

## [3.5 / Faerun] Talhund

Inviato da Jade Silvershine / Arthad  
domenica 01 ottobre 2006

Ancor prima che Moradin forgiasse la razza nanica, Dumathoin aveva preparato le montagne per la venuta dei Nani degli Scudi. Creò le vene di metalli preziosi e inventò gemme dagli innumerevoli colori. I Nani degli Scudi ringraziano la loro divinità patrona forgiando questi preziosi in oggetti di grande raffinatezza. I chierici fedeli a Dumathoin, i Talhund, supervisionano e proteggono le attività minerarie in tutti i loro aspetti. I Talhund creano templi nelle gallerie più profonde, preferibilmente nelle vicinanze di un luogo dove la generosità di Dumathoin è più evidente. Dumathoin è anche conosciuto come il Custode dei Segreti e anche in questo aspetto i suoi chierici cercano di compiacerlo. I Talhund sono impegnati a preservare i più importanti segreti della razza nanica e ad impedire che siano diffusi all'esterno. Per tale motivo, la conoscenza è reputata di grandissima importanza per i chierici di Dumathoin e i Talhund sono sempre impegnati ad ampliare e difendere il proprio bagaglio culturale.

Dado vita: d6

Requisiti Razza: Nano degli Scudi

Bonus attacco base: +5.

Abilità: artigiano (lavorazione pietra o metallo) 6 gradi, Concentrazione 6 gradi, Conoscenza (due qualsiasi) 4 gradi, Diplomazia 6 gradi, Sapienza Magica 6 gradi.

Talenti: Un talento di metamagia qualsiasi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di terzo livello.

Divinità patrona: Dumathoin.

Speciale: Il personaggio deve ricevere l'approvazione del capo dei Talhund, solitamente tramite una serie di prove.

Abilità di classe: Abilità di classe (e caratteristica chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenza (tutte le abilità prese singolarmente) (Int), Decifrare scritture (Int), Diplomazia (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raggiare (Car), Sapienza Magica (Int) e Valutare (Int). Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Tabella: Talhund	Lvl	BAB	T	R	V	Speciale	Incantesimi	1st	+0	+2	+0	+2	Con. approf.;				
risolutezza; segretezza																	
			+1	divino	2nd	+1	+3	+0	+3	Mente blindata		+1	divino	3rd	+1	+3	
+1	+3	Conoscenze approfondite				+1	divino	4th	+2	+4	+1	+4	Anti individuazione			+1	divino
	5th	+2	+4	+1	+4	Conoscenze approfondite			+1	divino			Privilegi di classe				Competenza nelle armi e

nelle armature: Competenza in tutte le armi semplici. Nessuna competenza in armature e scudi.

Conoscenze approfondite: il talhund sceglie una conoscenza sulla quale specializzarsi ed aggiunge il suo livello di cds come bonus ai tiri su quella particolare conoscenza. Il talhund può scegliere una conoscenza aggiuntiva al 3° e al 5° livello.

Risolutezza (str): +4 ai TS contro incantesimi o effetti di ammaliamento e di influenza mentale. Inoltre qualora una compulsione lo costringesse a rivelare un segreto, il cds riceve un ulteriore ts con un ulteriore bonus pari al proprio livello di classe per spezzare la compulsione.

Segretezza: Il Talhund ha l'obbligo di preservare i segreti, quali che essi siano. Qualora qualcuno che non sia un Talhund dovesse scoprire un segreto custodito dai Talhund, il personaggio riceverebbe immediatamente un livello negativo che persisterebbe finché non è riuscito a porre rimedio alla fuga di informazioni.

Mente blindata (str): Il Talhund è immune alla lettura dei pensieri e a incantesimi o effetti di rivela bugie e zona di verità.

Anti individuazione (str): il Talhund è protetto da qualunque forma di divinazione, inclusi i vari individuazione del bene/male/caos/legge/magico, chiaroudienza/chiaroveggenza, scrutare, scrutare superiore, localizza oggetto/creatura, conoscenza delle leggende, conoscere locazioni. Fanno eccezione incantesimi o effetti come vedere invisibilità e simili.