponente move-se para trás, mas não sua montaria. Salto Montado: Quando você estiver montado, se você entrar em investida contra um inimigo de uma categoria de tamanho menor que a sua, você poderá escolher fazer um teste de Cavalgar e terminar o seu movimento para causar um dano adicional (CD 10 para +2 de dano ou CD 20 para +4 de dano). Se você falhar, você não poderá ser atacado. Se você falhar por uma diferença de 5+, você cai da montaria. Atropelar Fileiras: Quando você estiver montado, você poderá fazer a manobra Atravessar em mais de um inimigo. Cada jogada bem sucedida de Atravessar um inimigo recebe um ataque seu (geralmente de cascos).

INVESTIDA PODEROSA [GUE]

"Powerful Charge" (Eb p57) (M3 p207)

Pré-requisitos: Tamanho Médio ou maior, BBA + 1.

Benefícios: Se você fizer um ataque de Investida e causar dano ao adversário, você causará + 1d8 de dano adicional (se você for de tamanho Médio). Para uma criatura Grande causa + 2d6; para Enorme + 3d6; para Imenso + 4d6; e para Colossal + 6d6.

Este talento só poderá ser usado junto com uma manobra Investida. Ele não funciona em quanto você estiver montado. Se você puder fazer vários ataques no fim de sua investida, o dano adicional só poderá ser aplicado a um deles.

INVESTIDA PODEROSA MAIOR [GUE]

"Greater Powerful Charge" (Eb p54)

Pré-requisitos: Tamanho Médio ou maior BBA + 4, Investida Poderosa.

Benefícios: Como em Investida Poderosa, mas você tratará a si mesmo como se fosse de uma categoria de tamanho maior.

INVESTIDA TEMERÁRIA [GUE]

"Reckless Charge" (MinH p27)

Pré-Requisitos: BBA + 1.

Benefícios: Em uma investida, antes de fazer sua jogada de ataque, você pode optar em ter -4 de penalidade na sua CA para que no início do seu próximo turno tenha um bônus de +4 em seu ataque.

Normal: Sem este talento, você ganha um bônus de +2 no seu ataque em investida, tomando -2 na sua CA no turno seguinte.

INVESTIGADOR

"Investigate" (Eb p55)

Benefícios: Você pode tentar localizar e interpretar as pistas de uma cena de crime fazendo um teste de Procurar. A CD do teste é determinada pela lista de fatores citadas no Eberron p56.

INVOCAR ELEMENTAL DE RASHEMI

"Rashemi Elemental Summoning" (UE p45)

Pré-Requisitos: 5º Nível de Conjurador.

Região: Rashemi.

Benefícios: Quando você invocar um elemental do Ar ou da Terra, você pode escolher invocar no lugar um Orglash ou um Thormil. Por exemplo, se você usar *Invocar Monstro V*, poderá invocar um elemental médio, você poderá invocar um Orglash ou um Thormil usando como criatura base o elemental médio. Se você conjurar Grupo de Elementais, você pode optar em invocar o Orglash ou um Thormil tendo como criatura base um elemental do ar ou da terra grande, enorme e ancião. Alterando a magia dessa forma não se pode mudar qualquer outro aspecto da magia. Você pode usar esta habilidade fora de Rashemen.

INVOCADOR ESPONTÂNEO

"Spontaneous Summoner" (CDiv p84)

Pré-Requisitos: Sab 13, qualquer tendência neutra, Conhecimento (Natureza) 4 graduações, capaz de conjurar qualquer magia de *Invocar Aliado da Natureza*.

Benefícios: Você ganha a habilidade de conjurar as magias de *Invocar* (de sua lista de classe) espontaneamente como um druida. Você pode usar essa habilidade um número de vezes ao dia igual ao seu modificador de Sabedoria.

IRA INTEGRAL [EXALTADO]

"Righteous Wrath" (BoED p45)

Pré-requisito: Fúria.

Benefício: Você Manterá suas habilidades mentais enquanto estiver em Fúria, permitindo que você cause dano por Contusão (se desejar), interromper ataques e etc. A primeira vez que você causar dano em Fúria a seu oponente, você deixará ele Abalado até que você deixe o combate (ou o vença), Vontade nega (CD 10 + ½ Nível de Classe com característica de Fúria + modificador CAR).

ITEM FAMILIAR

"Item Familiar" (UA p170)

Pré-requisitos: 3º Nível de Personagem.

Benefícios: Você tem um vínculo especial a um objeto, igual ao vínculo que o mago tem com seu Familiar. Seu "item familiar" ganha aspectos de sua força vital (qualquer das suas habilidades concedida) assim como você evolui de nível. Veja o *Unearthed Arcana* p170.

JOGAR-SE AO CHÃO

"Dive for Cover" (CArc p108)

Pré-Requisitos: Bônus Base de Reflexos + 4.

Benefícios: Se você falhar num teste de Reflexos, você pode fazer imediatamente um novo teste. Você se joga ao chão imediatamente se obtiver sucesso no segundo teste.

LAÇO ELEMENTAL [CRIAÇÃO DE ITEM]

"Bind Elemental" (Eb p51)

Pré-requisitos: 9º Nível de Conjurador, Criar Item Maravilhoso.

Benefícios: Capaz criar itens com elementos encadernados, inclusive veículos como barcos voadores.

LADINO ASCÉTICO*"Ascetic Rogue" (CAD p106)***Pré-Requisitos:** Ataque Furtivo, Ataque Desarmado Aprimorado.**Benefícios:** Quando você causa um ataque atordoante com um Ataque Desarmado e seu Ataque Furtivo, a CD aumenta em +2. Seus níveis de Ladino e o Monge se acumulam para determinar seu dano desarmado.

Você pode ser multiclasse livremente entre o monge e paladino, tão logo como você atenda os requisitos de tendência leal e bom. Você ainda tem que permanecer leal e bom para ter suas habilidades de monge e níveis de monge. Você ainda sofre a penalidade de XP normalmente por ser multiclasse.

LÂMINA DO MARTELO [ESTILO]*"Hammer's Edge" (CWAR p113)***Pré-Requisitos:** FOR 15, Encontrão Aprimorado, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (espada bastarda, espada longa ou cimitarra), Foco em Arma (Martelo leve ou Martelo de Combate).**Benefícios:** Se você causar dano na mesma criatura com sua Espada e seu Martelo na mesma rodada, seu oponente ficará No-cauteado (Fortitude nega, CD baseada em FOR).**LANÇADOR DE PROJÉTEIS [GUE]***"Bowslinger" (Und p24)***Pré-requisitos:** BBA +1.**Benefícios:** +2 de bônus na jogada de ataque quando você atear fogo ou arremessar uma arma de ataque a distância contra um oponente Surpreso.**LEGADO DRACÔNICO [DRACÔNICO]***"Draconic Legacy" (CArc p78)***Pré-Requisitos:** Quatro quaisquer talentos dracônicos.**Benefícios:** Baseado na sua Herança Dracônica, adicione as magias a seguir a sua lista de magias conhecidas.

Cada magia deve ser adicionada seguindo o seu Nível de Conjurador da mesma forma como se tivesse adquirido normalmente.

DRAGÃO MAGIAS CONHECIDAS

Azul	Imagem Maior, Miragem Arcana, Ventriloquismo.
Branco	Muralha de Gelo (5º Nível), Névoa Obscurecente, Nevasca.
Bronze	Controlar Água (5º Nível), Falar com Animais, Respirar na Água.
Cobre	Imagem Silenciosa, Moldar Rochas, Muralha de Pedra.
Latão	Controlar os Ventos, Idiomas, Resistência à Elementos.
Negro	Enfeitiçar Animais (Somente Cobras E Lagartos), Escuridão Profunda, Praga de Insetos.
Ouro	Benção, Dissipar o Mal, Luz do Dia.
Prata	Andar no Ar (5º Nível), Muralha de Vento, Queda Suave.
Verde	Ampliar Plantas, Dominar Pessoa, Enfeitiçar Pessoa.
Vermelho	Detectar Portas Secretas, Sugestão, Visão da Verdade.

Especial: Se qualquer magia da lista fornecida por este talento for uma magia conhecida por seu personagem, você pode escolher uma outra magia de Feiticeiro seguindo a ordem de disponibilidade e o mesmo nível possível de magia.**LEVANTAR CABEÇA***"Heads Up" (DR328 p69)***Pré-requisitos:** Capaz de conjurar magias Arcanas, Divinas, ou ter Habilidades Similar à Magia.**Benefícios:** Se você for afetado seriamente por uma criatura que possui uma Habilidade Sobrenatural de "Olhar" (como o Olhar Petrificante da medusa) dentro de 1 hora da criatura que é foi morta, você poderá usar a cabeça da criatura morta para usar a sua habilidade sobrenatural como uma Ação Padrão até 3 vezes durante as próximas 24 horas. Assim que o tempo passar, a cabeça se tornará inútil.**LEVITAÇÃO APRIMORADA***"Improved Levitation" (Und p25)***Pré-requisitos:** Levitação como Habilidade Similar à Magia.**Benefícios:** Você pode usar a habilidade Levitação por 10 minutos adicionais em vez de usar a duração inteira imediatamente. O número de vezes que poderá usar esta habilidade de Levitação pelo tempo mais curto é igual ao seu Nível de Conjurador.**LÍDER INSPIRADOR [LÍDER]***"Inspirational Leader" (HoB p98)***Pré-Requisitos:** CAR 17, Liderança.**Benefícios:** Contanto que a moral deles já não seja pior que a normal (veja condições de moral no *Heroes Of Battle*, p73), os parceiros e os seguidores que você ganha através do talento liderança sempre começam um combate em uma condição encorajadora (um personagem encorajado ganha +1 de bônus de moral nos testes de vontade contra efeitos de medo, inclusive testes de moral). Se os seus Parceiros ou Seguidores estiverem Abalados ou pior no início da batalha, os benefícios deste talento não são aplicados.

Você também ganha +5 de bônus em testes nas reuniões feitas com seus parceiros e/ou seguidores que você tiver obtido pelo talento Liderança.

LÍDER NATO*"Natural Leader" (HoB p98)***Pré-Requisitos:** CAR 13.**Benefícios:** Você ganha +4 nos testes quando estiver em reunião (v.p73 do *Heroes Of Battle*).**LÍDER RECONHECIDO***"Recognized Leader" (DR334 p84)***Pré-requisitos:** Liderança, Membro de uma tribo muito antiga.**Benefícios:** As perícias Diplomacia e Conhecimento (história) serão consideradas como de classe para você. Você recebe +1 de bônus nos testes de Diplomacia e Conhecimento (história). Você pode ganhar um Seguidor adicional para cada nível de Bárbaro como se você tivesse o Valor de Liderança +1.**LIDERANÇA ÉPICA [ÉPICO]***"Epic Leadership" (Epic p54)***Pré-requisitos:** CAR 25, Liderança, valor de Liderança 25.**Benefício:** Você atrai um parceiro e seguidores conforme mostra abaixo a Tabela: Liderança Épica. Em todos os outros aspectos Liderança Épica funciona como o talento Liderança.**Normal:** O talento Liderança não concede nenhum benefício para valores de liderança acima de 25.**Tabela: Liderança Épica**

Número de Seguidores a Cada Nível

VALOR	NÍVEL/ PARC.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
25	17º	135	13	7	4	2	2	1	—	—	—
26	18º	160	16	8	4	2	2	1	—	—	—
27	18º	190	19	10	5	3	2	1	—	—	—
28	19º	220	22	11	6	3	2	1	—	—	—
29	19º	260	26	13	7	4	2	1	—	—	—
30	20º	300	30	15	8	4	2	1	—	—	—
31	20º	350	35	18	9	5	3	2	1	—	—
32	21º	400	40	20	10	5	3	2	1	—	—
33	21º	460	46	23	12	6	3	2	1	—	—
34	22º	520	52	26	13	6	3	2	1	—	—
35	22º	590	59	30	15	8	4	2	1	—	—
36	23º	660	66	33	17	9	5	3	2	1	—
37	23º	740	74	37	19	10	5	3	2	1	—
38	24º	820	82	41	21	11	6	3	2	1	—
39	24º	910	91	46	23	12	6	3	2	1	—
40	25º	1000	100	50	25	13	7	4	2	1	—
+1	+1/2¹	+100²	†	†	†	†	†	†	†	†	†

Valor de Liderança: O valor de Liderança de um personagem é igual ao seu nível mais qualquer modificador de CAR. Fatores externos podem afetar o valor de Liderança de um personagem (veja talento Liderança para mais detalhes).

Nível do Parceiro: Você pode atrair um parceiro deste nível ou inferior. Independente do seu valor de Liderança, você não pode recrutar um parceiro do seu nível ou superior.

Número de Seguidores a Cada Nível: Você pode liderar até o número indicado de personagens a cada nível.

1 O nível máximo do parceiro aumenta em 1 para cada 2 pontos de Liderança acima de 40.

2 O número de seguidores de 1º nível aumenta em 100 para cada ponto de Liderança acima de 40.

† Um personagem pode comandar um décimo dos seguidores de 1º nível em seguidores de 2º nível. Um personagem pode comandar metade dos seguidores de 2º nível em seguidores de 3º nível, metade dos seguidores de 3º nível em seguidores de 4º nível, e assim por diante (arredonde frações para cima, exceto frações menores que 1 – arredonde para 0). Um personagem não pode possuir um seguidor com nível acima de 20º.

A Tabela: Exemplo de Parceiros Especiais Épicos apresenta algumas criaturas que dão bons parceiros de personagens épicos.

Tabela: Exemplo de Parceiros Especiais Épicos

CRIATURA	TENDÊNCIA	NÍVEL EQUIV.
Anjo, diva astral	Qualquer boa	20º
Dragão de prata antigo	Leal e Bom	42º
Couatl	Leal e Bom	16º
Gigante das nuvens	Neutro e Bom	24º
Ghaele	Caótico e Bom	20º
Gigante das tempestades	Caótico e Bom	28º
Dragão de latão ancião	Caótico e Bom	42º
Tartaruga-dragão	Neutro	21º
Hidra de 12 cabeças	Neutro	19º
Pássaro roca	Neutro	23º
Dragão verde antigo	Leal e Mau	40º
Diabo do gelo (gelugon)	Leal e Mau	21º
Gigante das nuvens	Neutro e Mau	24º
Demônio, glabrezu	Caótico e Mau	23º
Demônio, súcubo	Caótico e Mau	12º
Dragão branco ancião	Caótico e Mau	41º

LIDERANÇA PARA MORTOS-VIVOS

"Undead Leadership" (LM p31)

Pré-requisitos: 6º Nível de Personagem, tendência não boa, Conhecimento (religião) 1 graduação.

Benefícios: Você atrai seguidores como tivesse o talento Liderança. Seu valor de Liderança tem +2 de bônus para atrair mortos-vivos e -4 para atrair outras criaturas vivas. Se você decidir atrair seguidores mortos-vivos, eles teriam no máximo metade do seu Nível Efetivo.

LIGAÇÃO MILICIANA

"League Militiaman" (DR337 p92)

Pré-requisitos: Halfling, Esquiva, ser membro de uma tribo filiada a Aliança dos Povos Livre.

Benefícios: Uma vez por turno, você pode designar um oponente que você ameace durante um combate. O oponente deve ser uma Fada, Gigante, Humanóide ou Humanóide Monstruoso e ser de tamanho Médio (ou Grande). Você ganha os seguintes benefícios contra este oponente: a) +1 de bônus de Esquiva na CA (este é separado do bônus do talento Esquiva) ou +2 de bônus de Escudo na CA para criaturas adjacentes a você de até tamanho Pequeno que também é ameaçado por seu oponente.

LIGEIRO [GUE]

"Dash" (CWar p97)

Benefícios: Se você estiver usando armadura leve ou nenhuma e estiver carregando uma carga leve, seu deslocamento é 1,5 m mais rápido que o normal.

LIMITE ADICIONAL

"Extra Slot" (CArc p79)

Pré-Requisitos: 4º Nível de Conjurador.

Benefícios: Você ganha um uso diário de magia adicional ao seu uso diário. Este uso diário adicional pode ser de qualquer nível até um nível inferior à magia de maior nível que você pode lan-

çar. Por exemplo, um Feiticeiro de 4º nível ganha um uso diário de nível 0 ou de nível 1, permitindo-lhe conjurar qualquer magia conhecida do nível escolhido mais uma vez a cada dia. Um Mago de nível 4 pode preparar qualquer magia adicional de nível 0 ou 1 que ele saiba. Uma vez selecionado, o uso diário de magia adicional jamais migra de nível para cima nem para baixo.

Especial: Você pode ganhar este talento múltiplas vezes. Cada vez, você ganha um uso diário de magia adicional de qualquer nível até um nível mais baixo que a magia de maior nível que você puder lançar.

LIMITE ADICIONAL DE ITEM MÁGICO [ÉPICO]

"Additional Magic Item Space" (Epic p50)

Benefício: Escolha um tipo de item mágico que possua um limite no número que o personagem possa usar simultaneamente e receber seu benefício. O personagem pode agora usar um item mágico a mais daquele tipo e ser também beneficiado.

Normal: Sem este talento, você está limitado a uma tiara, chapéu ou elmo; um par de lentes ou óculos; uma capa ou manto; um amuleto, broche, medalhão, colar, periapto ou escaravelho; uma armadura; um robe; uma veste, vestimenta ou camisa; um par de braceiras ou braceletes; um par de luvas ou manoplas; dois anéis; um cinto; e um par de botas.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que você o escolher, ele se aplicará a um novo tipo de item mágico.

LIMITE DE MAGIA ALTERNADO [METAMÁGICO]

"Alternative Source Spell" (DR325 p61)

Pré-Requisitos: Capaz de conjurar magias Arcanas e Divinas.

Benefícios: Você pode preparar uma magia Arcana do mesmo nível em uma lista de limite diário de uma classe Divina que você possua e/ou uma Magia Divina no lugar de uma Arcana do mesmo nível. No caso desta magia, o Nível de Conjurador é de um nível menor do que é realmente.

LINHA DE FRENTE

"Hold the Line" (CWar p100)

Pré-Requisitos: BBA + 2, Reflexos de Combate.

Benefícios: Você recebe um Ataque de Oportunidade contra um oponente a cada vez que entre em investida contra você ao entrar na sua área de ameaça. Se seu ataque tiver sucesso a investida é interrompida.

LONGEVIDADE EXPANDIDA [ÉPICO]

"Extended Life Span" (Epic p56)

Benefício: Adicione metade do resultado máximo da idade máxima da raça do personagem para as categorias de idade meia-idade, velho e venerável do personagem. Calcule a idade máxima do personagem usando o novo número venerável. Este talento não pode diminuir a categoria de idade atual do personagem.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

LUA CRESCENTE [ESTILO]

"Crescent Moon" (CWar p113)

Pré-Requisitos: Desarmar Aprimorado, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Foco em Arma (adaga) Foco em Arma (espada bastarda, espada longa, cimitarra ou espada curta).

Benefícios: Se você causar dano numa mesma criatura usando sua Espada e sua Adaga na mesma rodada, você pode fazer imediatamente uma manobra Desarmar como uma Ação Livre.

LUTA ASTUTA

"Cunning Sidestep" (Dcn p103)

Pré-Requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Lutador Sagaz, Tamanho Pequeno ou Médio.

Benefícios: Quando seu oponente for maior que Médio, você ganha um bônus de circunstância para evitar as manobras de enconção, Imobilizar, Empurrar ou Derrubar. O tamanho do bônus depende do tamanho do seu oponente, de acordo com a tabela abaixo:

OPONENTE É...	BÔNUS	OPONENTE É...	BÔNUS
---------------	-------	---------------	-------

Colossal	+ 8	Enorme	+ 4
Imenso	+ 6	Grande	+ 2

LUTADOR ASTUTO*"Clever Wrestling" (Dcn p103) (CWar p97)*

Pré-Requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Tamanho Pequeno ou Médio.

Benefícios: Quando seu oponente for maior que Médio, você ganha um bônus circunstancial no seu teste de Agarrar para escapar de uma manobra Agarrar ou imobilização. O tamanho do bônus depende do tamanho do seu oponente, de acordo com a tabela abaixo:

OPONENTE É...	BÔNUS	OPONENTE É...	BÔNUS
Colossal	+ 8	Enorme	+ 4
Imenso	+ 6	Grande	+ 2

LUTADOR LENDÁRIO [ÉPICO]*"Legendary Wrestler" (Epic p)*

Pré-requisito: FOR 21, DES 21, Ataque Desarmado Aprimorado, Arte da Fuga 15 graduações.

Benefício: Você recebe um bônus de +10 em todos os testes de agarrar.

LUZ DE NIMBO [EXALTADO]*"Nimbus of Light" (BoED p44)*

Benefício: As criaturas boas reconhecem automaticamente um brilho que cerca você de acordo com sua pureza e devoção aos poderes do bem. Você ganha +2 de bônus de circunstância em todos os testes de diplomacia e sentir motivação ao interagir com criaturas boas.

Seu brilho emana luz como uma lanterna comum: iluminação boa em 1,5m e iluminação ruim em 3m. Você pode extinguir este brilho à vontade e pode reativá-la como uma ação livre.

MACHADO BAIXO, ESPADA ALTA [ESTILO]*"High Sword Low Axe" (CWar p113)*

Pré-Requisitos: Imobilização Aprimorada, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (espada bastarda, espada longa ou cimitarra), Foco em Arma (Machado de Guerra, Machado de Combate Anão ou Machadinha).

Benefícios: Se você causar dano na mesma criatura com sua Espada e seu Machado na mesma rodada, você pode fazer uma manobra de Imobilizar como uma Ação Livre. Se você tiver sucesso, você pode fazer um ataque de Imobilização Aprimorada imediatamente.

MACHADO E CRAVOS [ESTILO]*"Axespike" (RoS p137)*

Pré-Requisitos: Usar Arma (Armadura com cravos), Usar Arma (Machado grande), Usar Armadura (pesada), Foco em Arma (Armadura com cravos).

Benefícios: Quando você fizer uma Ação de Rodada Completa usando seu Machado Grande, você pode fazer um ataque adicional com sua Armadura com Cravos usando seu maior bônus de ataque e tendo -5 de penalidade. Você só poderá adicionar ½ do seu modificador de FOR nesta jogada de ataque.

MACHADO-ESCUDO [ESTILO]*"Shielded Axe" (RoS p144)*

Pré-Requisitos: Combater com Duas Armas, Usar Escudos, Machado de Guerra Anão, Machadinha.

Benefícios: Quando você faz um Ataque Total com seu Machado de Guerra Anão (na mão hábil) e uma Machadinha (na inábil), você ganha o bônus de Escudo do Broquel. Adicionalmente, você não tem a penalidade normal de -1 para atacar usando o Broquel.

MAÇA RELÂMPAGO [ESTILO]*"Lightning Mace" (CWar p113)*

Pré-Requisitos: Reflexos de Combate, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (maça leve).

Benefícios: Se você lutar usando uma maça leve numa mão, toda a vez que você causar com um Decisivo, você ganha um ataque adicional usando o mesmo bônus de ataque.

MAGIA ADICIONAL*"Extra Spell" (CARC p79)*

Pré-Requisitos: 3º Nível de Conjurador.

Benefícios: Você aprende uma magia adicional de qualquer nível até um nível mais baixo que a magia de maior nível que você pode conjurar. Assim, um Feiticeiro de 4º nível ganha uma nova magia de nível 0 ou 1, expandindo sua lista. No nível 4 um Mago também pode aprender uma magia de nível 0 ou 1 adicional, mas já que Magos ganham magias muito mais facilmente que Feiticeiros, este talento lhes é de menor uso.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez, você aprende uma nova magia de qualquer nível até um menor que a magia de maior nível que você pode lançar.

MAGIA ASSINALADA*"Signature Spell" (PGF p43)*

Pré-Requisitos: Dominar Magia.

Benefícios: Selecione uma magia que você tem domínio pelo talento Dominar Magia. Você poderá converter espontaneamente uma magia Arcana Preparada em uma Magia Assinalada contanto que seja o mesmo nível ou maior. Esta habilidade é similar a capacidade do Clérigo em converter espontaneamente magias de cura.

Especial: Você pode escolher este talento várias vezes, cada vez que você escolher aplique a uma Magia Assinalada diferente.

MAGIA CONSAGRADA [METAMÁGICO]*"Consecrate Spell" (CDiv p79)*

Pré-Requisitos: Qualquer tendência Boa.

Benefícios: Uma magia modificada por esse talento ganha o descritor Bom. Além disso, se a metade do dano causado por uma magia consagrada resulta diretamente de poder divino, e, portanto não é sujeita a ser reduzido por proteção contra os elementos ou magias similares. Somente magias divinas podem ser conjuradas como uma Magia Consagrada.

Ajuste de Nível: +1.

MAGIA COOPERATIVA [METAMÁGICO]*"Cooperative Spell" (CARC p76)*

Pré-Requisitos: Qualquer outro talento metamágico.

Benefícios: Você e outro conjurador de magias com o talento Magia Cooperativa podem conjurar simultaneamente a mesma magia (ao mesmo tempo na rodada). Vocês devem estar adjacentes um ao outro ao conjurar cooperativamente. Aumente a CD do teste de resistência em +2 e +1 para testes de Nível de Conjurador para superar Resistência à Magia do alvo (se houver). Use a CD base e o teste de nível do melhor conjurador.

Especial: Para cada conjurador adicional com este talento lançando a mesma magia cooperativa simultaneamente, tanto a CD de resistência como o teste de nível da magia aumentam por +1. Quando mais que dois conjuradores fazem uma magia cooperativa, cada um deve estar adjacente a pelo menos dois outros conjuradores.

Por exemplo, quatro conjuradores, dois Magos e dois Feiticeiros num círculo cada um possuem Magia Cooperativa. Três deles preparam uma ação para conjurar *bola de fogo* quando o membro com a menor iniciativa agir, também conjurando *bola de fogo*. A CD base da resistência por Reflexos é igual à maior CD de resistência individual dentre os conjuradores cooperativos, (como determinado por seus valores de habilidades relevantes, outros talentos, habilidades especiais ou itens) +4 (+2 pelo primeiro conjurador cooperativo, +1 para cada um dos dois). Como o maior conjurador determina a CD base para o teste de Nível de Conjurador, ele terá um bônus de +3 (+1 para cada conjurador cooperativo).

MAGIA CORROMPIDA [METAMÁGICO]*"Corrupt Spell" (CDiv p79)*

Pré-Requisitos: Qualquer tendência Má.

Benefícios: Uma magia modificada por esse talento ganha o descritor Mau. Além disso, se a metade do dano causado por uma Magia Corrupta resulta diretamente de poder divino, e,

portanto não é sujeita a ter reduzido por proteção contra os elementos ou magias similares.

Ajuste de Nível: +1.

MAGIA DA TERRA

"Earth Spell" (RoS p138)

Pré-requisitos: CON 13, SAB 13, Senso Terrestre, Elevar Magia.

Benefícios: Contanto que você esteja tocando o chão ou terra trabalhada, seu talento Elevar Magia adicione um nível de magia adicional e também em seu Nível de Conjurador, ou seja, conjurando uma magia com +2 no nível trate como se fosse uma magia de três níveis maior, e seu Nível de Conjurador é tratado como se fosse dois níveis maior).

MAGIA DE ALCANCE [METAMÁGICO]

"Reach Spell" (CDiv p84)

Benefícios: Você pode conjurar uma magia que normalmente tem um alcance de "toque" a qualquer distância até 9 m. A magia efetivamente se torna um raio, então você deve ter sucesso num ataque à distância por toque para aplicar a magia no receptor.

Ajuste de Nível: +2.

MAGIA DE ENERGIA CADAVERICA [METAMÁGICO]

"Fell Energy Spell" (DR312 p37)

Benefícios: Qualquer valor numérico concedido por uma magia ao alvo (mesmo o bônus concedido na FOR pela magia *FOR de Touro*) aumenta em +2 se você conjurar em um morto-vivo.

Ajuste de Nível: +1.

MAGIA DE GATILHO CONSAGRADA [EXALTADO]

"Consecrate Spell Trigger" (BoED p42)

Pré-requisito: Criar Varinha ou Cajado, Expulsar Mortos-vivos.

Benefício: Quando você usar um Cajado ou Varinha, você pode consumir um uso de Expulsar para aplicar o talento Magia Consagrada no efeito da magia do item. A carga é usada normalmente.

MAGIA DE GATILHO PURIFICADORA [EXALTADO]

"Purify Spell Trigger" (BoED p45)

Pré-requisito: Criar Varinha ou Cajado, Expulsar Mortos-vivos.

Benefício: Quando você usar um Cajado ou Varinha, você pode consumir um uso de Expulsar para aplicar o talento Magia Purificadora no efeito da magia do item. A carga é usada normalmente.

MAGIA DE SOLO

"Magic of the Land" (RotW p152)

Pré-requisitos: 1º Nível de Conjurador, Concentração 5 graduações, Conhecimento (natureza) 5 graduações, Identificar Magia 5 graduações.

Benefícios: Quando você estiver conjurando em um "ambiente natural" (ou seja, fora de qualquer proximidade onde tenha construções e/ou comunidades (áreas do subterrâneo que não tenham vestígios de habitação)), você pode adicionar as suas magias o efeito de cura. Faça um teste de Conhecimento (natureza) contra CD (15 + nível da magia) como uma Ação Livre quando você conjurar em seu alvo. Se o teste for bem sucedido, cada alvo de sua magia terá recebido 2 PV por nível da magia dados por Energia Positiva, a qual cura criaturas vivas e causa dano em mortos-vivos (Vontade nega). Se o teste falhar, a magia é perdida.

Especial: Este efeito não pode ser aplicado a magias da escola de necromancia ou magias que tem no seu descritor uma tendência.

MAGIA DISFARÇADA

"Disguise Spell" (CAAdv p108)

Pré-requisitos: Música de Bardo, Atuação 9 graduações.

Benefícios: Os espectadores percebem que você está atuando, porém não percebem que você está usando magia. Para perceber é preciso realizar um teste resistido de Observar contra sua Atuação.

MAGIA DO FAMILIAR [ÉPICO]

"Familiar Spell" (Epic p56) (DMG p210)

Pré-requisito: INT 25 (se a conjuração está associada com a INT) ou CAR 25 (se a conjuração está associada com o CAR).

Benefício: Escolha uma magia arcana de 8º nível ou inferior que você conheça. Seu familiar pode agora usar esta magia uma vez por dia como uma habilidade similar a magia, com um nível de conjurador igual ao seu. Você não pode conceder uma magia ao seu familiar que possua um componente material de mais de 1 po ou um custo em XP.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que escolher este talento, você pode conceder para o seu familiar uma habilidade similar à magia diferente ou outro uso diário da mesma habilidade similar a magia.

MAGIA DIVINA PODEROSA [DIVINO]

"Divine Spell Power" (CDiv p80)

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar mortos-vivos, Capaz de conjurar magias divinas de 1º nível.

Benefícios: Você gasta um uso de Expulsar mortos-vivos como uma Ação Livre para ajustar o seu Nível de Conjurador Efetivo para próxima magia Divina que você conjurar. O ajuste é calculado pelo seu teste de Expulsar com +3 de bônus. Resultando no seu modificador para determinar seu Nível de Conjurador (exemplo, um Clérigo que consiga um 16 no teste ganha um modificador de +2).

MAGIAS EM COMBATE APRIMORADO [ÉPICO]

"Improved Combat Casting" (CArc p192)

Pré-requisitos: Magia em Combate, Concentração 25 graduações.

Benefício: Você ganha um bônus igual a metade do seu nível de conjurador nos testes de Concentração para evitar ataques de oportunidades por conjurar magias ou Habilidades Similares a Magia enquanto estiver ameaçado.

MAGIA EM FAMILIAR

"Familiar Spell" (Und p25)

Pré-requisitos: Capaz de adquirir um Familiar, Dominar Magia.

Benefícios: Você pode preparar uma magia adicional por dia na mente do seu Familiar, embora tenha que ser uma magia com que você tem Dominar Magia. Você pode conjurar essa magia normalmente com seu Familiar a até um quadrado de distância de você. Seu familiar não pode conjurar essa magia em si mesmo.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes, cada vez que selecionar este talento aumente o número de magias que seu Familiar possui em um.

MAGIA ENCADEADA [METAMÁGICO]

"Chain Spell" (CArc p76)

Pré-Requisitos: Qualquer outro talento metamágico.

Benefícios: Uma magia que tenha um alcance de um único alvo ou que não seja maior que "toque" afeta seu alvo primário normalmente, porém, agora afeta um número de alvos secundários igual ao seu Nível de Conjurador (máximo de 20). Nenhuma criatura pode ser atingida mais de uma vez. Se a magia causa dano, os alvos secundários sofrem metade do dano e terão direito a um teste de Reflexos para reduzirem a metade novamente (mesmo que a magia não permita o teste para reduzir a metade). Se a magia não causa dano, o alvo secundário pode fazer um Teste de Resistência que tenha a CD reduzida em 4 pontos pra ficar mais fácil de resistir.

Ajuste de Nível: +3.

MAGIA ESPONTÂNEA [ÉPICO]

"Spontaneous Spell" (Epic p67)

Pré-requisito: Identificar Magia 25 graduações, conjurar magias do nível máximo normal em uma classe conjuradora.

Benefício: Escolha uma magia que você possa conjurar. Você pode converter espontaneamente qualquer magia preparada do mesmo nível que a magia selecionada na magia selecionada, da

mesma forma que um clérigo canaliza energia para converter magias em magias de curar.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que você escolhe este talento, ele se aplica a uma magia diferente.

MAGIA EXPLOSIVA [METAMÁGICO]

"Explosive Spell" (Arc p79)

Benefícios: Uma explosão desse tipo afeta todos no raio de ação da magia. Alvos dentro da área podem testar Reflexos para evitar o efeito do raio, uma falha arremessa o alvo para fora da área afetada deixando-o caído. Alvos que não conseguirem evitá-lo são tratados como atingidos pela magia e sofrem 1d6 de dano adicional e a cada 3 m que se desloquem dentro da área de efeito da explosão. Se algum obstáculo impede a criatura de sair do efeito da explosão ele fica impedido e pára sofrendo 1d6 adicional.

O Talento Magia Explosiva só pode ser aplicado em magias que tenham como testes de Resistência Reflexos e que afetem área (Cone, Cilindro, Linha ou Explosão).

Ajuste de Nível: +2.

MAGIA FORTIFICADA [METAMÁGICO]

"Fortify Spell" (Arc p80)

Benefícios: A magia recebe +2 de bônus no teste de Nível de Conjurador contra Resistência à Magia.

Especial: Este talento pode ser aplicado diversas vezes, cada vez que é aplicado eleve o ajuste de nível em +1 e conceda +2 no teste de conjurador contra Resistência à Magia.

Ajuste de Nível: +1.

MAGIA INATA [METAMÁGICO]

"Innate Spell" (Arc p80)

Pré-Requisitos: Acelerar Magia, Magia Silenciosa, Magia sem Gestos.

Benefícios: Escolha uma magia que você pode conjurar. Você agora pode conjurar esta magia à vontade como uma Habilidade Similar À Magia, uma vez por rodada, sem precisar prepará-la. Um Uso diário de magia oito níveis maior que a magia inata é permanentemente usado para potencializá-la. (Note que usos diários de magia acima do nível 9 podem ser alcançados com as regras do livro Campanhas de Nível Épico vindouro.) Se a magia inata tiver um componente de XP, você paga o custo de XP cada vez que usar a habilidade mágica. Se a magia inata tiver um componente material com custo desprezível, você não precisa do foco para usar a habilidade mágica. Se a magia inata tiver um componente material para o qual um valor em peças de ouro é dado, você precisa desse componente para usar a habilidade mágica.

Uma vez que uma magia inata é uma habilidade mágica e não uma magia de fato, um clérigo não pode convertê-la uma magia de curar nem numa magia de infligir, não podem ser convertida numa magia característica (ver talento Magia Característica). Conjuradores de magias divinas que se tornarem incapazes de conjurar magias divinas não podem usar magias divinas Inatas.

Especial: Você pode escolher este talento mais de uma vez, selecionando outra magia cada vez. Você deve pagar os custos em usos diários de magia, focos e componentes materiais para cada magia inata que você adquirir.

MAGIA IRREDUTÍVEL [ÉPICO]

"Tenacious Magic" (Epic p68)

Pré-requisitos: Identificar Magia 15 graduações.

Benefício: Escolha uma habilidade similar à magia que você possua, ou uma magia que você possa conjurar. Efeitos que normalmente dissipariam a magia escolhida apenas suprimem seu funcionamento por 1d4 rodadas. A magia ainda termina ao final de sua duração, mas as rodadas sem funcionamento não contam como parte da duração. Você pode dispensar sua própria magia irredutível normalmente.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes, e seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você escolhe este talento,

ele se aplica a uma magia ou habilidade similar à magia diferente.

MAGIA LÍRICA

"Lyric Spell" (CAdv p113)

Pré-Requisitos: Música de Bardo, Concentração 12 graduações, capaz de conjurar magias arcanas espontaneamente de 2º nível.

Benefícios: Como uma Ação Padrão, você pode conjurar uma magia arcana do seu repertório diário (espontâneo) gastando (1 + nível da magia) usos de sua Música de Bardo. Você não pode usar este talento para conjurar magias com o talento metamágico Magia Silenciosa aplicado.

MAGIA NAVALHA [ESTILO]

"Spellrazor" (RoS p144)

Pré-Requisitos: Magia em Combate, Usar Arma Exótica (Navalha Gnomo), Combater com Duas Armas, Concentração 5 graduações.

Benefícios: Como uma Ação de Rodada Completa, você pode conjurar uma magia de ataque de toque corpo a corpo, atacar com esta magia, e fazer um ataque com mão inábil com sua Navalha Gnomo (Gnome Quickrazor).

MAGIA PENETRANTE ÉPICA [ÉPICO]

"Epic Spell Penetration" (Epic p54) (Arc p192)

Pré-requisitos: Magia Penetrante Maior.

Benefício: Você ganha um bônus de +2 nos testes de nível de conjurador para superar a RM de uma criatura. Este bônus é cumulativo com os bônus concedidos por Magia Penetrante e Magia Penetrante Maior.

MAGIA PENETRANTE ENFURECIDA

"Raging Spell Penetration" (DR310 p30)

Pré-requisitos: Fúria ou Frenesi, Acelerar Magia, Magia em Combate, Magia Penetrante, Conjuração em Fúria, Concentração 5 graduações, ser capaz de conjurar magias de 1º nível.

Benefícios: Consumindo um uso diário de sua Fúria ou Frenesi, você ganha +2 de bônus nos testes para superar a Resistência à Magia durante 3 + modificador de CON rodadas. Ao término deste tempo, você ficará Fadigado até o fim do combate. Este bônus se acumula com os bônus do talento Magia Penetrante.

MAGIA PERSISTENTE [METAMÁGICO]

"Persistent Spell" (Arc p81)

Pré-requisitos: Estender Magia.

Benefícios: Uma magia com um alcance fixo (como Detectar Magia) ou pessoal pode ter a duração de até 24 horas. Magias com duração instantânea são descarregadas e não podem ser afetadas por este talento (como Proteção contra Elementos). Você não precisa manter-se concentrado com uma magia tipo detectar Persistente (como detectar Magia ou Detectar Pensamentos) por está ciente da mera presença ou ausência da coisa detectada, mas você ainda deve fazer testes de Concentração para ganhar informação adicional normalmente.

Ajuste de Nível: +6.

MAGIA PURIFICADORA [METAMÁGICO]

"Purify Spell" (BoED p44)

Pré-Requisitos: Tendência Boa.

Benefícios: A magia ganha o descritor [bom]. Criaturas neutras sofrem só ½ do dano. Criaturas boas não sofrem dano algum. Extraplanares malignos tem a categoria de tamanho do dado aumentada em um. (ou seja, 1d6 se torna, 1d8, um 1d8 se torna 2d6, etc.).

Ajuste de Nível: +1.

MAGIA RADIANTE [METAMÁGICO]

"Radiant Spell" (DR314 p21)

Pré-Requisitos: CAR 15, capaz de conjurar uma magia com o descritor [fogo].

Benefícios: Você pode selecionar uma magia com descritor [fogo] que cause dano. Quando o oponente sofrer dano por esta magia, ele fica cego durante 1 rodada por nível da magia (antes de ajuste) a menos que tenha sucesso num teste de Vontade contra a CD da magia conjurada (use a CD padrão para calcular se a

magia tiver "teste de resistência: não"). Se tiver sucesso no teste de resistência, ainda deixa o alvo Ofuscado por 1 rodada.

Ajuste de Nível: +2.

MAGIA RÁPIDA [METAMÁGICO]

"Rapid Spell" (CDiv p84)

Benefícios: Todas as magias com Tempo de Execução maior que 1 Ação Padrão poderão ser feitas rapidamente. Uma magia rápida que seja de 1 rodada completa passa a ser de 1 Ação Padrão. Uma magia que tenha mais de uma rodada passa a ser de 1 rodada completa. Uma magia que consome mais de 1 minuto passa a consumir apenas 1 minuto, e as magias que consomem horas passam a consumir 1 hora.

Assim:

1 rodada – 1 Ação Padrão	Vários Minutos – 1 minuto
Várias rodadas – 1 rodada	Várias Horas – 1 hora.

Especial: a magia pode ser feita rapidamente e acelerada se o tempo de execução for somente de 1 rodada completa. Este talento pode ser aplicado a magias que são feitas espontaneamente, mas, o tempo de execução tem que ser superior a 1 rodada completa.

Ajuste de Nível: +1.

MAGIA SANTIFICADA [METAMÁGICO]

"Sanctum Spell" (CArc p82)

Pré-Requisitos: Qualquer outro talento metamágico.

Benefícios: Uma magia afetada por este talento é conjurada como +1 no Nível de Conjurador dentro do "Santuário" e -1 no Nível de Conjurador se conjurada fora do "Santuário". Um conjurador só pode manter um Santuário, no qual requer um mesmo de dedicação para sua criação. Suas dimensões não podem ser maiores que 4,5 m por nível no diâmetro.

MAGIA SEM GESTOS AUTOMÁTICA [ÉPICO, METAMÁGICO]

"Automatic Still Spell" (Epic p51) (CArc p191)

Pré-requisitos: Magia Sem Gestos, Identificar Magia 27 graduações, conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível.

Benefício: Você pode conjurar todas as magias de 0, 1º, 2º, e 3º nível como magias sem gestos sem ocupar lugares de magia de níveis superiores.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que você escolhe este talento, as magias dos seus próximos três níveis mais baixos pode agora ser sem gestos sem ajustes no seu lugar ocupado. Este talento não aumenta o tempo de preparação de magias que normalmente tornam-se ações de rodada completa quando conjuradas em forma metamágica.

MAGIA SILENCIOSA AUTOMÁTICA [ÉPICO, METAMÁGICO]

"Automatic Silent Spell" (Epic p51) (CArc p191)

Pré-requisitos: Magia Silenciosa, Identificar Magia 24 graduações, conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível.

Benefício: Você pode conjurar todas as magias de 0, 1º, 2º, e 3º nível como magias silenciosas sem ocupar lugares de magia de níveis superiores.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que você escolhe este talento, as magias dos seus próximos três níveis mais baixos pode agora ser silenciosas sem ajustes no seu lugar ocupado. Este talento não aumenta o tempo de preparação de magias que normalmente tornam-se ações de rodada completa quando conjuradas em forma metamágica. Entretanto, como bardos não podem usar o talento Magia Silenciosa, eles também não são afetados por este talento.

MAGIA TEMÁTICA

"Spell Thematics" (PGF p44)

Pré-Requisitos: 1º Nível de Conjurador Arcano.

Benefícios: Escolha um tema para suas magias ("esfera", "relâmpago", etc...). Você conjura magias designadas como centrais ao seu tema o Nível de Conjurador. Aumente à CD de qualquer teste de Identificar Magia em +4 feito para identificar qualquer magia que você conjure, seja ela designada ou não como magia temática. Ainda, você pode selecionar uma magia por nível de magia que você conheça como uma Magia Temática e conjurar

ela com +1 no Nível de Conjurador. Quando você tiver acesso a um novo nível de magia você pode selecionar uma nova magia temática; você não pode selecionar novamente este talento para adquirir novas magias temáticas.

Você não pode usar este talento para fazer manifestações se estiver invisível, o efeito especial não muda as magias de forma nenhuma (somente a aparência). Por exemplo, Se seu tema for "crânios gritantes", sua magia vão poder manifestar-se como uma dúzia de pequenos crânios gritantes que orbitam ao seu redor, te carregando no ar.

MAGIA TRANSDIMENSIONAL [METAMÁGICO]

"Transdimensional Spell" (CDiv p85) (CArc p84)

Benefícios: Magias modificadas por este talento causam efeitos em alvos incorpóreos, etéreos, Piscar ou Truque da Corda, etc... Você deve está quieto para perceber o inimigo para direcionar a magia, mas, magias com área de efeito funcionam normalmente.

Ajuste de Nível: +1.

MAGIAS MÚLTIPLAS [ÉPICO]

"Multispell" (Epic p63)

Pré-requisitos: Magia Acelerada, conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível.

Benefício: Você pode conjurar uma magia acelerada adicional por rodada.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

MÁGICA INATA [RACIAL]

"Innate Magic" (DR324 p78)

Pré-requisitos: 1º nível somente, INT 3, CAR 11.

Benefícios: Selecione uma magia de nível 0. Você poderá conjurá-la uma vez por dia como Nível de Conjurador de 1º nível. A CD (se possível) é 10 + modificador de CAR.

MAGO ACADÊMICO

"Collegiate Wizard" (CArc p181)

Pré-Requisitos: INT 13, 1º Nível de personagem como Mago.

Benefícios: +2 de bônus nos testes de Conhecimento (arcano). Como um Mago de 1º nível, você ganha seis magias de 1º nível (no lugar de 4). Nos nível seguintes, você ganha 4 novas magias (ao invés de 2).

MAGO ASCÉTICO

"Ascetic Mage" (CAAdv p105)

Pré-Requisitos: 2º Nível de Conjurador Espontâneo, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefícios: Como uma ação rápida que não provoca Ataques de Oportunidade, você pode sacrificar um uso diário de magia para ganhar um bônus no ataque e dano igual para o nível do uso diário de magia sacrificado.

Seus níveis de Feiticeiro e o monge se acumulam para determinar sua CA, mas você usa seu modificador de CAR em vez de Sabedoria.

Você pode ser multiclasse livremente entre o monge e paladino, tão logo como você atenda os requisitos de tendência leal e bom. Você ainda tem que permanecer leal e bom para ter suas habilidades de monge e níveis de monge. Você ainda sofre a penalidade de XP normalmente por ser multiclasse.

MALANDRO NATURAL

"Natural Trickster" (RoS p143)

Pré-requisitos: Gnomo.

Benefícios: Você ganha uma das seguintes magias como Habilidade Similar à Magia uma vez por dia, como se fosse de 1º Nível de Conjurador: *Disfarçar-se*, *Imagem Silenciosa* ou *Ventriloquismo*. A CD é 10 + nível da magia + seu modificador de CAR.

Especial: Você pode selecionar este talento diversas vezes, para cada vez que selecioná-lo, escolha uma magia diferente.

MANTER-SE IMÓVEL

"Stand Still" (EPsiH p51)

Pré-requisitos: FOR 13.

Benefícios: Quando um inimigo se movimenta para fora de um quadrado que você ameaça te dá um Ataque de Oportunidade,

pode desistir deste ataque e, ao invés, fazer com que o seu inimigo fique onde está. Faze teu Ataque de Oportunidade normalmente. Se atingir o inimigo, ele deve passar num teste de Reflexos contra uma CD 10 + sua jogada de dano (o oponente não leva o dano), ou imediatamente pára como se tivesse usado a sua ação de movimento da rodada.

Já que usa o talento no lugar do seu Ataque de Oportunidade, você só pode usar um número de vezes por rodada igual ao número de vezes por rodada que você poderia fazer Ataques de Oportunidade (normalmente apenas um).

Normal: Ataques de Oportunidade não podem fazer com que os inimigos parem.

MÃOS DE CURANDEIRO [EXALTADO]

"Hands of the Healer" (BoED p43)

Pré-requisito: CAR 13, Cura pelas Mãos.

Benefício: Quando calcular o número de PV que você pode curar por dia, trate como você tivesse +2 no seu valor de CAR.

MÃOS MÁGICAS

"Spell Hand" (Arc p83)

Benefícios: Você pode conjurar como um Feiticeiro estas Habilidade Similar à Magia 1/dia: *Abri/Fechar*, *Disco Flutuante de Tenser* e *Mãos Mágicas*. A CD é baseada no CAR do personagem.

MATADOR DE INIMIGO DE GNOMO

"Gnome Foe Killer" (RoS p140)

Pré-requisitos: Gnomo.

Benefícios: Você ganha +2 de bônus Racial em todas as jogadas de dano contra Kobolds e Goblinóides.

MATADOR DE MAGOS [GUE]

"Mage Slayer" (Arc p81)

Pré-Requisitos: BBA +3, Identificar Magia 2 graduações.

Benefícios: Você recebe +1 nos Testes de Vontade. Se você ameaça um conjurador, ele não pode usar a ação "Conjurar Defensivamente" (falha automaticamente no teste de Concentração).

Especial: Escolher este talento faz com que seu Nível de Conjurador (de todas das classes) para todas as magias e Habilidade Similar à Magia são reduzidos em 4.

MATILHA DE LOBOS [TÁTICO]

"Wolfpack" (RotW p153)

Pré-requisitos: DES 15, Esquiva, Mobilidade, Ataque Giratório, BBA +6.

Benefícios: Você pode usar 3 manobras táticas distintas: *Distrair Inimigo*: Você e um aliado que esteja flanqueando seu inimigo por uma rodada, poderá usar esta habilidade. Como uma Ação de Rodada Completa, você fará um ataque simples. Se você causar dano, fará um teste de Belfar mais o dano sofrido contra o teste de Sentir Motivação do inimigo como se fosse seu bônus de BBA. Se você for bem sucedido, todos os aliados que estiverem flanqueando ganharão um Ataque de Oportunidade contra o inimigo. *Controlar Empurrão*: Se você e outro aliado estiverem ameaçando o mesmo inimigo e o seu aliado poderá fazer uma ação de Prestar Auxílio e te auxiliar contra o inimigo. Como uma Ação de Rodada Completa, faça um ataque corpo a corpo. Se você causar dano, você causa o dano e inicia um encontrão que não provoca um Ataque de Oportunidade ou move você até o quadrado onde está seu inimigo. Faça o encontrão normalmente, exceto que o dano que você causar com seu teste de FOR não moverá o inimigo para traz mais que 1,5 m. *Esquiva em Grupo*: Se você e outro aliado estiverem ameaçando o mesmo inimigo poderá fazer uma ação de Prestar Auxílio para qualquer aliado seu que ameace o mesmo e conceder +2 na CA. Este bônus dura por até o fim do seu próximo turno, dado a você por ameaçar o mesmo inimigo.

MATURIDADE TARDIA [RACIAL]

"Slow Maturation" (DR324 p78)

Pré-requisitos: 1º nível somente, deve ter idade entre jovem ou maturidade.

Benefícios: Você terá 50% de chance de viver mais que os membros de sua raça para evitar uma próxima categoria de idade.

MAXIMIZAR SÚBITO [METAMÁGICO]

"Sudden Maximize" (Arc p83)

Pré-Requisitos: Qualquer outro talento metamágico.

Benefícios: Uma vez por dia você pode aplicar o Talento Maximizar Magia numa magia sem ajustar o seu nível.

MEDIR DISTÂNCIA OFENSIVA

"Offensive Metered Foot" (DR337 p97)

Pré-requisitos: Concentração 6 graduações, Combate Desarmado Aprimorado.

Benefícios: Selecione um oponente como uma Ação Livre. Cada vez que você causar dano a este oponente consecutivamente, você ganha +1 de bônus de Aprimoramento nas jogadas de ataque contra ele (máximo de +5). Se você errar o oponente, você perde esse bônus. Se você causar dano novamente, a contagem reinicia a partir de +1. Este talento só pode ser aplicado em um oponente a cada vez.

MELODIA FANTASMAGÓRICA

"Haunting Melody" (Eb p54)

Pré-Requisitos: Música de Bardo, Atuação 9 graduações.

Benefícios: Gastando um de seus usos de Música de Bardo, você pode deixar todos os inimigos a 9 m e que possam ter ouvido Atuando no estado de Abalados por 1 rodada por graduação em Atuação (Vontade *nega*, CD 10 + ½ do nível de bardo + modificador de CAR). Este efeito é de [ação mental] e [medo].

MEMBRO DOS SOLARES DE BRONZE

"Bronze Solaris Member" (DR334 p93)

Pré-requisitos: 1º nível de Feiticeiro, 1º nível somente.

Benefícios: Você descende de uma Divindade Ancestral e é um dos membros da Ordem dos Solares de Bronze. Ganha Conhecimento (religião) como perícia de classe para o Feiticeiro. Recebe +3 de bônus em testes de Conhecimento (religião) relativo a sua Divindade Ancestral. Você sabe usar a Arma Predileta de sua Divindade Ancestral.

MENTE ABERTA

"Open Minded" (EPsiH p48)

Benefícios: Você imediatamente ganha 5 pontos de perícia adicionais. Você gasta estes pontos de perícia normalmente. Se gastá-los numa perícia de outra classe eles contam como 1/2 graduação. Você não pode exceder o seu número máximo de graduações para o seu nível em qualquer perícia.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez, imediatamente, ganha outros 5 pontos de perícia.

MENTE FLEXIVEL [ANÁRQUICO]

"Flexible Mind" (DR326 p80)

Pré-requisitos: Tendência Caótica.

Benefícios: Selecione duas Perícias que você tem graduações. Essas perícias serão de classe para você agora. Ambas perícias recebem +1 de bônus. Você ganha uma Aura Caótica igual ao seu Nível de Personagem. Além de poder ser detectado com a magia ou Habilidade Similar à Magia Detectar o Caos.

MENTE FOCALIZADA

"Focused Mind" (RotW p151)

Pré-requisitos: Elfo, Concentração 2 graduações.

Benefícios: Quando você "Escolher 10" ou "Escolher 20" em um teste ou perícia baseada em INT, você ganha +2 de bônus neste teste.

MENTE FORTE

"Strong Mind" (Eb p61) (Und p27)

Pré-requisitos: SAB 11.

Benefícios: Recebe +3 de bônus nos Testes de Resistência contra habilidades psíquicas e de efeito mental.

MENTE SOBRE CORPO

"Mind Over Body" (EPsiH p48)

Pré-requisitos: CON 13.

Benefícios: Você cura dano de habilidade e dano de perda de habilidade mais rápido que o normal. Você cura uma quantidade de pontos de habilidade igual a 1 + bônus de CON.

Normal: Você cura dano de habilidade e dano de perda de habilidade à razão de 1 ponto por dia.

MESTRE DA LANÇA [GUE]

"Spear Master" (DR30 p89)

Benefícios: Você pode escolher brandir uma Lança ou uma Lança curta como se fosse uma Arma Dupla. A extremidade não pontiaguda causa o mesmo valor de dano, porém por contusão, já a outra extremidade causa dano por Perfuração. Cada extremidade deve ser tratada como uma arma separadamente.

MESTRE DA TERRA

"Earth Master" (RoS p138)

Pré-requisitos: COM, 13 SAB 13, Senso Terrestre.

Benefícios: +1 de bônus nas jogadas de ataque feitas contra oponentes que estejam tocando o chão.

MESTRE DA ZOMBARIA [GUE]

"Master of Mockery" (DR333 p88)

Pré-requisitos: Atuação (comédia) 8 graduações.

Benefícios: Como uma Ação Padrão, você pode enfurecer um oponente usando um ataque corpo a corpo simples. Se o seu oponente falhar num Teste de Resistência de Vontade (CD = ao seu teste de Atuação (Comédia)), ficará enfurecido e focalizará seus ataques apenas em você, ignorando todos os seus oponentes (seus aliados). O oponente enfurecido ganha +2 de bônus de Moral nas jogadas de ataque contra você, mas recebe -2 de penalidade na CA.

Especial: este talento é uma ação de efeito mental e que é dependente de um idioma para que funcione.

MESTRE DE MARIONETES

"Puppet Master" (DR312 p51)

Pré-requisitos: SAB 13.

Benefícios: Se o alvo de uma magia de Ação mental para testar a sua influência mágica contra o teste de Sentir Motivação, a CD será +5 maior (ou seja, CD 20 para Dominar Pessoa ou Dominar Monstro, CD 30 para maior parte das demais magias).

MESTRE DE PORTAL [CRIAÇÃO DE ITEM]

"Portal Master" (PGF p42)

Pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso.

Benefícios: Você entende de Portais (ou seja, túneis de teletransportação fixos com um final) dos mais diversos tipos. Você pode criar um Portal com metade do custo (esses bônus não se acumulam com o do talento Artesão Mágico). Você pode estabilizar um Portal dentro de uma "masmorra" por 1 minuto com um teste de Identificar Magia.

MERGULHO À INVESTIDA

"Diving Charge" (RotW p150)

Benefícios: Se você fizer uma ação de Investida enquanto estiver Voando e tiver se deslocado pelo menos 9 m num ângulo descendente de 3 m, você ganha um dano adicional baseado na sua velocidade de Voo. Você ainda tem a opção de usar "Curva sem deslocamento" mesmo que você não possa devido a sua categoria de manobrabilidade e voar paralelo ao chão (em vez de colidir com ele).

DESLOCAMENTO DE VOO	DANO ADICIONAL
Até 9 m	+ 1d6
Entre 9,1 m e 27 m	+ 2d6
Acima de 27 m	+ 3d6

METABOLISMO ACELERADO

"Rapid Metabolism" (EPsiH p50)

Pré-requisitos: CON 13.

Benefícios: Você naturalmente cura uma quantidade de PV por dia igual à taxa de cura normal + dobro do seu bônus de CON. Você cura mesmo se não descansar. Esta cura substitui a sua cura natural. Se for tratado com sucesso por alguém com a perícia Cura, ao invés, cura o dobro da quantidade normal de PV + dobro do bônus de CON.

METAMAGIA APRIMORADA [ÉPICO]

"Improved Metamagic" (Epic p59) (DMG p210)

Pré-requisitos: Quatro talentos metamágicos, Identificar Magia 30 graduações.

Benefício: O modificador de lugar de todos os talentos metamágicos é reduzido em um nível, para um mínimo de +1. Este talento não possui efeito sobre talentos metamágicos cujo modificador de lugar é +1 ou menos.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam, embora você não possa reduzir o modificador de lugar de um talento metamágico para menos de +1.

METAMAGIA DIVINA [DIVINO]

"Divine Metamagic" (CDiv p80) (CDivErrata) + (DR324 p103) +

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar, qualquer talento metamágico.

Benefícios: Selecione um talento metamágico que você conheça. Como uma Ação Livre, você pode aplicar este talento a uma magia Divina que você possa conjurar sacrificando o nível de ajuste dado pelo talento metamágico (1 + o valor do ajuste de nível) em usos de Expulsar/Fascinar mortos-vivos por dia.

Especial: Você pode selecionar este talento varias vezes. Cada vez que selecionar ele deve ser aplicado a um novo talento metamágico que você conheça.

METAMAGIA FACILITADA [METAMÁGICO]

"Easy Metamagic" (DR325 p62)

Pré-Requisitos: Qualquer outro talento metamágico, com pelo menos um +2 no ajuste de nível da magia.

Benefícios: Selecione um talento metamágico que você conhece. Quando você preparar ou conjurar magias com este talento ele terá seu ajuste de nível reduzido em um (ao mínimo de 1). Por exemplo, usar Metamagia Facilitada para reduzir Acelerar magia de +4 para +3.

Especial: Você pode selecionar este talento varias vezes. Cada vez que selecionar ele deve ser aplicado a um novo talento metamágico que você conheça.

MIMETIZAR MAGIA [ÉPICO]

"Spell Stowaway" (Epic p67)

Pré-requisitos: 12º Nível de Conjurador, Identificar Magia 24 graduações.

Benefício: Escolha uma habilidade similar à magia que você possua, ou uma magia que você possa conjurar. Você torna-se sintonizado com a magia que escolher. Se outro conjurador a até 90 metros de você usar esta, você imediatamente recebe o efeito da magia como se ela tivesse sido usada sobre você pelo mesmo conjurador. Você deve ter uma linha de efeito direta com conjurador para poder receber o benefício da magia (embora você não tenha que saber que o conjurador está presente e você possa estar surpreendido). A duração da magia, efeito e outras especificações são determinadas pelo nível do conjurador original.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes, e seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você escolhe este talento, ele se aplica a uma magia ou habilidade similar à magia diferente.

MISTURA DE ENERGIA [METAMÁGICO]

"Energy Admixture" (CArc p78)

Pré-requisitos: Substituição de Energia.

Benefícios: Escolha um tipo de energia (ácido, frio, eletricidade, ou fogo). Você pode modificar uma magia com um descritor de energia para adicionar uma energia igual quantidade do tipo escolhido de energia. A magia alterada funciona normalmente de todas as formas exceto o tipo de dano causado, sendo que cada tipo de energia deve ser contado separadamente para magias que causam dano. Assim, uma bola de fogo ácida lançada de 6º nível causa dano por fogo 6d6 e dano por ácido 6d6 (jogue separadamente). O limite de dano para uma magia lançada usando este talento permanece o mesmo que da magia-base, mas conta separadamente para cada tipo de energia. Então, uma bola de fogo ácida lançada no 10º nível ou maior causa dano por fogo 10d6 e dano por ácido 10d6. Até mesmo tipos de energias opo-

tas (como fogo e frio) podem ser combinados através deste talento. Em adicional, a magia além de ter seu descritor alterado inclui ambos tipos de energia presentes na magia – por exemplo, uma *Bola de Fogo Ácida* tem na sua descritor da magia *Evocação* [fogo, ácido].

Especial: Você pode ganhar este talento diversas vezes, podendo escolher um tipo de energia diferente a cada vez. Você pode usar *Mistura de Energia* para alterar mais ainda uma magia que já tenha sido modificada com *Substituição de Energia* (então, você poderia selecionar frio como sua *Mistura de Energia* se você tiver selecionado frio na sua *Substituição de Energia*). Você também pode usar *Mistura de Energia* para incluir seu tipo escolhido de energia com uma magia que já usa o mesmo tipo, em efeito duplicando os dados de dano.

Ajuste de Nível: +4.

MOBILIDADE MONTADO [GUE]

"Mounted Mobility" (HoB p98)

Pré-Requisitos: Combate Montado, Cavalgar 4 graduações.

Benefícios: Se estiver montado, você e sua montaria ganham +4 de bônus de esquiva na CA contra Ataques de Oportunidade ao sua montaria atravessar um quadrado ameaçado por um inimigo durante o seu movimento.

Uma condição (qualquer) que você ou sua montaria tenha seu modificador de DES negado na CA, também faz perder o seu bônus de esquiva. Os bônus de esquiva se acumulam com qualquer outro, ao contrário dos outros bônus do mesmo tipo.

MOBILIDADE SELVAGEM

"Savage Mobility" (DR326 p33)

Pré-requisitos: DES 13, Forma Selvagem.

Benefícios: Quando você usa Forma Selvagem, você aumenta o deslocamento em +3 m. Este benefício se aplica a deslocamento por terra, escalada, vôo, natação e escavação.

MODELAR MAGIA [METAMÁGICO]

"Sculpt Spell" (CArc p83)

Pré-requisitos: Qualquer talento metamágico.

Benefícios: Você pode modificar uma magia de área alterando sua forma. A nova área deve ser escolhida da seguinte lista: cilindro (raio de 3 m, 9 m de altura), cone de 12 m, quatro cubos de 3 m, ou uma bola (difusão de 6 metros de raio). A magia esculpida funciona normalmente para todos os fins exceto sua forma. Por exemplo, uma magia relâmpago cuja área é mudada para uma bola causa a mesma quantidade de dano, mas o relâmpago afeta uma difusão de 6 metros.

Ajuste de Nível: +1.

MONTANHÊS IMUTÁVEL

"Steady Mountaineer" (RoS p144)

Pré-requisitos: Acrobacia 8 graduações, Saltar 8 graduações ou Goliath.

Benefícios: Você pode "Escolher 10" em testes de Acrobacia.

MONTARIA CELESTIAL [EXALTADO]

"Celestial Mount" (BoED p42)

Pré-requisito: 4º nível de Paladino.

Benefício: Sua Montaria Especial ganha o modelo Celestial.

MONTARIA DRACÔNICA

"Dragon Steed" (Dcn p105)

Pré-Requisitos: CAR 13, Cavalgar 8 graduações, Falar Idioma (Dracônico)

Benefícios: Você ganha os serviços de um Dragonnel (*Draconimicon* p150) como montaria. Ele te servirá lealmente, como um Seguidor. Se você possui uma Montaria Especial (como Paladino ou similar), o Dragonnel se tornará sua Montaria Especial.

MONTARIA SAGRADA

"Holy Mount" (DR325 p62)

Pré-requisitos: Capaz de adquirir Montaria Especial, qualquer outra classe Divina.

Benefícios: Para determinar as habilidades de sua Montaria Especial, adicione seu nível de Paladino ao nível de outra classe Divina que você possui (como um clérigo).

MONTARIA TEÚRGICA

"Theurgic Mount" (DR325 p62)

Pré-Requisitos: Montaria Especial, qualquer classe Arcana.

Benefícios: Para determinar as habilidades de sua Montaria Especial, adicione seus níveis de paladino a qualquer classe Arcana que você possua.

MORTE DOS INIMIGOS [ÉPICO]

"Death Of Enemies" (Epic p52)

Pré-requisitos: Ruína dos Inimigos, Sobrevivência 30 graduações, 5º Inimigo Predileto.

Benefício: Quando você fizer um sucesso decisivo contra um dos seus inimigos prediletos, o alvo deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 do nível da classe ranger do personagem + modificador de SAB do personagem) ou morrer instantaneamente.

Especial: Criaturas imunes a sucessos decisivos não podem ser afetadas por este talento.

MOstrar-SE VIGOROSO [GUE]

"Mighty Are Fallen" (DR309 p110)

Pré-requisitos: INT 13, DES 13, Especialista em Combate, Esquiva, Mobilidade.

Benefícios: Você recebe +4 de bônus na CA contra oponentes que usem Ataque Poderoso contra você.

MOVIMENTO PRECISO

"Precise Swing" (Eb p58)

Pré-Requisitos: BBA +5.

Benefícios: Ignore os efeitos de Cobertura (mas não de Cobertura Total) quando você fizer qualquer ataque corpo a corpo.

MURALHA ATRÁS [GUE]

"Stoneback" (RoS p144)

Pré-requisitos: Usar Escudo, Combater em Túnel.

Benefícios: Se você preparar um Escudo (que você saiba usar) e que, além disso, você esteja paralelo a uma muralha sólida você não poderá ser flanqueado.

MÚSICA ADICIONAL

"Extra Music" (CAAdv p109) (Eb p52)

Pré-requisitos: Música de Bardo.

Benefícios: Você pode usar sua Música de Bardo quatro vezes adicionais por dia.

Normal: Bardos sem o talento Música Adicional podem usar Música de Bardo uma vez por dia por nível.

Especial: Um personagem pode escolher este talento diversas vezes, cada vez ganha mais quatro usos adicionais.

MÚSICA BLOQUEADORA [ÉPICO]

"Hindering Song" (Epic p57)

Pré-requisito: Música Ensurdecadora, Atuação 27 graduações, Música de Bardo.

Benefício: Você pode usar músicas ou poesia para atrapalhar conjuradores inimigos em uma dispersão de até 9 m de você. Para conjurar uma magia com sucesso dentro da área, um conjurador deve fazer um teste de Concentração como se estivesse conjurando a magia defensivamente e todos estes testes sofrem uma penalidade igual à metade do seu nível de personagem. Você pode escolher excluir qualquer personagem deste efeito. Você pode cantar, tocar ou recitar uma música bloqueadora enquanto realiza outras ações mundanas, mas não ações mágicas (veja a habilidade do bardo inspirar coragem para mais detalhes). A música bloqueadora pode ser mantida por um máximo de 10 rodadas. Usar a música bloqueadora conta como um dos usos diários da música ou poesia do personagem.

MÚSICA DE CRIAÇÃO

"Music of Making" (Eb p57)

Pré-Requisitos: Música de Bardo, Atuação 9 graduações.

Benefícios: Gastando um de seus usos de Música de Bardo, você pode fazer uma das seguintes opções: Primeiro, A duração das magias de Conjuração (criação) que você usar tem o tempo de duração dobrado. Segundo, você ganha +4 de bônus Sagrado nos testes de Ofícios.

MÚSICA DE PROTEÇÃO REFLEXA [ÉPICO]*"Reactive Countersong" (Epic p66)***Pré-requisito:** Reflexos de Combate, Atuação 30 graduações, Música de Bardo.**Benefício:** Você pode iniciar uma contramúsica a qualquer momento, mesmo se não for seu turno (assim como um mago prepara uma ação de contramagia), embora você não tenha que preparar uma ação para fazer isso. Você não pode usar música de proteção reflexa ao mesmo tempo em que usa outra habilidade de Música de Bardo (embora você possa parar a outra habilidade de Música de Bardo para usar a música de proteção reflexa, se você quiser).**Normal:** Sem este talento, você só pode usar uma contramúsica no seu turno.**MÚSICA DO CAOS [ANÁRQUICO]***"Chaos Music" (DR.326 p80)***Pré-requisitos:** Música de Bardo, qualquer Tendência caótica, Atuação 4 graduações.**Benefícios:** O seu nível efetivo de bardo para efeitos de Música de Bardo tem um incremento de +4, acima dos seus DV.

Você ganha uma Aura Caótica igual a seu nível de personagem. Você pode ser detectado pela magia ou habilidade Detectar o Caos a CD é

MÚSICA DO CRESCIMENTO*"Music of Growth" (Eb p57)***Pré-Requisitos:** Música de Bardo, Atuação 12 graduações.**Benefícios:** Gastando um de seus usos de Música de Bardo, todos os Animais e Plantas a 9 m de você ganham +4 de bônus de melhoria em FOR e em CON em quanto você continuar Atuando.**MÚSICA DO DRAGÃO***"Dragon Song" (Dcn p105)***Pré-Requisitos:** CAR 13, Conhecimento (arcano) 4 graduações, Atuação 6 graduações, Falar Idioma (Dracônico).**Benefícios:** +2 na CD para resistir a efeitos de ação mental baseados geralmente por sua Música de Bardo. +2 de bônus nos testes de Atuação envolvendo música, poesia ou qualquer ato verbal de atuação.**MÚSICA DOS DEUSES [ÉPICO]***"Music Of The Gods" (Epic p63)***Pré-requisitos:** CAR 25, Atuação 30 graduações, Música de Bardo.**Benefício:** Sua Música de Bardo pode afetar até mesmo criaturas que normalmente são imunes a efeitos de ação mental. Entretanto, estas criaturas recebem um bônus de +10 nos testes de Vontade para resistir a estes efeitos.**MÚSICA ENCANTADORA***"Enchanting Song" (RoS p139)***Pré-requisitos:** Música de Bardo, Foco em Magia (Encantamento), Atuação 6 graduações.**Benefícios:** Quando conjurar magias da escola de Encantamentos, você gasta um de seus usos de Música de Bardo para elevar a CD e seu Nível de Conjurador em 1. Esse efeito acumula com outros talentos que elevam a CD ou Nível de Conjurador.**MÚSICA ENSURDECEDORA [ÉPICO]***"Deafening Song" (Epic p52)***Pré-requisitos:** Atuação 24 graduações, Música de Bardo.**Benefício:** Você pode usar música ou poesias para ensurdecer temporariamente todos os inimigos em uma dispersão de 9 metros centrada nele. Um teste de resistência de Fortitude bem sucedido (CD 10 + 1/2 do nível de classe do personagem + modificador de CAR do personagem) anula o efeito. Os efeitos de surdez duram enquanto você continuar a música ensurdecidora. Você pode escolher excluir qualquer personagem deste efeito. Você pode cantar, tocar ou recitar uma música ensurdecidora enquanto realiza outras ações mundanas, mas não ações mágicas (veja a habilidade do bardo inspirar coragem para mais detalhes). A música ensurdecidora pode ser mantida por um máximo

de 10 rodadas. Usar a música ensurdecidora conta como um dos usos diários da música ou poesia do personagem.

MÚSICA METAMÁGICA*"Metamagic Song" (RoS p142)***Pré-Requisitos:** Música de Bardo, quaisquer dois talentos metamágicos.**Benefícios:** Quando você conjurar uma magia espontaneamente melhorada por um talento metamágico, você gasta um número de usos de Música de Bardo igual ao ajuste de nível modificado pelo talento, conjurando a magia com seu nível normal. Você não pode reduzir parcialmente o ajuste de nível do talento metamágico (ou é todo ou nenhum). Você não pode usar este talento para melhorar uma magia com talento Magia Silenciosa.**MÚSICA PROLONGADA***"Lingering Song" (CAdv p111)***Pré-Requisitos:** Música de Bardo.**Benefícios:** Se você usar Música de Bardo para Inspirar Competência, Inspirar Coragem ou Inspirar Grandeza, os efeitos duram o 1 minuto a mais, depois que o bardo pare de executar a habilidade.**Normal:** Inspirar Coragem e Inspirar Grandeza dura enquanto o bardo cantar, mais 5 rodadas adicionais daí em diante. Inspirar competência dura 2 minutos.**NADAR COMO UM PEIXE [SELVAGEM]***"Swim Like A Fish" (CDiv p85)***Pré-Requisitos:** Forma Selvagem.**Benefícios:** Você gasta um de seus usos de Forma Selvagem para fazer crescer guelras, possibilitando você respirar em baixo d'água (impedindo sua respiração na superfície). Membranas crescem entre seus dedos das mãos e dos pés, concedendo deslocamento de natação. Seus efeitos duram por 1 hora.**NASCIDO DOS TRÊS TROVÕES [METAMÁGICO]***"Born Of The Three Thunders" (Arc p76)***Pré-Requisitos:** Conhecimento (natureza) 4 graduações, Substituição de Energia (eletricidade).**Benefícios:** Quando você conjura magias que tenham no descritor eletricidade ou sônico e que causem pontos de dano, você pode declarar que ela é uma magia dos Três Trovões, para causar metade do dano como eletricidade e a outra metade como sônico. Ainda a magia termina com um trovão poderoso que deixa todas as criaturas que sofreram dano Atordoadas por uma rodada, a menos que tenham um sucesso em um Teste de Fortitude, então em seguida, as criaturas Atordoadas, estão propensas a cair caso não tenham sucesso num teste de Reflexos (ambos os testes de resistência tem a CD como o da magia base). Canalizar os três trovões custa caro, entretanto, e você fica automaticamente ofuscados por 1 rodada depois de fazer-lo.

Em Adicional, o seu descritor de magia se modifica adicionando o tipo de energia – por exemplo, uma magia Relâmpago dos Três Trovões é uma magia de evocação [eletricidade, sônico].

Ajuste de Nível: +0.**NASCIDO PARA VOAR***"Born Flyer" (RotW p148)***Pré-requisitos:** DES 13.**Benefícios:** Ganha +4 de bônus de Competência nos Teste de Resistência ou testes feitos para manobrar enquanto estiver voando. Nota: Você só poderá selecionar este talento se você tiver deslocamento de voo natural.**NATAÇÃO APRIMORADA***"Improved Swimming" (CAdv p110)***Pré-Requisitos:** Natação 6 graduações.**Benefícios:** Você pode nadar com metade do seu deslocamento como uma Ação de Movimento, ou com seu deslocamento total usando uma Ação de Rodada Completa.**NATAÇÃO VELOZ***"Rapid Swimming" (SW p93)***Pré-Requisitos:** Deslocamento natural de Natação, Base de Fortitude +2.

Benefícios: Seu deslocamento de natação aumenta em 6 metros.
NATIVO DE NECRÓPOLE

"Necropolis Born" (CArc p81)

Benefícios: Você pode conjurar como Feiticeiro estas Habilidade Similar à Magia 1/dia: *Causar Medo*, *Som Fantasma* e *Toque da Fada*. A CD é baseada no CAR do personagem.

NECROPOTENTE [GUE]

"Necropotent" (LM p29)

Pré-requisitos: 4º nível de Guerreiro, Foco em Arma (arma escolhida), Especialização em Arma (arma escolhida).

Benefícios: Você ganha +4 de bônus em todas as jogadas de dano que você fizer usando a arma escolhida contra mortos-vivos.

NÊMESIS [EXALTADO]

"Nemesis" (BoED p44)

Pré-requisito: Inimigo Predileto.

Benefício: Selecione um de seus Inimigos Prediletos com este talento. Você poderá usar Detectar Criatura da raça escolhida a 18 m (até mesmo por trás paredes). Além disso, você causa +1d6 de dano em qualquer membro Mal pertencente a raça selecionada.

NENHUMA AMEAÇA PARA MIM

"No Threat to Me" (DR335 p90)

Pré-requisitos: Inimigo Predileto, BBA +7, Tiro Certo.

Benefícios: Selecione um Inimigo Predileto para este talento. Você pode fazer um Ataque de Oportunidade usando um ataque a distância contra membros dessa raça.

Especial: Você pode selecionar este talento diversas vezes, para cada vez que selecionar aplique a um novo Inimigo Predileto.

NOBRE NATO

"Noble Born" (DR333 p45)

Pré-requisitos: 1º nível somente.

Benefícios: Você adiciona Diplomacia e Conhecimento (nobreza e realza) como perícia de classe. Se você adquirir o talento Liderança, receberá +2 no seu valor de Liderança.

OBTER FAMILIAR

"Obtain Familiar" (CArc p81)

Pré-Requisitos: 3º Nível de Conjurador Arcano, Conhecimento (Arcano) 4 graduações.

Benefícios: Você obtém um Familiar como se fosse um Mago ou um Feiticeiro.

OFENSIVA TEMERÁRIA

"Reckless Offense" (EPsiH p51)

Pré-requisitos: BBA +1.

Benefícios: Quando usa a ação de ataque ou a ação de ataque total em corpo a corpo, você pode escolher sofrer -4 de penalidade na CA e, em troca, ganhar +2 de bônus nas jogadas de ataque corpo a corpo. O bônus nas jogadas de ataque e a penalidade na CA duram até o começo do seu próximo turno.

OFÍCIO DA TERRA

"Earthcraft" (DR314 p29)

Benefícios: +2 de bônus em testes de Conhecimento (arquitetura e engenharia) e Conhecimento (masmorras).

OLHAR PENETRANTE

"Piercing Sight" (RoS p143)

Pré-Requisitos: Gnomo.

Benefícios: +4 de bônus nos Teste de Resistência para desacreditar ilusões (deve ter "desacredita" na descrição do Teste de Resistência).

OLHOS NA NUCA [GUE]

"Eyes In The Back Of Your Head" (CWar p98)

Pré-Requisitos: SAB 13, BBA +1.

Benefícios: Atacantes não ganham o bônus +2 normal a ataque ao te flanquear. Este talento não tem efeito algum quando você for atacado sem benefício de seu modificador de DES à CA, como quando você é surpreendido.

Normal: Quando você é flanqueado, os oponentes que te flanqueiam recebem um bônus +2 às jogadas de ataque contra você.

OPORTUNISTA ESPERTO

"Deft Opportunist" (CAAdv p106)

Pré-Requisitos: DES 15, Reflexos em Combate.

Benefícios: Você ganha um bônus de +4 ao fazer uma jogada de Ataque de Oportunidade.

ORELHA VERDE

"Green Ear" (CAAdv p110)

Pré-Requisitos: Música de Bardo, Atuação 10 graduações.

Benefícios: Você pode alterar qualquer de seus efeitos de ação mental de Música de Bardo ou de atuação para que influencie plantas e criaturas tipo planta além de quaisquer outras criaturas que normalmente afetariam.

Normal: Plantas são normalmente imunes a todos os efeitos de ação mental.

OSSOS VELOZES

"Nimble Bones" (LM p29)

Pré-requisitos: Criar Cadáver.

Benefícios: Cada morto-vivo que você animar ou criar por uma magia de necromancia ganha +4 de bônus nos testes de Iniciativa e +3 m no seu deslocamento básico por terra.

OUVIR O QUE NÃO É VISTO

"Hear The Unseen" (CAAdv p110)

Pré-Requisitos: Lutar às Cegas, Ouvir 5 graduações.

Benefícios: Como uma ação de movimento que não provoca Ataques de Oportunidade, você pode fazer um teste de ouvir CD 25. Se obtiver sucesso, você pode definir a localização de todos num raio de 9 m de você, contanto que você tenha linha de efeito contra eles. Esse benefício não elimina a chance de falha pelo o inimigo está em Cobertura, mas assegura que o alvo está no quadrado correto para poder ser atacado.

Se você estiver ensurdecido ou numa área de silêncio, não pode usar este talento. Se o adversário estiver invisível ou estiver movendo-se silenciosamente, seu teste para detectá-lo será igual ao o oposto do teste de mover silenciosamente do oponente, mas o oponente terá um bônus de +15 no teste. Este talento não funciona contra oponentes com silêncio perfeito, como criaturas incorpóreas.

PARASITA PROFANADOR DE VIDA [DIVINO]

"Profane Lifeleech" (LM p29)

Pré-requisitos: Fascinar mortos-vivos.

Benefícios: Como uma Ação Padrão, gastando dois usos de Fascinar para causar 1d6 de pontos de dano em todas as criaturas vivas num raio de 9 m. Este efeito não pode reduzir os PV da criatura a 0. Você cura seus PV o equivalente a soma total de dano causado (mas não pode exceder o seu máximo de PV). Este talento não pode causar dano em Construtos e Mortos-vivos.

PACTO DIABÓLICO

"Fiendish Pact" (DR338 p97)

Pré-requisitos: 1º nível de Feiticeiro, além de um pacto com um Demônio extra-planar de mais de 5 DV.

Benefícios: Adicione as seguintes magias a lista do Feiticeiro. Você deve consumir um espaço de magia conhecida para cada uma delas. 0 — *Infligir Ferimentos Mínimos*, 1 — *Detectar o Bem*, 2 — *Tendência em Arma (somente má)*, 3 — *Envenenamento*, 4 — *Nuvem Profana*, 5 — *Invocar Enxames*, 6 — *Doença Plena*, 7 — *Blasfêmia*, 8 — *Aura Profana*, 9 — *Implosão*.

PALAVRAS DE CRIAÇÃO [EXALTADO]

"Words of Creation" (BoED p48)

Pré-requisito: INT 15, CAR 15, BBA +5.

Benefício: Você conhece uma ou duas palavras de criação (BoED p31) que foram usados para formar o cosmo. Essas palavras podem ser usadas para conceder os seguintes efeitos: *Música de Bardo*: Os benefícios ficam aprimorados da maior parte das Músicas de Bardo (frequentemente são dobrados). Magias da escola Conjuração (criação) têm sua duração dobrada. Ganha +4 de bônus Sagrado nos testes de Ofícios. Ganha +1 no Nível de Conjurador para conjurar magias com descritor [bom]. Ganha +1 no Nível de Conjurador quando criar um item mágico sem custo ac-

dicional. Capaz pesquisar o Verdadeiro Nome de uma criatura. Este efeito pode ser combinado com a magia *Comunhão* ou *Contato Extraplanar* e qualquer teste de Conhecimento. Se tiver sucesso, você ganha vantagens contra a criatura, como o obtido +6 de bônus usando a magia *Âncora Planar*, reduzindo a Resistência à Magia por 1 min, etc. Na maioria os usos causam dano de contusão em você.

PARCEIRO APRIMORADO [LÍDER]

"Improved Cohort" (HoB p98)

Pré-Requisitos: CAR 15, Liderança.

Benefícios: O nível máximo de parceiro que você pode ganhar é de um nível a menos que o do seu personagem (v. *Livro do Mestre*, p106).

Normal: Sem este talento, só se pode ter parceiros ao máximo de dois níveis abaixo do nível do personagem associado.

PARCEIRO TREINADO [LÍDER]

"Practiced Cohort" (HoB p99)

Pré-Requisitos: CAR 15, Liderança.

Benefícios: Seu parceiro adquirido pelo talento liderança ganha todos os benefícios de trabalho em equipe (veja Benefícios de Trabalho em equipe do *Heroes Of Battle*, p115) pelo qual for capaz até mesmo se ele não atenda o pré-requisito e a condição do membro do time para ter o benefício.

Em adicional, o parceiro não conta no limite normal de oito membros por time, e o dele ou a presença dela no time não afeta qualquer outra habilidade de personagem para qualificar para o benefício de trabalho de equipe.

Normal: Se você não tiver este talento, todo membro do time tem que atender os pré-requisitos de membro do time para que qualquer um no time desfrute o benefício de trabalho de equipe. Também, o número de máximo de membros em um time é oito.

PASSOS AJUSTADO DEFENSIVO

"Defensive Metered Foot" (DR337 p97)

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Concentração 6 graduações.

Benefícios: Selecione um oponente como uma Ação Livre. Cada vez que este oponente errar você consecutivamente, você ganha +1 de bônus de Esquiva cumulativo na CA (máximo de +5). Se o oponente te causar dano, este bônus é perdido. Se o oponente errar você, a contagem recomeça a partir de +1.

Especial: Este talento só pode ser aplicado a um oponente por vez.

PASSOS ESTÁVEIS [RACIAL]

"Stable Footing" (RoE p112)

Pré-requisitos: Anão ou Warforged.

Benefícios: Você ganha +4 de bônus nos testes de habilidade para resistir a Encontrão e Imobilização em quanto estiverem em terra firme. Você não sofre penalidade de movimento ao mover-se em terreno difícil.

PAU PARA TODA OBRA

"Jack of All Trades" (CAdv p110)

Pré-Requisitos: Int 13.

Benefícios: Você pode usar todas as perícias como fosse treinado, tendo ½ graduação.

PELE DE ELEFANTE [SELVAGEM]

"Elephant's Hide" (CDiv p81)

Pré-Requisitos: Forma Selvagem (grande).

Benefícios: Você gasta um de seus usos de Forma Selvagem para conceder um bônus de +7 em Armadura Natural. Este talento não é cumulativo com qualquer outro bônus de Armadura Natural. Seus efeitos duram por 10 minutos.

PELE DRACÔNICA [DRACÔNICO]

"Draconic Skin" (CArc p78)

Pré-Requisitos: Herança Dracônica.

Benefícios: Você ganha +1 em sua Armadura Natural.

PENETRAR COBERTURAS MÁGICAS [GUE]

"Pierce Magical Concealment" (CArc p81)

Pré-Requisitos: CON 13, Matador de Magos, Lutar às Cegas.

Benefícios: Você pode ignorar a Chance de Falha dadas pelas magias ou Habilidades Similares à Magia: *Nublar*, *Escureidão*, *Invisibilidade*, *Névoa Obscurecente*, etc. Você não pode ignorar Coberturas não mágicas (como névoa). Enquanto você estiver lutando contra um oponente com o efeito da magia *Reflexos*, você saberá automaticamente qual a imagem real.

Especial: Escolher este talento faz com que seu Nível de Conjurador (de todas das classes) para todas as magias e Habilidade Similar à Magia são reduzidos em 4.

PENETRAR PROTEÇÕES MÁGICAS [GUE]

"Pierce Magical Protection" (CArc p82)

Pré-Requisitos: CON 13, Matador de Magos.

Benefícios: Usando uma Ação Padrão, você pode fazer um ataque corpo a corpo para ignorar os bônus na CA do oponente concedidos por magias. Se o ataque causar dano, todas as magias e efeitos concedidos se dissipam imediatamente.

Especial: Escolher este talento faz com que seu Nível de Conjurador (de todas das classes) para todas as magias e Habilidade Similar à Magia são reduzidos em 4.

PENETRAR REDUÇÃO DE DANO [ÉPICO]

"Penetrate Damage Reduction" (Epic p63)

Benefício: As suas armas corpo a corpo (inclusive armas naturais) são consideradas como sendo feitas do material especial escolhido para propósito de afetar a redução de dano de qualquer criatura que você atingir. Nenhuma das propriedades especiais do material são recebidas pela arma do personagem.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que escolher este talento, escolha um material especial diferente. Os ataques corpo a corpo do personagem são considerados como sendo feitos de todos os materiais especiais escolhidos para propósito de afetar redução de dano.

PENSAMENTOS OCULTOS

"Hidden Thoughts" (DR325 p77)

Pré-requisitos: Adivinho de 1º nível, Foco em Magia (adivinhação).

Benefícios: +4 de bônus em Teste de Resistência Vontade para resistir a magias de Adivinhações. Além disso, ganha +4 de bônus em INT para testes que envolvam o sentido da Visão.

PERFURAR AS TREVAS [DIVINO]

"Pierce the Darkness" (RoS p143)

Pré-Requisitos: Expulsar mortos-vivos, Visão noturna como habilidade racial.

Benefícios: Como uma Ação Padrão, gastando um uso de seu Expulsar, você poderá enxergar até o dobro de distância de sua visão noturna durante um tempo (seu nível de personagem em minutos).

PERSONALIDADE FORTE [GUE]

"Force of Personality" (CAdv p109)

Pré-Requisitos: CAR 13.

Benefícios: Adicione seu modificador de CAR no lugar do modificador de Vontade nos testes de Resistência contra habilidades e magias de efeito mental.

PERSONALIDADE SOCIÁVEL

"Sociable Personality" (RoD p153)

Pré-requisitos: Meio-Elfo, CAR 13.

Benefícios: Você pode fazer um novo teste de Diplomacia ou Obter Informação. Você deve selecionar o novo resultado.

PERSONALIZAR DOMÍNIO

"Customize Domain" (DR325 p61)

Pré-Requisitos: Acesso a um Domínio, Capaz de conjurar magias Divinas de 3º nível.

Benefícios: Você pode mudar as magias permanentemente que você tem acesso das suas listas de Domínio por quaisquer magias que você tenha acesso para conjurar, com as restrições seguintes: A nova magia deve ser do mesmo nível ou menor que o nível da magia do domínio – deve ser apropriado para o domínio, como pelas seguintes regras: Ar – magias com descritor [ar] ou [eletricidade]; Magias com Animal – magias como o alvo seja animais,

invocar animais ou magias que tenha nome de animal (como *FOR do Touro*); *Caos* – magias com descritor [caos]; *Magias de Morte* – magias com descritor [morte] ou que criem mortos-vivos; *Destrução* – magias de Evocações que causem dano; *Terra* – magias com descritor [terra]; *Mal* – magias com descritor [mal]; *Fogo* – magias com descritor [fogo]; *Bem* – magias com descritor [bem]; *Magias de Cura* – (cura); *Magias de Conhecimento* – Magias de Adivinhação; *Ordem* – magias com descritor [ordem]; *Magias de Sorte* – magias de Abjuração ou magias que adicionem um bônus em qualquer teste com o d20; *Magia* – qualquer magia, mas deve ser 1 nível menor que a magia de Domínio; *Planta* – magias como alvo plantas e criaturas tipo planta, invocar criaturas tipo planta ou com magias que tenham nome de planta (como *Caminhar em Árvores*); *Proteção* – Magias de Abjuração; *FOR* – Magias que concedam bônus ou causem penalidade em *FOR*; *FOR do Sol* – magias com descritor [luz]; *Magia de Viagem* – magias que mudem o movimento ou concedam um tipo de deslocamento; *Enganação* – Magias de Ilusão ou Transmutação para alterar a aparência; *Guerra* – Magias que tenham no nome a palavra “Massa”; *Água* – magias com descritor [água] e magias que crie ou modifique água;

Especial: Você pode selecionar este talento diversas vezes, cada vez que você selecionar este talento aplique a um novo Domínio.

PÉS DO OCEANO

“Sea Legs” (SW p93)

Benefícios: Em quanto estiver em cima de uma embarcação, você ganha +2 em testes de Equilíbrio e Acrobacia, além de +1 em iniciativa.

PÉS LEVES

“Lightfeet” (RotW p151)

Pré-requisitos: Elfo, DES 13, Equilíbrio 2 graduações, Furtividade 2 graduações.

Benefícios: Quando você está fazendo um teste de Furtividade numa área de terreno *Barulhenta* ou *Muito Barulhenta*, você não recebe as penalidades de terreno. A CD para rastrear você é aumentada em +5 (ou +10 se você estiver movendo-se na meta-de do deslocamento e cobrindo os seus rastros).

PESQUISADOR

“Research” (Eb p59)

Pré-requisitos:

Benefícios: Você pode reunir informação de livros, pergaminhos, etc..., fazendo um teste de Conhecimento. A CD para este teste é determinada pelos fatores listados no *Eberron* p59.

PETELECO NO PULSO

“Flick of the Wrist” (CWar p99) (RotW p150)

Pré-requisitos: DES 17, Saque Rápido, Prestidigitação 5 graduações.

Benefícios: Quando você empunhar uma Arma Leve poderá atacar na mesma rodada, seu oponente estará Surpreso no primeiro ataque.

Especial: Esta habilidade só poderá ser usada uma vez por rodada e só funciona uma vez por oponente durante um combate.

PODER DIVINO [DIVINO]

“Divine Might” (CWar p106)

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar mortos-vivos, For 13, Ataque Poderoso.

Benefícios: Numa ação livre você pode gastar um uso de sua habilidade de Expulsar ou Fascinar mortos vivos para adicionar seu modificador de CAR ao dano de sua arma durante uma rodada completa.

PODER DRACÔNICO [DRACÔNICO]

“Draconic Power” (CArc p78)

Pré-Requisitos: Herança Dracônica.

Benefícios: Seu Nível de Conjurador e elevado em 1 nível, você também adiciona +1 a CD dos testes de resistência de todas as magias que tenham no descritor o mesmo tipo de energia de sua herança dracônica.

Especial: Se o talento Substituição de Energia for usado para modificar uma magia, esse talento funcionará somente se o novo tipo de energia for a mesma da sua herança dracônica.

PODER NECROMÂNTICO

“Necromatic Might” (LM p28)

Pré-requisitos: Presença Necromântica.

Benefícios: Enquanto você estiver controlando mortos-vivos a 18 m de você, eles ganham +2 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e Testes de Resistência.

PODERIO ÉPICO [ÉPICO]

“Epic Prowess” (Epic p54) (CWar p151)

Benefício: Você recebe um bônus de +1 em todos os ataques.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Seus feitos se acumulam.

POLIGLOTA [ÉPICO]

“Polyglot” (Epic p65) (CAAdv p192)

Pré-requisitos: INT 25, Falar Idioma (cinco idiomas).

Benefício: Você pode falar todos os idiomas. Se você é alfabetizado, ele também pode ler e escrever em todos os idiomas (exceto escritos mágicos).

PONTADA COM CASCOS [ESTILO]

“Turtle Dart” (RoS p145)

Pré-requisitos: Usar Arma Exótica (Battle Plate ou Mountain Plate), Usar Escudo de Corpo ou Usar Escudo Exótico (escudo extremo), Foco em Arma (espada curta).

Benefícios: Quando você está vestindo uma Armadura Pesada, Escudo Extremo ou Escudo de Corpo, você não provoca Ataque de Oportunidade quando se mover próximo de uma criatura que você esteja atacando com sua Espada Curta na mesma rodada.

PONTARIA AGUÇADA

“Sharp-Shooting” (CWar p105)

Pré-Requisitos: BBA +3, Tiro Certo, Tiro Preciso.

Benefícios: Se seu alvo estiver em Cobertura (não em Cobertura Total), ele ganhará somente +2 de bônus na CA (no lugar de +4 de bônus na CA que ganharia normalmente).

PONTARIA EXTRAORDINÁRIA COM MAGIAS

“Extraordinary Spell Aim” (CAAdv p109)

Pré-Requisitos: Identificar Magia 15 graduações.

Benefícios: Com um teste de Identificar Magia (CD 25 + nível da magia) você pode moldar a área de uma magia de área, assim não afeta uma criatura dentro de sua área. Conjurador magias com este talento requer uma Ação de Rodada Completa, a menos que a magia tenha um tempo de execução maior, neste caso o tempo de execução não é alterado.

POTÊNCIA ABJURATIVA

“Abjorative Potency” (DR325 p77)

Pré-Requisitos: 1º nível de Abjurador, Foco em Magia (abjuração).

Benefícios: Qualquer magia de Abjuração que você Conjure te concederá um bônus adicional de +1 na CA (como *Escudo Arcano* passaria a te conceder +5 de bônus de Escudo na CA).

POTENCIALIZAR EXPULSÃO

“Empower Turning” (CDiv p81)

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar mortos-vivos.

Benefícios: Você pode Expulsar mais mortos-vivos que o convencional. Depois que adicionar o nível de clérigo e o modificador de CAR, multiplique o resultado por 1,5 (50%) ao total do dano da expulsão.

POTENCIALIZAR SÚBITO [METAMÁGICO]

“Sudden Empower” (CArc p83)

Pré-Requisitos: Qualquer outro talento metamágico.

Benefícios: Uma vez por dia você pode aplicar o Talento Potencializar Magia numa magia sem ajustar o seu nível.

PRECISÃO SOBRENATURAL [ÉPICO]

“Uncanny Accuracy” (Epic p68)

Pré-requisitos: DES 21, BBA +11, Tiro Certo, Tiro Preciso, Tiro Preciso Aprimorado, Observar 20 graduações.

Benefício: Seus ataques à distância ignoram a chance de falha concedida por alvos com camuflagem total. Você deve mirar seus

ataques no quadrado correto para poder receber as vantagens deste talento.

Normal: Sem este talento, você tem uma chance de falha de 50% quando fazendo ataques à distância contra um alvo com camuflagem total.

Especial: Um personagem com pelo menos 11 níveis de ranger pode qualificar-se para este talento mesmo sem possuir seus Pré-requisitos, mas só poderá usá-lo caso esteja usando armadura leve ou nenhuma.

PRIMATA ESTÁVEL

"Stone Monkey" (DR309 p68)

Pré-requisitos: SAB 15, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante.

Benefícios: Quando você estiver Agarrando, você ganha uma nova opção de Agarrar para desarmar parcialmente um oponente nas mãos ou pernas. Um teste bem sucedido, você pode obrigar o oponente a fazer um Teste de Fortitude (CD baseada em SAB) para que ele receba -2 de penalidade em todas as jogadas e testes usando o membro durante 1d6 + 1 rodadas. Se o membro que for usado para o movimento (pernas para andar, braços para escalar, etc...), o movimento será reduzido em 1,5 m (ao mínimo de 0). Uma vez que ele está parcialmente indisponível, o alvo do mesmo membro não tem efeitos adicionais.

POUCOS, PORÉM FELIZES [GUE]

"We Few, We Happy Few" (DR335 p88)

Pré-requisitos: Atuação (oratória) 7 graduações.

Benefícios: Durante 1 minuto de conversação, você faz um teste de Atuação (oratória). Qualquer aliado que possa te ouvir conversar e possa compreendê-lo poderá usar um teste em lugar do outro um Teste de Resistência Vontade (embora o alvo tenha que decidir antes de rolar). Se não usar durante 10 minutos, os efeitos se dissipam.

PRECISÃO DIVINA [DIVINO]

"Divine Accuracy" (LM p112)

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar mortos-vivos.

Benefícios: Como uma Ação Padrão, gaste um uso de Expulsar ou Fascinar para conceder a todos os seus aliados numa explosão de 18 m de raio (que afeta você também) a capacidade de fazer uma nova jogada de Chance de Falha conta criaturas Incorpóreas (somente por ataques corpo a corpo). Esta habilidade dura por 1 minuto e só se pode fazer um novo teste por ataque corpo a corpo.

PRECISÃO MORTAL

"Deadly Precision" (EPsiH p45)

Pré-requisitos: DES 15, BBA + 5.

Benefícios: Você tem uma precisão letal com seus ataques furtivos. Você pode jogar novamente qualquer resultado '1' no dado de dano adicional do teu Ataque Furtivo. Você deve ficar com este resultado, mesmo se for outro 1.

PREPARAÇÃO ARCANA

"Arcane Preparation" (CArc p73)

Pré-Requisitos: Ser capaz de conjurar magias arcanas sem preparação.

Benefícios: Uma vez por dia você pode usar um ou mais de seus espaços de magia para preparar uma magia que você conhece normalmente para você aplicar talentos metamágicos na sua magia – mas sem aumentar o tempo de execução. Preparando uma magia usa um espaço de magia do nível apropriado, e uma vez preparado, o espaço não poderá ser usado por qualquer outra magia até que seja preparada novamente.

Normal: Conjuradores que conjuram magias arcanas sem preparação (como Feiticeiros e Bardos) quando usam um talento metamágico conjuram uma magia em uma Ação de Rodada Completa em vez de uma Ação Padrão.

PREPARAR TIRO

"Ready Shot" (HoB p99)

Pré-Requisitos: Tiro Certo.

Benefícios: Você pode usar uma ação de preparar para incendiar uma arma ou projétil de ataque a distância e lançar contra um inimigo perto de você tem que esperar até que o alvo esteja dentro de 4,5 m de você para atacar. Se você acertar um ataque da ação preparada, causa um dano adicional de 3d6. Criaturas que são imunes a sucesso decisivo são imunes a este efeito.

PRESA DO URSO [ESTILO]

"Bear Fang" (Cwar p112)

Pré-Requisitos: FOR 15, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (Adaga), Foco em Arma (Machado de Guerra ou Machado de Combate Anão ou Machadinha).

Benefícios: Se você causar dano na mesma criatura com seu ataque do Machado e Adaga na mesma rodada, você tem a opção de iniciar uma manobra de Agarrar como Ação Livre que provoca Ataque de Oportunidade. Se você tiver sucesso, você pode baixar seu machado para ganhar um ataque adicional com sua adaga usando seu maior bônus (com penalidade padrão de -4).

PRESENÇA AMEDRONTADORA [GUE]

"Daunting Presence" (LM p25)

Pré-Requisitos: CAR 13, BBA + 1

Benefícios: Como uma Ação Padrão você pode Forçar um inimigo entrar em pânico. O oponente tem que está a uma distância de 9 m, e ter um valor de INT. Se o oponente falhar num teste de Resistência Vontade (CD 10 + ½ nível de personagem + modificador de CAR) ficará abalado por 10 minutos. Este talento não tem efeito em criaturas que já estão abaladas.

PRESENÇA ASSUSTADORA

"Frightful Presence" (Dcn p106)

Pré-requisitos: CAR 15, Intimidar 9 graduações.

Benefícios: Quando você ataca ou investe, todos os oponentes num raio de 9 m, que tiverem DV/nível menor que o seu ficarão Abalados por (1d6 + modificador CAR) rodadas (Vontade nega, CD = 10 + ½ Nível de Personagem + modificador de CAR). Um sucesso no Teste de Resistência, o oponente fica imune ao efeito de Presença Assustadora por 24 horas. Esta habilidade não afeta criaturas com INT inferior a 3, não funciona contra dragões.

PRESENÇA DRACÔNICA [DRACÔNICO]

"Draconic Presence" (CArc p78)

Pré-Requisitos: Herança Dracônica.

Benefícios: Sempre que você conjurar uma magia arcana, todos os oponentes que estejam a 3 m e que tenham menos DV que você ficarão na condição de Abalado por um número de rodadas igual ao nível da magia que você conjurou. Este efeito é negado por um Teste de Vontade (CD 10 + nível da magia + seu modificador de CAR).

Um sucesso no teste indica que o oponente se torna imune aos efeitos da Presença Dracônica por 24 horas. Esta habilidade não afeta criaturas com INT 3 ou menor ou criaturas que já estejam Abaladas e nem causa efeitos em dragões.

PRESENÇA NECROMANTICA

"Necromantic Presence" (LM p28)

Benefícios: Sempre que um morto-vivo for controlado a uma distância de 18 m de raio, por você, eles ganham +4 de bônus para resistir a expulsão.

PRESENTE DE XORIAT

"Gift of the Xoriat" (DR332 p45)

Pré-requisitos: Devoção a um Culto de um Dragão inferior.

Benefícios: Conjura as seguintes Habilidades Similar à Magia 1/dia como um Feiticeiro de 1º nível: *Confusão Menor*, *Canção de Ninar* e *Pasmar*. A Cd é baseada em CAR.

PRESTEZA

"Fleet Of Foot" (CWar p99)

Pré-Requisitos: DES 15, Corrida.

Benefícios: Ao correr ou investir, você pode fazer uma única mudança de direção de 90 graus ou menor. Você não pode usar este talento usando armadura média ou pesada, se estiver carre-

gando uma carga média ou pesada você terá que mover-se 3 m (2 quadrados) antes da manobra para manter a manobra de investida.

Normal: Sem este talento você só pode correr ou investir em linha reta.

PRESTÍGIO DE CLÃ

"Clan Prestige" (RoS p137)

Pré-requisitos: Anão, CAR 13.

Benefícios: +4 de bônus nos testes de todas as Perícias baseadas em CAR contra membros de outros do seu clã. O clã deve ser especificado e não poderá ser mudado.

Especial: Este talento não poderá ser selecionado mais que uma vez.

PRODÍGIO EM CONJURAÇÕES

"Spellcasting Prodigy" (PGF p44)

Pré-Requisitos: 1º nível somente.

Benefícios: Para propósito de determinar suas magias adicionais, trate sua habilidade chave de conjurador (como INT para Magos, SAB para Druidas, Paladinos e Rangers) como se fosse elevada em 2 pontos.

Especial: Você pode selecionar este talento diversas vezes, cada vez que selecionar aplique a um valor de Habilidade diferente. Se você não é conjurador não poderá selecionar este talento.

PROTEÇÃO DA TERRA [DIVINO]

"Earth's Warding" (RoS p137)

Pré-requisitos: CON 13, SAB 13, ser capaz de Fascinar criaturas do subtipo terrestre, Senso Terrestre.

Benefícios: Como uma Ação Padrão, ao gastar um de seus usos de Fascinar Criaturas da Terra, você ganhará +2 de bônus na CA de Armadura Natural por (modificador CAR) em minutos. O benefício deste talento só é válido enquanto você tocar o solo firme.

PROVOCADOR [GUE]

"Goad" (CAAdv p109)

Pré-Requisitos: CAR 13, BBA +1.

Benefícios: Como uma ação de movimento, você pode provocar um oponente que o ameace, tenha linha de visão até você, possa ouvi-lo e tenha INT 3 ou mais. (A provocação é uma habilidade de ação mental.) Quando o oponente provocado começar seu próximo turno, se ele ameaçar você e tiver linha de visão até você, ele precisa fazer um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 do seu nível de personagem + seu modificador de CAR). Se o oponente falhar no teste, você é a única criatura que ele pode fazer ataques corpo-a-corpo durante seu próximo turno. (Se ele matá-lo, deixá-lo inconsciente, perdê-lo de vista ou ficar de qualquer forma incapaz de fazer ataques corpo-a-corpo contra você, ele pode fazer quaisquer ataques remanescentes contra outros inimigos, como o normal.) Um inimigo provocado ainda pode conjurar magias, fazer ataques à distância, se mover ou fazer outras ações normalmente. O uso deste talento se restringe apenas à ataques corpo-a-corpo.

PUNHOS DA TERRA [GUE]

"Earth Fist" (RoS p138)

Pré-requisitos: Anão, Gnomo ou Goliath, CON 13, SAB 13, Ataque Desarmado Aprimorado, Senso Terrestre.

Benefícios: Contanto que você esteja tocando o chão, seus ataques desarmados são tratados como fossem armas de Ferro Frio para propósito de ignorar a Redução de Dano.

PUNHOS DE FERRO

"Fist of Iron" (CWAR p99)

Pré-Requisitos: BBA +2, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante.

Benefícios: Declare que você está usando este talento antes de fazer sua jogada de ataque (assim, uma jogada de ataque falhada arruína a tentativa). Você causa 1d6 pontos de dano adicional quando faz um Ataque Desarmado bem-sucedido. Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual ao seus usos de Ataque Atordoante.

PURIFICAÇÃO DIVINA [DIVINO]

"Divine Cleansing" (CWAR p105)

Pré-requisitos: Expulsar/Fascinar mortos-vivos.

Benefícios: Gaste uma de suas tentativas de Expulsar/Fascinar mortos-vivos para conceder a todos os aliados dentre uma explosão de 18 m (inclusive você) um bônus sagrado +2 a Testes de Resistência Fortitude por um número de rodadas igual ao seu modificador de CAR.

RASTREADOR ASTRAL

"Astral Tracking" (DR313 p110)

Pré-requisitos: Rastrear, Conhecimento (planos) 11 graduações, Identificar Magia 8 graduações, Sobrevivência 10 graduações.

Benefícios: Você quando faz testes de Sobrevivência para rastrear criaturas em outros planos. Rastrear pelo Plano Astral é CD 25. Determinar o destino de uma magia Teleporte ou efeito que tenha um ponto de partida tem CD 30. Se você for bem sucedido e poderá se teleportar, então você poderá tentar seguir como se você tivesse visto o destino uma vez.

RASTREADOR DEDICADO

"Devoted Tracker" (CAAdv p107)

Pré-Requisitos: Destruir o Mal, Empatia Selvagem, Rastrear.

Benefícios: Seus níveis de Ranger e Paladino se acumulam pra determinar seu dano de Destruir o Mal e Empatia Selvagem. Se você já possui uma Montaria Especial e um Companheiro Animal, você pode decidir que sua montaria se tornará também um Companheiro Animal, concedendo os benefícios de ambas as habilidades. Você pode ser multiclasse entre Ranger e Paladino normalmente (a tendência e as penalidades de XP se aplicam normalmente).

RASTREADOR LENDÁRIO [ÉPICO]

"Legendary Tracker" (Epic p62) (CAAdv p192)

Pré-requisitos: SAB 25, Rastrear, Conhecimento (natureza) e Sobrevivência 30 graduações.

Benefício: Você pode rastrear criaturas sobre a água, embaixo d'água ou através do ar. Isto adiciona as superfícies água, embaixo d'água e ar à lista de superfícies encontrada no talento Rastrear:

SUPERFÍCIE	CD
Água	60
Embaixo d'água	80
Ar	120

RASTREAR URBANO

"Urban Tracking" (Eb p61) (RoD p154)

Benefícios: Você pode tentar localizar ou rastrear um indivíduo fazendo um teste de Obter Informação a cada hora. A CD do teste é determinada pelos fatores listados no Eberron p61.

RATO DE TUNEL

"Tunnel Rat" (DR326 p55)

Pré-Requisitos: Arte da Fuga 4 graduações.

Benefícios: Enquanto estiver em espaços pequenos, cada espaço contará como se fosse 1 quadrado de movimento e você sofrerá -2 de penalidade nas jogadas de ataque.

Normal: Cada espaço custa 2 quadrados de movimento e você teria uma penalidade de -4 nos ataques.

REALIDADE DAS SOMBRAS MELHORADA

"Enhanced Shadow Reality" (DR325 p77)

Pré-requisitos: 1º nível de Ilusionista, Foco em Magia (ilusão).

Benefícios: Qualquer magia da escola Ilusão (sombra) que você conjurar tem 20% de chance de ser "mais real". Por exemplo, a magia Evocação de Sombras causa 40% de dano no ataque descreditado, em vez de 20%.

RECARGA INSTANTÂNEA [ÉPICO]

"Instant Reload" (Epic p61)

Pré-requisito: Foco em Arma (tipo de besta selecionada), Rapidez de Recarga, Sacar Rápido.

Benefício: Você pode disparar o tipo de besta selecionado usando sua quantidade normal de ataques em uma ação de ataque total. Recarregar a besta não provoca ataques de oportunidade.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes, e seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você escolhe este talento, ele se aplica a um tipo de besta diferente.

RECONHECER IMPOSTOR

"Recognize Imposter" (Eb p58)

Pré-requisitos: Sentir Motivação 3 graduações, Observar 3 graduações.

Benefícios: Você ganha +4 de bônus nos testes de Observar contra testes de Disfarces. Você também ganha +4 de bônus nos testes de Sentir Motivação contra testes de Blefar.

RECONHECIMENTO RÁPIDO

"Quick Reconnoiter" (CAdv p112)

Pré-Requisitos: Ouvir e Observar 5 graduações.

Benefícios: Você pode fazer um teste de Ouvir e um de Observar como uma Ação Livre a cada rodada.

REDE E TRIDENTE [ESTILO]

"Net and Trident" (CWar p114)

Pré-Requisitos: DES 15, Usar Arma Exótica (rede), Combater com Duas Armas, Foco em Arma (tridente).

Benefícios: Usando uma Ação de Rodada Completa, você pode combinar sua jogada de ataque com a Rede e seu Tridente. Primeiro você arremessa sua rede. Segundo, você controla seu oponente contra um teste resistido de FOR. Se você tiver sucesso, siga para o passo três e quatro. Terceiro, faça um passo de ajuste (de 1,5 m). Faça um ataque total usando seu Tridente.

REDUÇÃO DE DANO [ÉPICO]

"Damage Reduction" (Epic p52) (CWar p151)

Pré-requisito: CON 21.

Benefício: Você recebe redução de dano 3/—. Ela não é cumulativa com a redução de dano garantida por itens mágicos ou efeitos mágicos não permanentes, mas é cumulativa com qualquer redução de dano garantida por efeitos mágicos permanentes, habilidade de classe, ou por este mesmo talento.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que escolher este talento, sua redução de dano aumenta em 3.

REDUÇÃO DE DANO DIVINA [DIVINO]

"Divine Damage Reduction" (RoS p137)

Pré-requisitos: CON 13, SAB 13, Fascinar criaturas tipo Terra, Senso Terrestre, Proteção da Terra.

Benefícios: Como uma Ação Padrão, gastando um de seus usos de Fascinar criaturas Terrestres, você ganhará Redução de Dano 2/ Adamantine por um número de rodadas igual ao seu Nível de Personagem.

Especial: Você só poderá usar este talento enquanto estiver tocando o chão firme.

REFLETIR OBJETOS [ÉPICO]

"Reflect Arrows" (Epic p66)

Pré-requisitos: DES 25, Ataque Desarmado Aprimorado, Desviar Objetos.

Benefício: Quando você desvia uma flecha ou outro ataque à distância, o ataque é refletido de volta para o atacante usando seu BBA à distância.

REFLEXOS AÉREOS

"Aerial Reflexes" (RotW p148)

Benefícios: Quando você estiver voando, ganha um bônus nos testes de Reflexos baseado na sua categoria de Manobrabilidade: Bônus de Manobrabilidade são: +4 para Perfeito, +3 para Bom, +2 para Média, +1 para Ruim, +0 para Desajeitado.

REFLEXOS DE COMBATE APRIMORADOS [ÉPICO]

"Improved Combat Reflexes" (Epic p57)

Pré-requisitos: DES 21, Reflexos de Combate.

Benefício: Não há limites para o número de ataques de oportunidade que você pode fazer em uma rodada (você ainda não pode fazer mais de um ataque de oportunidade para uma dada oportunidade).

REFLEXOS ÉPICOS [ÉPICO]

"Epic Reflexes" (Epic p54) (Dcn p70)

Benefício: Você recebe um bônus de +4 em todos os testes de resistência de Reflexos.

REFLEXOS PERSPICAZES

"Insightful Reflexes" (CAdv p110)

Benefícios: Adicione seu modificador de INT (ao invés do seu modificador de DES) nos testes de reflexos.

RELÍQUIA ANCESTRAL

"Ancestral Relic" (BoED p39)

Pré-Requisitos: Tendência Boa, 3º nível de personagem.

Benefícios: Receba um item de qualidade obra-prima que você previamente herdou por ser membro de uma família ou de uma ordem religiosa. Com o passar da evolução do seu personagem, seu item ganhará novos poderes conforme o seu Nível de Personagem progredir.

RELÍQUIA SANTIFICADA [CRIAÇÃO DE ITEM]

"Sanctify Relic" (CDiv p84)

Pré-Requisitos: Qualquer outro talento de Criação de Itens.

Benefícios: Relíquias são itens mágicos – freqüentemente, mas não sempre itens maravilhosos – Através disso é confiável apenas a uma conexão divina específica para que o item funcione. Isso é descrito no capítulo 4 do *Complete Divine*.

REJEITAR TOQUE MORTAL [DIVINO]

"Spurn Death's Touch" (LM p30)

Pré-requisitos: Expulsar mortos-vivos.

Benefícios: Como uma Ação Padrão que não provoca Ataque de Oportunidade, gastando um uso de Expulsar para curar um aliado tocado dando os seguintes benefícios: Cura 1d4 pontos de dano de Habilidade; Remove efeitos de Paralisia; Remove um Nível Negativo. Você pode usar este talento para curar Dano de Habilidade ou Remover efeitos causados por mortos-vivos.

REMOVER DOENÇAS ADICIONAL [PURIFICAÇÃO]

"Extra Remove Disease" (DR337 p98)

Pré-requisitos: Remover Doenças como Habilidade Similar à Magia.

Benefícios: Você poderá usar Remover Doenças como uma Habilidade Similar à Magia duas vezes adicionais por semana.

RÉQUIEM

"Requiem" (LM p29)

Pré-requisitos: Música de Bardo, Atuação 12 graduações.

Benefícios: Você pode estender os efeitos de ação mental de sua Música de Bardo e atuação de forma que influenciem mesmo os mortos-vivos. Todos os efeitos de Música de Bardo em mortos-vivos têm somente metade da duração que teriam normalmente contra os vivos.

Normal: Mortos-vivos normalmente são imunes a efeitos de ação mental.

REPETIR MAGIA [METAMÁGICO]

"Repeat Spell" (CArc p82)

Pré-Requisitos: Qualquer outro talento metamágico.

Benefícios: Uma Magia Repetida é automaticamente lançada novamente no começo de seu próximo turno na rodada. Não importa a localização do Conjurador, à segunda magia original-se no mesmo lugar e afeta mesma área que a versão original. Você não pode usar este talento em magias com alcance de Toque. Se a magia original designa um alvo, a Magia Repetida afeta o mesmo alvo se estiver dentre 9 m de sua posição original; do contrário a segunda magia falha.

Ajuste de Nível: +3.

REPUTAÇÃO ÉPICA [ÉPICO]

"Epic Reputation" (Epic p54) (CAdv p191)

Benefício: Você recebe um bônus de +4 em testes de Atuação, Blefar, Diplomacia, Intimidar e Obter Informação.

RESILIÊNCIA MAIOR

"Greater Resiliency" (CWar p99)

Pré-Requisitos: Redução de Dano.

Benefícios: Sua Redução de Dano absorve 1 ponto de dano adicional. Se você possui mais de um tipo de Redução de Dano, você deve selecionar uma para tenha o efeito deste talento.

RESILIÊNCIA VEEMÊNTE [PURIFICAÇÃO]

"Strenghten Resilience" (DR337 p98)

Pré-requisitos: Remover Doenças, Habilidade Similar à Magia.

Benefícios: Como uma Ação Padrão, você poderá tocar dois dos seus aliados para concedê-los +4 de bônus Sagrado por 1 hora nos seguintes Testes de Resistência: para resistir a infecções naturais ou doenças mágicas, resistir a efeitos de doenças, combater enquanto estiver doente, resistir ao dano inicial e/ou secundário de venenos. Esta habilidade consome um uso semanal de Remover Doenças.

RESISTÊNCIA À ENERGIA [ÉPICO]

"Energy Resistance" (Epic p53)

Benefício: Escolha um tipo de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico). Você recebe resistência 10 contra aquele tipo de energia, ou sua resistência à energia existente aumenta em 10. Este talento não é cumulativo com a resistência à energia garantida por itens mágicos ou efeitos mágicos não permanentes.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Se o mesmo tipo de energia é escolhido, os efeitos são cumulativos.

RESISTÊNCIA À EVOCAÇÃO

"Evocation Resistance" (DR325 p77)

Pré-requisitos: 1º nível de Evocador, Foco em Magia (evocação).

Benefícios: Você sofrerá 1 de dano a menos por dado de qualquer magia de Evocação que cause dano em você.

RESISTÊNCIA À MAGIA APRIMORADA [ÉPICO]

"Improved Spell Resistance" (Epic p60)

Pré-requisito: Deve possuir RM concedida por um talento, habilidade de classe ou outro efeito permanente.

Benefício: Sua RM aumenta em +2.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

RESISTÊNCIA DE CARVALHO [SELVAGEM]

"Oaken Resilience" (CDiv p82)

Pré-Requisitos: Forma Selvagem (planta).

Benefícios: Você gasta um de seus usos de Forma Selvagem para ganhar imunidade a sucessos decisivos, venenos, sono, Paralisia, metamorfose e atordoamento. Você ganha estabilidade maior, e tem +8 nos testes quando for vítima de encontrão e imobilização. Seus efeitos duram por 10 minutos.

RESISTÊNCIA DE UM CRIA DAS TUMBAS

"Tomb-Born Resilience" (LM p30)

Pré-Requisitos: Tendência não boa, Alma da Velha Tumba.

Benefícios: Você ganha +2 nos seus testes de resistência para resistir a ações de efeito mental (como magias e habilidades especiais), venenos e doenças.

Suas unhas ou garras são amareladas e podres. Embora não modifique seu Ataque Desarmado ou natural, a maioria dos indivíduos iram compará-lo a uma criatura de visual tenebroso.

RESISTÊNCIA DIVINA [DIVINO]

"Divine Resistance" (CWar p105)

Pré-requisitos: Expulsar/Fascinar mortos-vivos, Purificação divina.

Benefícios: Gaste uma de suas tentativas de Expulsar/Fascinar mortos-vivos para imbuir todos os aliados dentre uma explosão de 18 m (inclusive você mesmo) com resistência 5 a fogo, frio e eletricidade. Esta resistência não se soma as resistências similares, como aquelas concedidas por magias ou habilidades especiais. A proteção dura até o final de seu próximo turno.

RESISTÊNCIA DRACÔNICA [DRACÔNICO]

"Draconic Resistance" (CArc p78)

Pré-Requisitos: Herança Dracônica.

Benefícios: Você ganha Resistência a Energia do tipo de sua Herança Dracônica igual a três vezes o número de talentos dracônicos que você possui atualmente (incluindo os talentos dracônicos que você possuía antes de ter este talento).

RESISTÊNCIA ENCORAJADORA

"Bolster Resistance" (LM p25)

Pré-requisitos: Criar Cadáver.

Benefícios: Cada morto-vivo que você animar ou criar usando uma magia de Necromancia ganha +4 de bônus para resistir em testes de Expulsão.

RESISTENTE A TELECINÉSE

"Resist Telekinesis" (DR309 p110)

Pré-requisitos: INT 13, Especialista em Combate, Identificar Magia 2 graduações.

Benefícios: Você estudou e se preparou contra vários efeitos de Telesinése. Você ganha +8 de bônus para resistir aos efeitos de Telesinése (manobras de combate, incluindo Encontrão, etc...). Além disso, você ganha +4 de bônus nos Testes de Resistência de Vontade contra Telesinése (movimento violento).

RETRIBUIÇÃO

"Retribution" (DR326 p33)

Pré-Requisitos: Ataque Poderoso.

Benefícios: Para cada 5 PV de dano (da rodada anterior) infligido a você por um inimigo específico durante uma rodada padrão, você ganha +1 de bônus na próxima jogada de ataque contra este oponente na rodada seguinte. Por exemplo, se um Mago cause 13 PV de dano por um *Míssil Mágico*, você receberá +2 de bônus na próxima jogada de ataque contra este Mago que deve ser feito antes do fim do seu próximo turno.

RETRIBUIÇÃO DESTRUIDORA

"Destructive Retribution" (LM p26)

Pré-Requisitos: Criar Cadáver.

Benefícios: Cada morto-vivo corpóreo que você animar ou criar com uma magia de Necromancia libera uma explosão de 3 m de Energia Negativa (Reflexos metade, CD 15) caso seu morto-vivo seja destruído, causando 1d6 de dano + 1d6 adicional a cada 2 DV do morto-vivo.

RETROCESSO AÉREO

"Wingover" (M p305)

Pré-requisitos: Poder Voar.

Benefícios: Este talento te permite virar-se num ângulo de até 180 graus além de quaisquer outras viradas às quais você normalmente é permitido, a despeito de sua manobrabilidade. Você não pode ganhar altitude durante a rodada que você executa um retrocesso, mas você pode mergulhar. Para mais informação, veja Deslocamento Aéreo Tático no Capítulo 3 do Livro do Mestre.

REUNIÃO ENCORAJADORA

"Courageous Rally" (HoB p97)

Pré-Requisitos: Música de Bardo (Inspirar Coragem).

Benefícios: Quando você usa sua Música de Bardo de inspirar coragem você pode fazer um teste de reunião adicional (veja *Heroes Of Battle*, p73) como parte da mesma ação gasta na Música de Bardo. Você adiciona no seu bônus de moral ao seu teste de reunião igual ao seu bônus concedido pela inspirar coragem.

RUÍNA DOS DRAGÕES

"Dragonbane" (Dcn p105)

Pré-Requisitos: INT 13, BBA +6, Inimigo Dragão.

Benefícios: Você quando usar uma Ação de Rodada Completa para fazer um ataque simples (corpo a corpo ou a distância entre 9 m) contra um Dragão. Você ganha +4 de bônus na jogada de ataque e +2d6 de dano adicional.

RUÍNA DOS GIGANTES [TÁTICO, GUE]

"Giantbane" (CWar p111)

Pré-Requisitos: Tamanho Médio ou menor, BBA +6, Acrobacia 5 graduações.

Benefícios: Você pode fazer 3 manobras táticas distintas: Ponto Cego: Se você entrar em Defesa Total contra um inimigo que tenha duas categorias de tamanho maior que a sua, você ganha +4 de bônus na CA. Se seu inimigo errar um ataque contra você, você poderá fazer um teste de Acrobacia contra CD 15 para se mover para o lado oposto ao seu inimigo. Golpe Indefensável: Se você estiver usando a manobra Ponto Cego por uma rodada, você poderá fazer uma ação imediata e causar um ataque sim-

ples contra seu inimigo pelas costas. Seu inimigo estará Surpreso e você ganha +4 de bônus neste ataque. **Guindar:** se você está adjacente ao inimigo de duas categorias de tamanho maior que a sua, ele terá -4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra você, por está carregando você. Seu inimigo poderá se livrar de você fazendo um teste de Agarrar oposto ao seu teste de Escalar.

RUÍNA DOS INIMIGOS [ÉPICO]

"Bane Of Enemies" (Epic p51)

Pré-requisitos: Sobrevivência 24 graduações, cinco ou mais inimigos prediletos.

Benefício: Qualquer arma que você usar contra um dos seus inimigos prediletos é tratada como uma arma anti-criatura para aquele tipo de criatura (assim, seu bônus de melhoria aumenta em +2 e ela causa +2d6 pontos de dano). Esta habilidade não é cumulativa com habilidades similares.

SABEDORIA MAIOR [ÉPICO]

"Great Wisdom" (Epic p57)

Benefício: Sua SAB aumenta em 1 ponto.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

SÁBIO ANCIÃO

"Wise Elder" (DR334 p84)

Pré-requisitos: Liderança Reconhecida por sábios líderes de uma sociedade ou tribo de idade Velha ou mais velha.

Benefícios: Quando você usa Diplomacia ou Intimidar para influenciar em favor de você mesmo, você pode fazer um outro teste, assumindo o segundo resultado (até mesmo se pior). Usável 1/dia. Você ganha um Seguidor com níveis de Bárbaro como tivesse +2 no seu Valor de Liderança (este bônus sobrepõe o do talento Líder Reconhecido).

SALTADOR

"Vault" (DR331 p28)

Pré-requisitos: FOR 13, Saltar 4 graduações.

Benefícios: Quando você empunhar uma Arma de Haste numa Ação de Defesa Total, você tem a CD para Saltos a Distância reduzida em 5 e a CD para Salto em Altura igual a 3x a distância declarada, no lugar de 4x.

SALTADOR LENDÁRIO [ÉPICO]

"Legendary Leaper" (Epic p62) (CAdv p192)

Pré-requisito: Saltar 24 graduações.

Benefício: Você precisa mover-se apenas 1,5 m em linha reta para fazer um salto com corrida.

Normal: Sem este talento, você deve mover-se pelo menos 6 m em linha antes de tentar um salto com corrida.

SALTEADOR CINZENTO

"Ashbound" (Eb p50)

Pré-Requisitos: Ser capaz de conjurar a magia *Invocar Aliado da Natureza* espontaneamente.

Benefícios: O tempo de duração de suas magias de *Invocar Aliado da Natureza* é dobrado. A criatura invocada pela magia ainda recebe +2 de bônus de Sorte nas jogadas de Ataque.

SALTEADOR VERDE

"Greenbound Summoning" (LEoF p8)

Pré-Requisitos: Ser capaz de conjurar a magia *Invocar Aliado da Natureza*.

Benefícios: Todos os animais conjurados por *Invocar Aliado da Natureza* adquirem o modelo Salteador Verde "Greenbound" até o fim da duração da magia.

SALTO DO LOUVA-A-DEUS

"Flyng Kick" (CWar p99)

Pré-Requisitos: FOR 13, Ataque Poderoso, Ataque Desarmado Aprimorado, Saltar 4 graduações.

Benefícios: Ao lutar desarmado e usando a ação investida, você causa 1d12 de dano adicional com seu ataque desarmado.

SANGUE HUMANO [RACIAL]

"Human Blood" (DR324 p78)

Pré-requisitos: Ancestralidade parcial com humano (meio-elfo, etc...), 1º nível somente.

Benefícios: Ganha +1 ponto de perícia no 1º nível e em cada nível sucessivo. Para todos os efeitos relativos à raça, você é um humano.

SAÚDE PERFEITA [ÉPICO]

"Perfect Health" (Epic p63)

Pré-requisito: CON 25, Grande Fortitude.

Benefício: Você é imune a todas as doenças não mágicas, bem como a todos os venenos com CD de 25 ou menos.

SEGUIDOR DRAGÃO

"Dragon Cohort" (Dcn p105)

Pré-Requisitos: 9º nível de personagem, Falar Idioma (Dracônico).

Benefícios: Você ganha um Seguidor Dragão (*Draconomicon* p139), da mesma maneira que você teria com o talento Liderança, porém, você pode tratar o NEP (nível efetivo de personagem) do Dragão como se fosse que 3 abaxam que indicado.

SEGUIDORES ADICIONAIS [LÍDER]

"Extra Followers" (HoB p97)

Pré-Requisitos: CAR 13, Liderança.

Benefícios: Você pode dobrar o número de seguidores fornecidos pelo seu valor de liderança (v. *Livro do Mestre*, p106). Por exemplo, um personagem que tenha esse talento e com um valor de liderança 15, tem 40 seguidores de 1º nível, 4 seguidores de 2º nível e 2 seguidores de 3º nível.

SEGUNDOS NOS BASTIDORES

"Second Wing" (MinH p28)

Benefícios: Uma vez por dia, como uma Ação Livre, você pode curar-se um número de pontos de dano igual ao seu modificador de CON (mínimo de 1).

SEM GESTOS SÚBITO [METAMÁGICO]

"Sudden Still" (Arc p83)

Benefícios: Uma vez por dia você pode aplicar o Talento Magia Sem Gestos numa magia sem ajustar o seu nível.

SENHOR DO FRIO ABSOLUTO [METAMÁGICO]

"Lord of the Uttercold" (Arc p80)

Pré-Requisitos: Substituição de Energia (frio), Conhecimento (planos) 9 graduações.

Benefícios: Uma magia com descritor [frio] pode ser modificada para ½ do dano pra frio e ½ do dano de energia negativa. Para todos os demais aspectos a magia ainda permanece igual a original.

SENSO DE PERIGO

"Danger Sense" (MinH p25) (CAdv p106)

Pré-Requisitos: Iniciativa Aprimorada.

Benefícios: Uma vez por dia, você pode fazer uma nova jogada de Iniciativa para o qual você já tenha feito. Você pode escolher o melhor dos dois resultados. Você deve decidir se vai fazer uma nova jogada antes do início da rodada.

SENSO DE YONDALLA

"Yondalla's Sense" (RotW p152)

Pré-Requisitos: Halfling.

Benefícios: Adicione seu modificador de SAB nos testes de Iniciativa.

SENSO TERRESTRE

"Earth Sense" (RoS p138)

Pré-Requisitos: CON 13, SAB 13.

Benefícios: Enquanto você tocar o solo, você pode fazer uma Ação de Movimento para sentir o número de criaturas dentro de 4,5 m que estejam tocando o solo. Você não pode definir um ponto de localização de qualquer criatura usando este talento. Criaturas com subtipo Ar ou aquático não podem selecionar este talento.

SENTIDO CEGO [SELVAGEM]

"Blindsense" (CAdv p114)

Pré-requisitos: Forma Selvagem, Ouvir 4 graduações.

Benefícios: Gastando um de seus usos de Forma Selvagem você ganhará a habilidade Sentido Cego (9 m) por 1 minuto por DV. Você permanece com este benefício com qualquer forma que adquira.

SENTIDO DA AUDIÇÃO SUPERIOR [RACIAL]*"Superior Hearing" (DR324 p78)***Pré-Requisitos:** 1º nível somente.**Benefícios:** +1 de bônus em testes de Ouvir, Atuação (instrumentos de Tecla), Atuação (percussão), Atuação (instrumentos de cordas), Atuação (instrumentos de sopro) e Atuação (Voz).**SENTIDO DA VISÃO SUPERIOR [RACIAL]***"Superior Vision" (DR324 p78)***Pré-Requisitos:** 1º nível somente.**Benefícios:** Ganha visão na penumbra. Se você já tiver visão na penumbra, você pode ver até 3x mais longe que um humano pode (no lugar de 2x).**SENTIDO DO OLFATO SUPERIOR [RACIAL]***"Superior Sense of Smell" (DR324 p78)***Pré-Requisitos:** 1º nível somente.**Benefícios:** +1 de bônus em Ofícios (alquimia) e em testes de Cura. +2 de bônus nos testes de Sobrevivência.**SENTIDO DO PALADAR SUPERIOR [RACIAL]***"Superior Taste" (DR324 p78)***Pré-Requisitos:** 1º nível somente.**Benefícios:** +3 de bônus em testes de Identificar Magia feitos para identificar uma Poção. +3 de bônus nos testes de Fortitude para resistir a efeitos de ingestão de Venenos.**SENTIDO DO TATO SUPERIOR [RACIAL]***"Superior Touch" (DR324 p78)***Pré-Requisitos:** 1º nível somente.**Benefícios:** +1 de bônus em testes de Operar Mecanismo, Abrir Fechaduras e Prestidigitação. +2 de bônus em testes de Observar realizados para encontrar a localização de uma criatura invisível.**SENTIR ARMADILHAS [ÉPICO]***"Trap Sense" (Epic p68)***Pré-requisitos:** Observar e Procurar 25 graduações, habilidade de classe localizar armadilhas.**Benefício:** Se você passar a 1,5 m da armadilha, pode fazer um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente por armadilhas.**SENTIR FRAQUEZA***"Sense Weakness" (Dcn p106)***Pré-requisitos:** INT 13, Especialista em Combate, Foco em Arma (qualquer).**Benefícios:** Quando você atacar com a arma que você tem Foco em Arma, você pode ignorar 5 pontos da RD do alvo. Este benefício não pode reduzir a RD efetiva do alvo para 0.**SEPARAR À DISTÂNCIA [GUE]***"Ranged Sunder" (CWar p104)***Pré-Requisitos:** FOR 13, BBA +5, Tiro Certo, Tiro Preciso.**Benefícios:** Quando você atacar um objeto, você causa o dano total (em vez de 1/2 do dano) se usar armas Cortantes ou de contusão ou 1/2 metade (no lugar de nenhum dano) usando armas de Perfuração. Você tem que está a menos de 9 m do alvo para usar os efeitos deste talento.**Especial:** Este talento não se acumula com os efeitos do talento Quebrar Aprimorado.**SEPARAR ENFURECIDO***"Raging Sunder" (DR310 p30)***Pré-requisitos:** Fúria ou Frenesi, FOR 13, Ataque Poderoso, Separar Aprimorado.**Benefícios:** Em quanto estiver em Fúria e/ou em Frenesi, você recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque quando usar a manobra Separar. Este bônus se acumula com os bônus do talento Separar Aprimorado.**SERVO DE DRAGÃO***"Dragonthrall" (Dcn p105)***Pré-Requisitos:** Falar Idioma (Dracônico).**Benefícios:** Você empenhou sua vida ao serviço de tipo de dragão mau. +4 de bônus em testes de Blefar contra um dragão. +2 de bônus em testes de Cavalgar quando você montar um dragão. +4 de bônus nos Testes de Resistência para resistir a

Presença Aterradora de dragões maus. -2 nos testes de Resistência contra magias de Encantamento e efeitos conjurados por Dragões. Você não pode adquirir este talento se você já possui o talento Amigo de Dragão.

SERVO DOS CÉUS [EXALTADO]*"Servant of the Heavens" (BoED p46)***Pré-requisito:** Honrado em ser fiel as leis dos Sete Céus de Tendência Leal e Bom.**Benefício:** Uma vez por dia você recebe +1 de bônus se Sorte em qualquer jogada ou teste que fizer. Para isso, é preciso que seja um Bom ato.**Especial:** Este benefício não se acumula com os efeitos dos talentos Cavaleiro das Estrelas e Favorecido dos Companheiros.**SILÊNCIO ADICIONAL***"Extra Silence" (RoS p139)***Pré-requisitos:** Somente Gnomo sussurrante.**Benefícios:** Você pode usar a Habilidade Similar à Magia Racial Silêncio (3 + modificador CAR) vezes por dia.**Especial:** Você pode escolher este talento diversas vezes, seus efeitos se acumulam.**SILÊNCIOSA SÚBITO [METAMÁGICO]***"Sudden Silent" (Arc p83)***Benefícios:** Uma vez por dia você pode aplicar o Talento Magia Silenciosa numa magia sem ajustar o seu nível.**SOBREPUJAR ESCUDOS***"Pin Shield" (CWar p103)***Pré-Requisitos:** BBA +4, Combater com Duas Armas.**Benefícios:** Como parte de um ataque total, você pode abdicar de seus ataques com a mão inábil (sofrendo uma penalidade de -2) de modo que você possa tentar agarrar o escudo do oponente durante seu ataque. O seu oponente perderá o seu bônus de escudo na CA. Você poderá usar esta habilidade enquanto estiver lutando, somente, contra oponentes da mesma categoria de tamanho ou menor que você e que esteja portando um escudo. Você ainda deve estar combatendo com duas armas para todos os benefícios deste talento.**SOLIDEZ [RACIAL]***"Stocky" (DR324 p78)***Pré-requisitos:** 1º nível somente.**Benefícios:** Você ganha +4 de bônus nos testes para resistir a Encontração ou Imobilização enquanto estiver em terra firme. Esta habilidade se acumula com a Estabilidade racial do Anão. Aumente seu peso em 10%.**SONATA REPUGNANTE [MÚSICA DE BARDO]***"Sickening Sonata" (DR336 p99)***Pré-requisitos:** Música de Bardo, Sussurro da Heresia, Voz Blasfemadora, Atuação 12 graduações.**Benefícios:** Quando você usar sua "Voz Blasfemadora", ocorrerão os seguintes efeitos: todas as criaturas no raio de 18 m que possam ouvir ficaram Paralisadas (e que não tenha mais que três vezes sua quantidade de DV). (Vontade nega, CD 10 + 1/2 no seu nível de bardo + modificador de CAR). Nota: Se você usar esta Habilidade num alvo dentro da mesma semana, ele receberá +2 no Teste de Resistência. O efeito acaba em (1d4 + modificador de CAR) rodadas. Aberrações são imunes a esta Habilidade que é de Ação Mental.**SOPRO DRACÔNICO [DRACÔNICO]***"Draconic Breath" (Arc p77)***Pré-Requisitos:** Herança Dracônica.**Benefícios:** Como uma Ação Padrão, você pode mudar uma magia de energia arcana para um ataque de sopro do tipo de sua herança dracônica. O ataque de sopro é um cone de 9 m (fogo ou frio) ou uma linha de 18 m (ácido ou eletricidade) que causa 2d6 de dano por nível da magia que você tenha gastado para criar o efeito. Qualquer criatura na área afetada tem direito a um teste de Reflexos (CD 10 + nível da magia usada + modificador de CAR) para reduzir o dano a metade. Essa é uma Habilidade Sobrenatural.

SOPRO PROFUNDO*"Deep Breather" (DR335 p56)***Pré-requisitos:** CON 16.**Benefícios:** Você pode prender seu fôlego pelo dobro do tempo normal de rodadas de alguém da sua raça antes que entre em condição de afogamento. Por exemplo, um Humano com este talento pode prender o fôlego por (4 x valor de CON) rodadas.**SORTE DE DALLAH THAUN***"Dallah Thaun's Luck" (RotW p149)***Pré-requisitos:** CAR 13, Halfling.**Benefícios:** Uma vez por dia você ganha +5 de bônus de Sorte em um Teste de Resistência. Depois de usar esta habilidade, você recebe -2 de penalidade em todos os Testes de Resistência no turno seguinte.**SORRISO DE MORADIN***"Moradin's Smile" (RoS p153)***Pré-requisitos:** Anão.**Benefícios:** Você ganha +2 de bônus em todas as perícias que são baseadas em CAR.**SUBSÔNICA***"Subsonics" (CAAdv p112)***Pré-requisitos:** Música de Bardo, Atuação 10 graduações.**Benefícios:** Você pode tocar tão suavemente que oponentes não notam, mas seus aliados ainda ganham os benefícios normais de sua Música de Bardo. Similarmente, você pode afetar oponentes dentro do alcance com sua música, e a menos que possam te ver atuando ou tenham outro meio de descobri-lo, não podem determinar a fonte do efeito.**SUBSTITUIÇÃO DE ENERGIA [METAMÁGICO]***"Energy Substitution" (CArc p79)***Pré-requisitos:** Qualquer talento metamágico, Conhecimento (arcano) 5 graduações.**Benefícios:** Escolha um tipo de energia (ácido, eletricidade, frio ou fogo). Você pode modificar qualquer magia com um descritor de energia para ao invés usar o tipo escolhido de energia. Uma magia substituída funciona normalmente em todos os aspectos, exceto que o tipo de dano causado muda – por exemplo, uma bola de fogo composta de energia frio é uma magia de Evocação [frio].**Especial:** Você pode adquirir este talento diversas vezes, cada vez se aplicando a um diferente tipo de energia.**SUCESSO DECISIVO AVASSALADOR [ÉPICO]***"Overwhelming Critical" (Epic p63) (Dcn p72) (DMG p210)***Pré-requisitos:** FOR 23, Ataque Poderoso, Foco em Arma (arma selecionada), Trespasar, Trespasar Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado (arma selecionada).**Benefício:** Quando usando a arma selecionada, você causa +1d6 pontos de dano num sucesso decisivo. Caso o multiplicador de decisivo da arma seja x3, adicione +2d6 pontos de dano; caso o multiplicador de decisivo da arma seja x4, adicione +3d6 pontos de dano.**Especial:** Criaturas imunes a sucessos decisivos não podem ser afetadas por este talento. Você pode escolher este talento diversas vezes, e seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você escolhe este talento, ele se aplica a uma arma diferente.**SUCESSO DECISIVO DEVASTADOR [ÉPICO]***"Devastating Critical" (Epic p53) (Dcn p68)***Pré-requisitos:** FOR 25, Ataque Poderoso, Foco em Arma (arma selecionada), Trespasar, Trespasar Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado (arma selecionada), Sucesso Decisivo Avassalador (arma selecionada).**Benefício:** Quando você fizer um sucesso decisivo usando a arma selecionada, o alvo deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 do nível do personagem + modificador de FOR) ou morrer instantaneamente (criaturas imunes a sucessos decisivos não podem ser afetadas por este talento).**Especial:** Você pode escolher este talento diversas vezes, e seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você escolhe este talento, ele se aplica a uma arma diferente.**SUCESSO DECISIVO PODEROSO [GUE]***"Power Critical" (CWar p103)***Pré-Requisitos:** BBA +4, Foco em Arma.**Benefícios:** Usando a arma selecionada, você ganha um bônus de +4 na jogada quando confirmar dano no decisivo.**Especial:** Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que você escolher, ele se aplica a uma nova arma, você também pode escolher esse talento para a mesma arma que seus efeitos se acumulam.**SUPERIORIDADE AÉREA***"Aerial Superiority" (RotW p148)***Benefícios:** Quando você estiver voando, ganha +1 de bônus de Esquiva na CA contra oponentes que não possam voar ou tem uma categoria de manobrabilidade inferior a sua.**SUPREMACIA CONFIANTE [GUE]***"Supremely Confident" (DR335 p88)***Pré-requisitos:** Atuação (dramaturgia) 7 graduações.**Benefícios:** Quando você está fazendo uma ação para Desmoralizar seu oponente, você pode fazer um teste de Atuação (dramaturgia) no lugar de um teste de Intimidar. Ao confirmar um Sucesso Decisivo, você poderá fazer imediatamente uma ação para Desmoralizar o inimigo afetado como uma Ação Livre.**SUPRIMIR O PROFANO [EXALTADO]***"Quell the Profane" (BoED p45)***Pré-requisito:** FOR 13, BBA +8, Ataque Poderoso, Golpe Resonante, Intimidar 7 graduações.**Benefício:** Ao confirmar um Sucesso Decisivo contra uma criatura Má e usando uma arma de combate corpo a corpo que você é hábil, seu oponente sofrerá 1d4 + 1 de dano em FOR (Fortitude nega, CD baseada em CAR).**Especial:** Este talento se aplica a Ataque Desarmado de Monge.**SUSSURO DE HERESIA***"Undertone of Heresy" (DR336 p99)***Pré-requisitos:** Música de Bardo, Atuação 4 graduações.**Benefícios:** Gastando dois usos de sua Música de Bardo (em vez de uma), sua CD para resistirem aos efeitos de sua Música de Bardo aumenta em +2.**TÁTICAS DE GRUPO***"Pack Tactics" (DR313 p31)***Pré-requisitos:** SAB 13.**Benefícios:** Quando você flanquear um oponente, seus aliados que não estejam flanqueando receberam +1 de bônus nas jogadas de ataque corpo a corpo. Caso eles flanqueiem ganharão +2 de bônus normal.**TÁTICAS DE MULTIDÃO [TÁTICO]***"Crowd Tactics" (RoD p156)***Pré-Requisitos:** Esquiva, Esconder-se 5 graduações.**Benefícios:** Você pode usar 3 manobras táticas distintas quando estiver em uma multidão que é Indiferente ou Amistosa a você: Movendo-se a favor do Fluxo: Entrando na multidão seu movimento não custará quadrados extras. Alguém da Multidão: +4 de bônus nos testes de Esconder-se num quadrado de multidão. Domínio da Multidão: +4 de bônus nos testes de Diplomacia dirigido a uma multidão**TELEPORTE PESADO***"Heavy Teleport" (DR325 p77)***Pré-requisitos:** Conjurador de 1º nível, Foco em Magia (conjurção)**Benefícios:** Qualquer magia de Conjuração (teleportação) que você conjurar poderá carregar uma criatura adicional de tamanho médio.**TEMPESTADE DE ARREMESSOS [ÉPICO]***"Storm Of Throws" (Epic p67)***Pré-requisito:** DES 23, Sacar Rápido, Tiro Certeiro, Tiro Rápido.**Benefício:** Como uma ação de rodada completa, você pode arremessar uma arma leve em cada oponente a até 9 metros usan-

do seu maior BBA. As armas leves arremessadas não precisam ser todas do mesmo tipo.

TEMPESTADE DE ATAQUES VOADORES [ESTILO]

"Storm of Flying Strikes" (DR332 p88)

Pré-Requisitos: FOR 15, BBA + 6, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Combater com Duas Armas.

Benefícios: Quando você usa seu Ataque Poderoso com pelo menos -5 de penalidade, se você causar dano no seu oponente mais de uma vez em uma rodada padrão, seu oponente ficará Nocauteado no fim da sua rodada (Fortitude *negativa*, CD 10 + seu modificador de FOR + número de vezes que você causou dano na rodada). Seu oponente pode adicionar seu bônus da habilidade Estabilidade no teste de Resistência. Esta habilidade não tem efeito contra oponentes que já estejam caídos.

TENACIDADE DE JAVALI [SELVAGEM]

"Boar's Ferocity" (CDiv p79)

Pré-Requisitos: Forma Selvagem.

Benefícios: Se você tiver seus PV reduzidos a 0 ou menos (mas você não está morto), pode gastar um de seus usos de Forma Selvagem como uma ação livre (até mesmo fora de seu turno) para continuar ativo como se não tivesse incapacitado ou morrendo. Seus efeitos duram por 1 minuto.

Normal: se seus pv forem reduzidos a 0, você estará incapacitado e só poderá fazer uma ação simples de movimento ou uma Ação Padrão por rodada. Caso esteja de -1 a -9 não poderá fazer nenhuma ação pois estará inconsciente.

TERROR DO CADÁVER [METAMÁGICO]

"Fell Frighten" (LM p27)

Benefícios: Qualquer criatura sujeita aos efeitos de Medo e de Ação Mental, forem feridas por uma magia com Terror do Cadáver, ficarão Abaladas por 1 minuto.

Ajuste de Nível: +2.

TEURGISTA DRUÍDICO

"Druidic Theurgy" (DR325 p61)

Pré-Requisitos: Capaz de conjurar magias 3º nível de Druida, capaz de conjurar magias de uma outra lista diferente.

Benefícios: Selecione uma lista de magia que não seja a do Druida. Qualquer magia que se tiver nesta lista e na lista do Druida será conjurada com o Nível de Conjurador do Druida + da outra classe conjuradora.

TEURGISTA ELEMENTAL

"Elemental Theurgy" (DR325 p61)

Pré-Requisitos: Pelo menos um Elemento que seja baseado nos Domínios de Clérigo, Capaz de conjurar magias Arcanas com o mesmo Descritor do Elemento.

Benefícios: Selecione um Elemento baseado nos Domínios de Clérigo (ar, fogo, água ou terra). Qualquer magia que você conjurar com o descritor pertinente terá o Nível de Conjurador igual a soma dos seus níveis de Clérigo com sua Classe Arcana.

Especial: Você pode escolher este talento várias vezes, cada vez que você escolher aplique a um Elemento diferente.

TEURGISTA POR TENDENCIA

"Aligned Theurgy" (DR325 p60)

Pré-Requisitos: Pelo menos uma Tendência que seja baseada nos Domínios de Clérigo, Capaz de conjurar magias Arcanas com o mesmo Descritor da mesma Tendência.

Benefícios: Selecione uma Tendência que seja baseada nos Domínios de Clérigo (Caos, Mal, Bem ou Ordem). Qualquer magia que você conjurar com o descritor pertinente terá o Nível de Conjurador igual a soma dos seus níveis de Clérigo com sua Classe Arcana.

Especial: Você pode escolher este talento várias vezes, cada vez que você escolher aplique a uma Tendência diferente.

TIRO À QUEIMA ROUPA

"Plunging Shot" (HoB p99)

Pré-Requisitos: DES 13, Tiro Certo.

Benefícios: Se o alvo estiver a menos de 9 m de você causa um dano adicional de 1d6 com sua arma de arremesso ou de projétil.

TIRO DE IMOBILIZAÇÃO [GUE]

"Ranged Pin" (CWar p104)

Pré-Requisitos: DES 15, Tiro Certo, Tiro Preciso, BBA + 5.

Benefícios: Você pode usar a manobra agarrar prendendo o oponente com uma flecha ou virote parte de sua vestimenta a alguma superfície que ele esteja próximo. O alvo deve estar a 1,5 m de uma parede, árvore ou qualquer superfície que permita prender com um projétil sua camisa, armadura ou qualquer vestimenta que esteja usando. Você tem que ter sucesso num ataque a distância (não um ataque de toque a distância) e vencer um teste de agarrar contra seu oponente (aplique o modificador de tamanho seu e do alvo normalmente). Para quebrar o projétil e se libertar a vítima tem que obter sucesso num teste de FOR ou Arte da Fuga CD 15 que consome uma Ação Padrão.

Especial: Ao usar este talento não se considera que o personagem ganha os benefícios do talento Agarrar Aprimorado.

TIRO LONGÍNQUO [ÉPICO]

"Distant Shot" (Epic p53)

Pré-requisitos: DES 25, Tiro Certo, Tiro Longo, Observar 20 graduações.

Benefício: Você pode arremessar ou disparar uma arma de ataque a distância em qualquer alvo dentro da sua linha de visão, sem nenhuma penalidade pela distância.

TIRO MÚLTIPLO APRIMORADO [ÉPICO]

"Improved Manyshot" (Epic p58)

Pré-requisitos: DES 19, BBA + 21, Tiro Certo, Tiro Múltiplo, Tiro Rápido.

Benefícios: Como Tiro Múltiplo, mas o número de flechas que você pode disparar é limitado somente pelo seu BBA (duas flechas, mais uma flecha a cada cinco pontos de BBA acima de +6).

Especial: Independente do número de flechas por ataque desferido, você aplica bônus de dano baseado em precisão (como o garantido por um Ataque Furtivo, pelo talento Tiro Certo e pelo inimigo predileto do ranger) a apenas uma flecha. Se você conseguir um sucesso decisivo, somente a primeira flecha terá seu dano multiplicado; todas as outras causam dano normal.

Normal: Com o talento Tiro Múltiplo, você está limitado a um máximo de quatro flechas disparadas (com um BBA de +16 ou maior).

Nota do autor: preferi deixar o talento como está, fica por sua conta o uso dessa tradução em comparativo ao talento Tiro Múltiplo Maior.

TIRO MÚLTIPLO MAIOR [GUE]

"Greater Manyshot" (EPsiH p47)

Pré-Requisitos: DES 17, BBA + 6, Tiro Múltiplo, Tiro Certo, Tiro Rápido.

Benefícios: Quando usas o talento Tiro Múltiplo, pode atirar cada flecha contra um alvo diferente ao invés de atirá-las todas contra o mesmo alvo. Você faz uma jogada de ataque separada para cada flecha, não importando se atirar, todas no mesmo alvo ou em alvos separados. Seu dano baseado em precisão se aplica para cada flecha atirada e, se tiver um sucesso decisivo com mais de uma das flechas, cada sucesso decisivo causa dano decisivo.

TIRO RÁPIDO APRIMORADO [GUE]

"Improved Rapid Shot" (CWar p101)

Pré-Requisitos: Tiro Certo, Tiro Rápido, Tiro Múltiplo.

Benefícios: Com esse Talento, você ignora a penalidade de -2 aplicada ao utilizar o Talento Tiro Rápido.

TOLERÂNCIA DIVINA [DIVINO]

"Divine Vigor" (CWar p108)

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar mortos-vivos.

Benefícios: Gaste uma de suas tentativas de Expulsar/Fascinar mortos-vivos para aumentar seu deslocamento base em 3 m e ganhar um bônus de melhoria +2 PV temporários por nível de

personagem. Estes efeitos duram um número de minutos igual ao seu modificador de CAR.

TOLERÂNCIA PROFANA [DIVINO]

"Profane Vigor" (LM p29)

Pré-requisitos: CAR 11, Fascinar mortos-vivos.

Benefícios: Como uma Ação Padrão, gastando um uso de Fascinar para curar um morto-vivo aliado seu que esteja a menos de 18 m o equivalente a 2 PV por nível de Clérigo. Este talento não pode exceder o máximo de PV normal do morto-vivo.

TOQUE DA DOR

"Pain Touch" (CWar p103)

Pré-Requisitos: SAB 15, BBA +2, Ataque Atordoante.

Benefícios: Vítimas de um ataque atordoante bem-sucedido são sujeitas a debilitante dor tal que ficam nauseados por 1 rodada após ficarem atordoados por 1 rodada como normalmente. Um ataque atordoante envolve o poder de ataque atordoante de um monge ou o uso do talento Ataque Atordoante. Criaturas que são imunes a ataques atordoantes também são imunes a este talento, como o são quaisquer criaturas que sejam mais que uma categoria de tamanho maiores que o usuário do talento.

TOQUE DESENTOXIFICANTE [PURIFICAÇÃO]

"Detoxifying Touch" (DR337 p98)

Pré-requisitos: Remover Doenças como Habilidade Similar à Magia.

Benefícios: Neutralizar Veneno, como uma Ação Padrão. Este efeito consome dois de seus usos semanais de Remover Maldições.

TOQUE DO ENFRAQUECIMENTO [GUE]

"Weakening Touch" (CWar p106)

Pré-Requisitos: SAB 17, BBA +2, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante.

Benefícios: Quando tiver sucesso num Ataque Desarmado, você não causa dano, porém, seu oponente receberá uma penalidade de -6 na FOR por 1 minuto.

Especial: Vários usos deste talento não se acumulam. Cada vez que errar este ataque gasta um de seus usos de Ataque Atordoante.

TOQUE DO FRIO DOURADO [EXALTADO]

"Touch of Golden Ice" (BoED p47)

Pré-requisito: CON 13.

Benefício: Quando você tocar uma criatura Má com sua mão, usando um Ataque Desarmado ou uma Arma Natural, ela será afetada pelo efeito do "Frio Dourado" (BoED p35).

Frio Dourado "Golden Ice": O frio dourado funciona como tipo de veneno sagrado (Ravage: "Ruína"), é uma substância cristalina e fria ao toque, embora não derreta, exceto em temperaturas infernais. Criaturas más expostas sentirão a propagação do frio por todo o seu corpo.

Tipo: Contato, CD 14. **Dano Secundário:** 2d6 DES.

Dano Inicial: 1d6 DES. **Preço:** 1,200 po.

TOQUE SELVAGEM [ANÁRQUICO]

"Wild Touch" (DR326 p80)

Pré-requisitos: Tendência Caótica, Usar Instrumento Mágico 8 graduações.

Benefícios: Quando determinar um efeito aleatório de um item mágico (como *Baralho das Surpresas*), você poderá jogar duas vezes e selecionar o mais apropriado dos dois. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia. Você ganha uma Aura Caótica igual ao Nível de Personagem. Pode ser detectado pela magia ou Habilidade Detectar o Caos.

TÓTEM DA BESTA

"Beast Totem" (Eb p51)

Pré-Requisitos: Empatia Selvagem.

Benefícios: Selecione uma Besta Mágica como o animal de seu Totem. Você ganha +4 de bônus de Circunstância nos Teste de Resistência contra as formas de ataque listadas a seguir.

TOTEM	ATAQUE	TOTEM	ATAQUE
Quimera	Tipo de Sopro	Krenshar	Medo

TOTEM	ATAQUE	TOTEM	ATAQUE
Digestor	Ácido	Unicórnio	Veneno
Pantera Deslocadora	Magias de alvo	Lobo das Estepes	Frio
Gorgon	Petrificação	Yrthak	Sônico

TRAÍÇÃO DO ESPÍRITO VINCULADO [MAGO]

"Betrayal of the Spirit Linked" (DR336 p108)

Pré-requisitos: Ter um Familiar, Capaz de conjurar Criar Mortos-vivos Menores como uma magia Preparada.

Benefícios: Você sacrifica seu Familiar e trocá-lo por um Esqueleto ou Zumbi. Você perde todos os bônus que ele concedeu (como +3 de bônus nos testes de Escalar dado por um Lagarto), você não poderá falar com outras criaturas do mesmo tipo do seu antigo Familiar. Após trocá-lo você ganhará Redução de Dano 5/Cortante se seu Familiar for um Esqueleto, ou Redução de Dano 5/Contusão se for Zumbi.

TRAPACEIRO DE CIDADE

"City Slicker" (RoD p150)

Pré-requisitos: 1º nível somente.

Benefícios: Disfarce, Falsificação, Obter Informação e Conhecimento (local) são perícias de classe para você.

TREINAMENTO DE CAVALEIRO

"Knight Training" (Eb p56) (DR330 p91)

Pré-requisitos: 1º nível de Paladino.

Benefícios: Selecione uma classe. Agora você pode ser multiclasse da classe escolhida e ainda pegar níveis de Paladino.

TREINAMENTO DE NOME MONÁSTICO

"Name Monastic Training" (Eb p57)

Pré-requisitos: 1º nível de Monge.

Benefícios: Você tem a classe Monge nos 1º, 2º e 6º nível. Você agora é considerado multiclasse e pode optar em ter níveis de monge. Você pode selecionar os talentos para você dos 1º, 2º ou 6º nível de monge.

TRÊS MONTANHAS [ESTILO]

"Three Mountains" (CWar p114)

Pré-Requisitos: FOR 13, Trespasar, Encontrão Aprimorado, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Maça Pesada, Morningstar ou Clava Grande).

Benefícios: Se você conseguir acertar duas vezes a mesma criatura com sua Maça pesada, Morningstar ou Clava Grande na mesma rodada, seu oponente ficará nauseado por 1 rodada (Fortitude *nega*, CD baseado em FOR).

TROPA DE CHOQUE [TÁTICO, GUE]

"Shock Trooper" (CWar p112)

Pré-Requisitos: BBA +6, Encontrão Aprimorado, Ataque Poderoso.

Benefícios: Você pode fazer 3 manobras táticas distintas: **Encontrão Direcionado:** Se você for bem sucedido num Encontrão realizado no fim de uma Investida, você pode mover seu oponente um quadrado para esquerda ou direita no lugar de movê-lo para traz. **Efeito Dominó:** Se você for bem sucedido num Encontrão, você poderá empurrar seu oponente e outro inimigo que esteja no mesmo quadrado do seu inimigo, poderá tentar também Imobilizar seus oponentes e eles não poderão imobilizá-lo se você falhar no teste. **Investida Insensata:** Se você fizer uma Investida, no fim, ao executar seu ataque poderá usar o Ataque Poderoso (com -5 de penalidade na jogada de ataque), você pode transferir parte ou toda sua jogada de ataque para ter uma penalidade na sua CA. Adicionando o -2 na CA devido a execução da manobra Investida.

TROVÃO DEVASTADOR [ESTILO]

"Devastating Thunder" (DR332 p88)

Pré-Requisitos: Combate montado, Investida Implacável, Atropelar.

Benefícios: Quando você tem sucesso numa Investida Implacável, todos os oponentes a 9 m do atropelado ficarão Abaladas por 1 rodada (Vontade *nega*, CD 5 + ½ do dano sofrido). É um efeito de Medo. Se for ou não bem sucedido num teste de Resis-

tência, uma criatura não poderá ser afetada pelo Trovão Devastador por mais de uma vez.

TUTOR

"Tutor" (DR310 p70)

Pré-requisitos: INT 13.

Benefícios: Você concede a outro personagem +2 de bônus de Competência num teste de Perícia que ele possua uma graduação (incluindo perícias de outra classe) que você o tenha treinado por pelo menos 4 dias. Seu aliado a quem você tenha treinado perde o bônus caso não dedique uma hora do dia para relembrar o treinamento. Você pode ter uma quantidade de alunos equivalente ao seu modificador de INT e também só pode ter um bônus de perícia por aluno em uma perícia.

USAR ARMADURA DE ANÃO [GUE]

"Dwarven Armor Proficiency" (RoS p138)

Pré-requisitos: Anão, Usar Armadura (pesada).

Benefícios: Você sabe usar Placas de Batalha (Battle Plate), Placas de Entrelaçadas (Interlocking Plate), Escamas Entrelaçadas (Interlocking Scale) e Placas da Montanha (Mountain Plate).

USAR ARMADURA EXÓTICA [GUE]

"Exotic Armor Proficiency" (Und p25) (RoS p139)

Pré-Requisitos: Usar Armadura (tipo apropriado)

Benefícios: Você sabe usar um tipo específico de Armadura Exótica.

USAR BALESTRA [GUE]

"Ballista Proficiency" (HoB p96)

Benefícios: Você não sofre a penalidade normal de -4 por não saber usar uma balestra (v. *LdM*, p99, e *Heroes Of Battle*, p63).

USAR DUAS VARINHAS

"Double Wand Wielder" (CArc p77)

Pré-Requisitos: Criar Varinha, Combater com Duas Armas.

Benefícios: Como uma Ação de Rodada Completa, o personagem pode empunhar uma varinha em cada mão (se estiver com ambas as mãos livres), com uma varinha designada como sua varinha primária e a outra como sua secundária. Cada uso da varinha secundária gasta 2 cargas dela ao invés de 1.

USAR ESCUDO EXÓTICO [GUE]

"Exotic Shield Proficiency" (RoS p139)

Pré-Requisitos: BBA +1, Usar Escudo.

Benefícios: Você sabe usar um tipo específico de Escudo Exótico.

USAR VARINHA TEMERARIAMENTE

"Reckless Wand Wielder" (CArc p82)

Pré-requisitos: Criar Varinha, Usar Instrumento Mágico 1 graduação.

Benefícios: Gastando uma carga adicional, o personagem pode usar uma varinha como se o Nível de Conjurador fosse 2 níveis acima do nível normal, mudando assim todos os efeitos da magia relacionados ao Nível de Conjurador. Por exemplo, gastando duas cargas de uma vez, uma varinha de mísseis mágicos (criada com 3º Nível de Conjurador) pode ser usada como se tivesse 5º Nível de Conjurador, lançando três mísseis mágicos ao invés de dois. O personagem somente pode gastar 1 carga extra cada vez que usar esse talento.

VANTAGEM TÁTICA

"Tactical Advantage" (DR335 p90)

Pré-requisitos: Inimigo Predileto, BBA: +5.

Benefícios: Selecione um de seus Inimigos Prediletos para usar este talento. Quando você lutar contra um membro da raça selecionada, adicione ao bônus de Inimigo Predileto nas suas jogadas de ataque e qualquer teste oposto iniciado ou para resistir a Imobilizações, Desarmar ou Encontrões.

Especial: Você pode selecionar este talento diversas vezes, para cada vez que selecionar escolha um outro Inimigo Predileto.

VELOCIDADE DE GUEPARDO [SELVAGEM]

"Cheetah's Speed" (CDiv p79)

Pré-requisitos: Forma Selvagem.

Benefícios: Você gasta um de seus usos diários de Forma Selvagem para mudar seu deslocamento em terra para 15 m. Você também pode correr como uma chita por uma hora movendo-se

a 10 vezes seu deslocamento normal como parte de sua carga. Este efeito dura por 1 hora.

VELOCIDADE OFUSCANTE [ÉPICO]

"Blinding Speed" (Epic p51)

Pré-requisito: DES 25.

Benefício: Você pode agir como se sob efeito de velocidade por 5 rodadas por dia. A duração do efeito não precisa ser em rodadas consecutivas. Ativar este poder é uma Ação Livre.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Cada vez que escolher este talento, você recebe 5 rodadas adicionais de velocidade por dia.

VELOCISTA

"Sprinter" (DR313 p31)

Pré-requisitos: DES 15, CON 15, Corrida.

Benefícios: Você pode aumentar seu movimento em +3 m por um número de rodadas igual ao seu modificador de CON. Esta Habilidade pode ser usada 3 vezes por dia.

VENENO DE SERPENTE [SELVAGEM]

"Serpent's Venom" (CDiv p84)

Pré-Requisitos: Forma Selvagem.

Benefícios: Você gasta um de seus usos de Forma Selvagem para ganhar um ataque secundário de mordida (com o seu BBA -5 e adicionando ½ de seu modificador de FOR) por dano de concussão, perfuração e corte igual ao de uma adaga apropriada para seu tamanho (1d4 para médio, ou 1d3 para pequeno). De adicional, a toxina do veneno da mordida (Fortitude CD 10 + ½ de seus DV + seu modificador de CON; 1d6 CON/1d6 CON).

Especial: Se você já possui mordida como um de seus ataques, adicione a toxina do veneno como se usasse este talento.

VIDA ENRIJECIDA

"Enduring Life" (LM p26)

Benefícios: Quando você sofrer de Nível Negativo, você ignora as penalidades e outros efeitos associados a perda de nível. O tempo que ignora os efeitos do Nível Negativo é igual ao equivalente ao seu modificador de CON (se tiver). Além disso, ganha +4 Teste de Resistência Fortitude para remover Níveis Negativos.

VIDA ESTENDIDA

"Lasting Life" (LM p28)

Pré-requisitos: Tolerância, Vida Enrijecida.

Benefícios: Como uma Ação Padrão e uma vez por rodada, você pode remover 1 Nível Negativo de você mesmo se obtiver sucesso num Teste de Resistência de Vontade (CD 10 + ½ dos DV do atacante + modificador de CAR do atacante).

VÍNCULO TEÚRGICO

"Theurgic Bond" (DR325 p62)

Pré-Requisitos: Familiar e Companheiro Animal.

Benefícios: Selecione seu Familiar ou Companheiro Animal. Ao determinar suas habilidades, adicione seus níveis da classe que concedeu seu Familiar aos da classe que concedeu seu Companheiro Animal.

Especial: Você pode adquirir este talento diversas vezes. Cada vez que escolher, aplique ou para seu Familiar ou seu Companheiro Animal.

VINGANÇA SAGRADA [DIVINO]

"Sacred Vengeance" (LM p30) (CWar p108)

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar mortos-vivos.

Benefícios: Como uma ação livre você pode gastar uma de suas tentativas de Expulsar para adicionar +2d6 de dano em todos os ataques corpo-a-corpo bem sucedidos contra mortos-vivos até o final do turno atual.

VISÃO DE FALCÃO [SELVAGEM]

"Hawk's Vision" (CAAdv p114)

Pré-Requisitos: Forma Selvagem, Observar 4 graduações.

Benefícios: Você gasta um de seus usos de Forma Selvagem para adquirir +8 em todos os testes de Observar durante 1 hora por DV. Você tem estes benefícios em qualquer forma que você estiver. Em quanto você tem esse benefício você ainda pode ter metade da penalidade por incremento de distância (-1 em ataques

a distância por incremento de distância em vez de -2), e você pode ter -1 de penalidade em testes de observar por 6 metros de distância (no lugar de 3 m). Você tem estes benefícios em qualquer forma que você estiver.

VISÃO DE PUMA [SELVAGEM]

"Cougars Vision" (Cadv p114)

Pré-Requisitos: Forma Selvagem, Observar 2 graduações.

Benefícios: Você gasta um de seus usos de Forma Selvagem para adquirir Visão na penumbra durante 1 hora por DV. Em adicional, você ganha +4 em todos os testes de Observar. Você tem estes benefícios em qualquer forma que você estiver.

VISÃO NA PENUMBRA APRIMORADA [ÉPICO]

"Improved Low-Light Vision" (Epic p58)

Pré-requisito: Visão na Penumbra.

Benefício: O alcance da sua visão na penumbra dobra. Este talento não é cumulativo com a visão na penumbra garantida por itens mágicos ou efeitos mágicos não permanentes.

Especial: Este talento pode ser escolhido múltiplas vezes. Seus efeitos se acumulam. Lembre-se que dois x2 são iguais a um x3, e assim por diante.

VISÃO NO ESCURO APRIMORADA [ÉPICO]

"Improved Darkvision" (Epic p58)

Pré-requisito: Visão no Escuro.

Benefício: O alcance da sua visão no escuro dobra. Este talento não é cumulativo com a visão no escuro garantida por itens mágicos ou efeitos mágicos não permanentes.

Especial: Este talento pode ser escolhido múltiplas vezes. Seus efeitos se acumulam. Lembre-se que dois x2 são iguais a um x3, e assim por diante.

VITALIDADE APRIMORADA [GUE]

"Improved Toughless" (CWar p101)

Pré-Requisitos: Bônus Base de Fortitude +2.

Benefícios: Você ganha um número de PV igual aos seus DV, sempre que ganhar um novo DV adicione 1 PV. Se você perder DV (como que por perda de Níveis) perde permanentemente os PV adicionais fornecidos por esse talento (de cada DV perdido).

VITALIDADE DE UM CRIA DAS TUMBAS

"Tomb-Born Vitality" (LM p31)

Pré-Requisitos: Tendência não boa, Alma da Velha Tumba.

Benefícios: Você não precisa dormir e é imune a efeitos de sono. Se você é conjurador de magias ainda são necessárias 8 horas de descanso ininterruptas (mas sem precisar dormir) para preparar suas magias. Além disso, você não precisa comer.

Seu corpo tornou-se inacreditavelmente magro, sua carne é firme e esticada sobre seus ossos torna você com uma aparência esquelética e estranha.

VITALIDADE ÉPICA [ÉPICO]

"Epic Toughness" (CWar p151)

Benefício: Você ganha +30 pv.

Especial: Você pode escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

VITALIDADE SAGRADA [DIVINO]

"Sacred Vitality" (LM p30)

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar mortos-vivos.

Benefícios: Como uma Ação Padrão, você pode gastar uma de suas tentativas de Expulsar para ganhar imunidade a dano de habilidade, dreno de habilidade e dreno de energia por 1 minuto.

VONTADE ÉPICA [ÉPICO]

"Epic Will" (Epic p55) (Dcn p70)

Benefício: Você recebe um bônus de +4 em todos os testes de resistência de Vontade.

VONTADE REFLEXA [ÉPICO]

"Dexterous Will" (Epic p53)

Pré-requisitos: DES 25, Mente Escorregadia.

Benefício: Uma vez por rodada, quando afetado por um efeito que exija um teste resistência de Vontade, Você pode fazer um teste de resistência de Reflexos em seu lugar para evitar o efeito (evasão não é aplicável).

VÔO APRIMORADO

"Improved Flight" (CAdv p110)

Pré-requisitos: Poder Voar.

Benefícios: Sua manobrabilidade ao voar aumenta uma categoria. Por exemplo, se sua manobrabilidade normal é Ruim, se torna Média.

VÔO DRACÔNICO [DRACÔNICO]

"Draconic Flight" (CArc p77)

Pré-Requisitos: Herança Dracônica.

Benefícios: Depois que você conjurar uma magia que tenha tempo de execução superior a 1 Ação Padrão, você ganha deslocamento de vôo igual a 3 m por nível da magia que você convocou no seu turno.

VOTO DE ABSTINÊNCIA [EXALTADO]

"Vow of Abstinence" (BoED p47)

Pré-requisito: Voto Sagrado, Honrado a não consumir drogas, álcool ou qualquer tipo de substância considerada viciante.

Benefício: Ganha +4 de bônus de Perfeição nos Testes de Resistência de Fortitude contra Drogas e Venenos. Se você consumir intencionalmente álcool, cafeína ou qualquer tipo de drogas, você perde o benefício deste talento. Se você for forçado a quebrar seu voto magicamente, você poderá recuperar os benefícios dados por esse talento assim que se recuperar.

VOTO DE CASTIDADE [EXALTADO]

"Vow of Chastity" (BoED p47)

Pré-requisito: Voto Sagrado, Honrado com matrimônio e/ou compromisso envolvendo relações sexuais.

Benefício: Ganha +4 de bônus de Perfeição nos Testes de Resistência de Vontade contra magias e efeitos de Feitiços e Fantasma. Se você fizer intencionalmente algum ato ou contato sexual com outra criatura, você perde o benefício deste talento. Se você for forçado a quebrar seu voto magicamente, você poderá recuperar os benefícios dados por esse talento assim que se recuperar.

VOTO DE NÃO À VIOLÊNCIA [EXALTADO]

"Vow of Nonviolence" (BoED p47)

Pré-requisito: Voto Sagrado, Honrado a escapar de algum tipo de violência contra Humanóides e Humanóides Monstruosos.

Benefício: Você ganha +4 na CD de suas magias e Habilidades Similares À Magia usadas contra Humanóides e Humanóides Monstruosos, caso não causem dano de Contusão causem Dano de Habilidade, Níveis Negativos, Morte Automática, etc. Se qualquer aliado seu estiver enfraquecido, Indefeso ou em Prestar Auxílio e o inimigo estiver a menos de 36 m de você, seu aliado poderá receber -1 cumulativo de Penalidade de Moral por 1 hora por Nível de Personagem (Penalidade máxima igual ao seu Nível de Personagem). Você pode fazer um juramento de rendição a um inimigo que esteja indefeso. Se o juramento for quebrado, seus aliados poderão matá-lo sem qualquer efeito negativo.

VOTO DE OBEDIÊNCIA [EXALTADO]

"Vow of Obedience" (BoED p48)

Pré-requisito: Voto Sagrado, Honrado a algum dogma de doutrina religiosa maior.

Benefício: Ganha +4 de bônus de Perfeição nos Testes de Resistência de Vontade contra magias e efeitos de Compulsão. Se você desobedecer intencionalmente alguma ordem dada por um superior, você perde o benefício deste talento. Se você for forçado a quebrar seu voto magicamente, você poderá recuperar os benefícios dados por esse talento assim que se recuperar.

VOTO DE PAZ [EXALTADO]

"Vow of Peace" (BoED p48)

Pré-requisito: Voto Sagrado, Honrado de não fazer mal a qualquer criatura viva (Construtos e Mortos-vivos não há problemas).

Benefício: Ganha a Habilidade Similar À Magia Acalmar Emoções (sempre ativa) numa área de 6 m ao seu redor (CD baseada em CAR). Ganha +2 de Armadura Natural na CA. +2 de bônus de Deflexão na CA. +2 de bônus Exaltado na CA (não se acumula).

com outros bônus de Armadura, porém, aplicável contra ataques de criaturas incorpóreas). Se você for golpeado por uma arma manufaturada, a arma deve fazer um Teste de Resistência de Fortitude (CD baseada em CON) para não quebrar além de não causar dano algum. +4 de bônus Exaltado em testes de Diplomacia. Você pode não causar Dano de Contusão, Dano de Habilidade, efeitos de dor, efeitos de morte, etc... em qualquer criatura viva, incluindo magia e armas. Deve levar inimigos incapacitados como prisioneiros. Se você causar intencionalmente dano a qualquer criatura viva ou auxiliar seus aliados a ferir uma criatura viva, você perde o benefício deste talento. Se você for forçado a quebrar seu voto magicamente, você poderá recuperar os benefícios dados por esse talento assim que se recuperar.

VOTO DE POBREZA [EXALTADO]

"Vow of Poverty" (BoED p29 e 48)

Pré-requisito: Voto Sagrado.

Benefícios: *Bônus na CA (Sob):* no 1º nível o ascético recebe +4 de bônus Exaltado na classe de armadura. Esse bônus passa para +5 no 3º nível, e +1 a cada 3 níveis de personagem. Esse bônus não é aplicado nos ataques de toque e nem para toques incorpóreos. Esse não é tratado como um bônus de armadura. *Talento Exaltado:* no 1º nível e a cada dois a partir do 2º, o personagem adquire talentos exaltados adicionais. *Suportar Elementos (Ext):* no 3º nível o ascético é imune a efeitos de variação térmica. Ele pode resistir confortavelmente a condições de -50 a 140 graus. Sem precisar teste de fortitude. *Golpe Exaltado (Sob):* No 4º nível, um ascético ganha +1 de bônus de encantamento em todas as jogadas de ataque e dano. Este efeito funciona como arma mágica estando sujeita a redução de dano. Esse bônus passa para +2 no 10º nível, +3 no 14º, +4 no 17º e +5 no 20º nível. Esse dano é considerado uma arma de tendência boa. *Sustento (Ext):* No 5º nível um ascético não precisa comer ou beber. *Deflexão (Sob):* No 6º nível o ascético adquire +1 em bônus de deflexão na CA. Este bônus passa para +2 no 12º e +3 no 18º nível. *Resistência (Ext):* No 7º nível, um ascético ganha +1 de bônus de resistência em todos os testes de resistência. Este bônus passa a ser de +2 no 13º e +3 no 17º nível. *Aprimoramento de Habilidade (Ext):* No 7º nível, um ascético ganha +2 de bônus de melhoria em uma habilidade. No 11º nível, ele passa para +4 na primeira e +2 em uma segunda. No 15º, +6/+4/+2 adicionando uma terceira habilidade e no 19º passa para +8/+6/+4/+2 com a adição de uma quarta habilidade. *Armadura Natural (Ext):* No 8º nível, ele recebe um bônus de +1 de armadura natural, ou se ele já tiver soma +1. No 16º nível passa para +2. *Mente Protegida (Ext):* No 8º nível, um ascético adquire imunidade a Detectar pensamentos, Discerni mentiras e discerni a sua tendência. *Redução de Dano (Sob):* Um ascético adquire redução de dano 5/mágico no 10º nível. No 15º passa a ser 5/mal e no 19º nível 10/mal. *Sustento Maior (Ext):* No 12º nível, um ascético não precisará respirar. *Resistência à Energia (Ext):* No 13º nível, um ascético ganha resistência 5 a ácido, frio, eletricidade, fogo e sônico. Passando para 15 no 20º nível. *Movimento Livre (Ext):* no 14º nível, um ascético adquire o efeito da magia *Movimento Livre* continuamente. *Regeneração (Ext):* No 17º nível, um ascético cura 1 pv por nível a cada hora. Danos por contusão são curados a cada 5 minutos. *Visão da Verdade (Sob):* No 18º nível, um ascético pode usar continuamente a magia *Visão da Verdade*.

Pobreza Voluntária

NÍVEL	BENEFÍCIO
1	+4 de Bônus na CA.
2	Talento Exaltado adicional.
3	+5 de Bônus na CA, Suportar Elementos.
4	Talento Exaltado adicional, Golpe Exaltado +1 (mágico)
5	Sustento.
6	+6 de Bônus na CA, Talento Exaltado adicional, Deflexão +1.

7	Resistência +1, Aprimoramento de Habilidade +2.
8	Talento Exaltado Adicional, Armadura Natural +1, Mente Protegida.
9	+7 de Bônus na CA.
10	Talento Exaltado adicional, Golpe Exaltado +2 (bom), Redução de Dano 5/mágico.
11	Aprimoramento de Habilidade +4/+2.
12	+8 de Bônus na CA, Talento Exaltado adicional, Sustento Maior.
13	Resistência +2, Resistência à Energia 5.
14	Talento Exaltado adicional, Golpe Exaltado +3, Movimento Livre.
15	+9 de Bônus na CA, Aprimoramento de Habilidade +6/+4/+2, Redução de Dano 5/mal.
16	Talento Exaltado adicional, Armadura Natural +2.
17	Golpe Exaltado +4, Resistência +3, Regeneração.
18	+10 de Bônus na CA, Talento Exaltado adicional, Visão da Verdade.
19	Aprimoramento de Habilidade +8/+6/+4/+2, Redução de Dano 10/mal.
20	Talento Exaltado adicional, Golpe Exaltado +5, Resistência à Energia 10.

Um ascético não presa bens materiais ou tesouros, tendo que doar seus bens preciosos diretamente ou indiretamente (doando como donativos aos pobres). Assim procurando sempre auxiliar as pessoas menos afortunadas.

Quando você completa seus laços de voto, você desiste de todos seus bens materiais, com exceções. Pode usar armas simples (nada mágico ou obra-prima), roupas simples sem propriedades mágicas. Pode usar bolsa de componentes mágicos. Mas você ainda pode usar poções mágicas que alguém lhe dê, mas não pedir "emprestado" itens que lhe tragam benefícios e nem pode usar em você pergaminhos, varinhas ou cajados.

Se você quebrar seu voto, imediatamente você perde todos os benefícios do talento irrevogavelmente. E você não pode usar outro talento para substituí-lo.

VOTO SAGRADO [EXALTADO]

"Sacred Vow" (BoED p45)

Pré-requisito: De boa vontade o dedicar serviços a alguma divindade ou causa Boa.

Benefício: Ganha +2 de Bônus de Perfeição nos testes de Diplomacia.

VOZ BLASFEMADORA [MÚSICA DE BARDO]

"Blasphemous Utterance" (DR336 p99)

Pré-requisitos: Música de Bardo, Sussurro da Heresia, Atuação 9 graduações.

Benefícios: Gastando um uso de sua Música de Bardo, todas as criaturas a 18 m que possa te ouvir ficarão Apavorados (se eles tiverem menos DV que você), Amedrontados (se tiverem o mesmo DV) ou Abalados (se tiverem mais DV que você). (Vontade nega CD 10 + ½ do nível de Bardo + modificador de CAR). Nota: Se você usar esta Habilidade num alvo dentro da mesma semana, ele receberá +2 no Teste de Resistência. O efeito acaba em (1d4 + modificador de CAR) rodadas. Aberrações são imunes a esta Habilidade que é de Ação Mental.

VULTO URBANO

"Urban Stealth" (RoD p154)

Pré-requisitos: Conhecimento (local) 4 graduações.

Benefícios: Você ganha +3 de bônus em testes de Esconder-se e Furtividade quando estiver em uma cidade pequena (ou maior).

ZONA NEGATIVA [DIVINO, ÉPICO]

"Zone Of Animation" (Epic p69) (CDiv p90)

Pré-requisito: CAR 25, Domínio Sobre Mortos-vivos, Fascinar/Comandar mortos-vivos.

Benefício: Você pode usar uma tentativa de fascinar ou comandar mortos-vivos para animar corpos dentro do alcance de sua tentativa de fascinar ou comandar. Você anima um total de DV igual ao número de mortos-vivos que seriam comandados pelo seu resultado (embora você não possa animar mais mortos-vivos do que o número de corpos disponíveis dentro do alcance). Você não pode animar mais mortos-vivos com uma única tentativa do que o número máximo que você pode comandar (incluindo qualquer morto-vivo que já esteja sob seu comando). Estes mortos-vivos estão automaticamente sob seu comando, embora seu limite normal de mortos-vivos comandados ainda se aplique. Se os corpos estão relativamente frescos, os mortos-vivos animados serão zumbis. De outro modo, serão esqueletos.

NOTAS DA VERSÃO

- 4.10.06** Adicionados Talentos Exaltados do *Book Of Exalted Deeds*.
Talentos do *Complete Warrior* renomeados para o padrão do *Livro Completo do Guerreiro*.
Renomeado Talentos com Prefixo *Strike* para *Golpe*.
Corrigido talento *Familiar Aprimorado* para regras 3.5.
Adicionado Talentos Épicos.