

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

TALENTI

ACQUISIRE TALENTI

I talenti, a differenza delle abilità, non si comprano con i punti. Il giocatore deve solo sceglierli per il proprio personaggio. Ogni personaggio ottiene un talento all'atto della sua creazione. Al 3° livello e ad ogni tre livelli successivi (6°, 9°, 12°, 15° e 18° livello) acquisisce un altro talento. I talenti si acquisiscono in base al livello del personaggio, a prescindere dai livelli di ciascuna classe.

In aggiunta, i membri di alcune classi inoltre ottengono talenti bonus come privilegi di classe. Questi talenti si scelgono da elenchi speciali. Un personaggio umano ottiene altresì un talento bonus al 1° livello, a scelta del giocatore. Questo talento bonus può essere uno qualsiasi tra tutti quelli ammissibili per il personaggio.

PREREQUISITI

Alcuni talenti richiedono dei prerequisiti. Il proprio personaggio deve avere la caratteristica, il privilegio di classe, il talento, l'abilità, il bonus di attacco o altre peculiarità assegnati per poter selezionare o utilizzare quel talento. Un personaggio può ottenere un talento allo stesso livello in cui soddisfa il prerequisito.

Un personaggio non può utilizzare un talento se ha perso un prerequisito.

TIPI DI TALENTI

Alcuni talenti sono generali, nel senso che non ci sono regole speciali che li governano come gruppo. Altri sono talenti di creazione oggetto, che permettono agli incantatori di creare oggetti magici di ogni sorta. Un talento di metamagia permette all'incantatore di preparare e lanciare un incantesimo con maggiore efficacia, sebbene l'incantesimo debba essere trattato come se fosse di un livello più alto di quanto non sia realmente.

TALENTI BONUS DEL GUERRIERO

Ogni talento designato come talento dei guerrieri può essere selezionato come talento bonus dei guerrieri. Si noti che i talenti così designati sono comunque accessibili ai personaggi di altre classi, a patto che vengano soddisfatti tutti i prerequisiti.

TALENTI DI CREAZIONE OGGETTO

Un talento di creazione oggetto permette all'incantatore di creare un oggetto magico di un certo tipo. A prescindere dal tipo di oggetto considerato, tutti i vari tipi di talenti di creazione oggetto hanno alcune peculiarità in comune.

Costo in PE: Il potere e l'energia, altrimenti conservati dall'incantatore, vengono consumati nella creazione di un oggetto magico. Il costo in PE è pari a 1/25 del costo dell'oggetto in monete d'oro. Un personaggio non può spendere così tanti PE nella creazione di un oggetto da perdere un livello. Tuttavia, dopo aver guadagnato abbastanza PE per raggiungere un nuovo livello, può spendere immediatamente i PE così ottenuti per creare un oggetto invece di conservarli per raggiungere il livello successivo.

Costo in materie prime: Il costo di queste materie è pari alla metà del costo dell'oggetto.

Utilizzare un talento di creazione oggetto richiede anche l'accesso a un laboratorio o a un'officina magica, attrezzi speciali e così via. Un personaggio in genere avrà a disposizione tutto l'occorrente, a meno che non sussistano circostanze particolari.

Tempo: Il tempo di creazione di un oggetto magico dipende dal talento e dal costo dell'oggetto. Il tempo minimo è un giorno.

Costo dell'oggetto: Mescere Pozioni, Creare Bacchette e Scrivere Pergamene creano oggetti che riproducono direttamente un determinato effetto magico, e il potere di questi oggetti dipende dal livello del loro incantatore, ossia un incantesimo da uno di questi oggetti ha il potere che avrebbe se lanciato da un incantatore di quel livello. Il prezzo di questi oggetti (e quindi il costo in PE e il costo in materie prime) dipende inoltre dal livello dell'incantatore. Il livello dell'incantatore deve essere sufficiente per permettere al creatore dell'oggetto di lanciare l'incantesimo a quel livello. Per determinare il prezzo finale di ciascun oggetto, si moltiplichino il livello dell'incantatore per il livello dell'incantesimo e infine si moltiplichino tale risultato per una costante, come illustrato di seguito:

Pergamene: Prezzo base = livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore x 25 mo.

Pozioni: Prezzo base = livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore x 50 mo.

Bacchette: Prezzo base = livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore x 750 mo.

Ai fini di questo calcolo, gli incantesimi di livello 0 vanno conteggiati come se avessero un livello dell'incantesimo pari a 1/2.

Costi extra: Qualsiasi pozione, pergamena o bacchetta che racchiude un incantesimo con componente materiale costosa o con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. Per pozioni e pergamene il creatore deve consumare la componente materiale o pagare i PE quando crea l'oggetto.

Per una bacchetta il creatore deve consumare cinquanta copie della componente materiale oppure pagare cinquanta volte il costo in PE.

Alcuni oggetti magici allo stesso modo hanno un costo extra di componenti materiali o di PE come indicato nelle rispettive descrizioni.

TALENTI DI METAMAGIA

Un incantatore che approfondisce lo studio della magia, impara via via a lanciare incantesimi in modi nuovi e diversi da come erano stati ideati o da come li aveva appresi in origine. Preparare e lanciare un incantesimo in questo modo è più difficile del normale, ma grazie ai talenti di metamagia ci si può comunque riuscire. Gli incantesimi modificati da un talento di metamagia usano slot incantesimo più alti del normale, senza però cambiare il livello dell'incantesimo, e quindi la CD dei tiri salvezza contro di essi non aumenterà di conseguenza.

Maghi e incantatori divini: Maghi e incantatori divini devono preparare i loro incantesimi in anticipo, e al tempo stesso scegliere gli incantesimi su cui applicare i propri talenti di metamagia (ossia, gli incantesimi che occuperanno slot di livelli superiori al normale).

Stregoni e bardi: Stregoni e bardi scelgono gli incantesimi quando li lanciano, e in quell'istante possono decidere se utilizzare o meno i talenti di metamagia per potenziare i loro incantesimi. Gli incantesimi così potenziati, anche in questo caso, occupano uno slot di livello superiore. Tuttavia, dato che stregoni e bardi non possono preparare in anticipo gli incantesimi in forma metamagica, devono applicare il talento di metamagia sul momento. In questi casi, va da sé, impiegano un tempo più lungo del normale per lanciare un incantesimo metamagico (ossia, potenziato da un talento di metamagia). Se il tempo di lancio normale di un incantesimo è 1 azione, stregoni e bardi impiegano un'azione di round completo per lanciare una versione metamagica dello stesso. (Si noti che questo non corrisponde al tempo di lancio di 1 round).

Infine, gli incantesimi con un tempo di lancio più lungo richiedono un'azione di round completo aggiuntiva per essere lanciati.

Lancio spontaneo e talenti di metamagia: Un chierico che lancia spontaneamente gli incantesimi *curare* o *infliggere*, in alternativa può lanciare la versione metamagica degli stessi. Lanciare spontaneamente un incantesimo metamagico con tempo di lancio pari a 1 azione richiede un'azione di round completo, mentre per quelli con tempo di lancio più lungo occorre un'azione di round completo aggiuntiva per il lancio.

Effetti dei talenti di metamagia su un incantesimo: In ogni caso, un incantesimo metamagico continua a funzionare al suo livello originale, anche qualora fosse preparato e lanciato come incantesimo di livello superiore. Non vi è alcuna modifica ai tiri salvezza, a meno che non sia altrimenti indicato nella descrizione del talento.

Le modifiche indotte da questi talenti si applicano soltanto agli incantesimi lanciati direttamente da chi utilizza il talento. Un incantatore non può utilizzare un talento di metamagia per modificare un incantesimo lanciato da una bacchetta, pergamena o altri oggetti.

I talenti di metamagia che permettono di eliminare le componenti di un incantesimo, non eliminano però l'attacco di opportunità derivante dal lanciare quello stesso incantesimo sotto minaccia. Ad ogni modo, un incantesimo modificato dal talento Incantesimi Rapidi non provoca alcun attacco di opportunità.

I talenti di metamagia non sono applicabili a tutti gli incantesimi. Si vedano le specifiche descrizioni dei talenti per sapere quali incantesimi non sono modificabili con un particolare talento.

Talent di metamagia multipli su un incantesimo: Un incantatore può applicare più talenti di metamagia sullo stesso incantesimo (le eventuali variazioni di livello si sommano). Non si può applicare più volte lo stesso talento di metamagia su un dato incantesimo.

Oggetti magici e talenti di metamagia: Il personaggio grazie ai talenti di creazione oggetto può immagazzinare incantesimi metamagici in pergamene, pozioni o bacchette. I limiti di livello per la creazione delle pozioni e delle bacchette vanno conteggiati rispetto ai livelli degli incantesimi risultanti dall'applicazione dei talenti di metamagia. Non è necessario possedere talenti di metamagia per attivare oggetti contenenti incantesimi dello stesso tipo di metamagia.

Incantesimi metamagici e controincantesimi: Un incantesimo potenziato da un talento di metamagia rimane immutato agli effetti di un controincantesimo o nella sua capacità di controincantare altri incantesimi.

TALENTI DEI MOSTRI

Questi talenti si applicano alle capacità di solito presentati tra i mostri o collegate ai mostri.

DESCRIZIONE DEI TALENTI

Quello che segue è il formato standard per le descrizioni dei talenti.

NOME DEL TALENTO [TIPO DI TALENTO]

Prerequisito: Un punteggio di caratteristica minimo, un altro talento (o talenti), un bonus di attacco base minimo, un numero minimo di gradi in una o più abilità o un livello che il personaggio deve possedere per poter acquisire questo talento. Questa sezione è assente se il talento non ha prerequisiti. Un talento può avere più di un prerequisito.

Beneficio: Cosa permette di fare il talento al personaggio. Se il personaggio possiede lo stesso talento più di una volta, i suoi benefici non si sommano, a meno che non sia indicato diversamente nella descrizione.

In generale, possedere un talento due volte è come possederlo una volta sola.

Normale: In cosa è limitato o impossibilitato un personaggio che non possiede questo talento. Se il mancato possesso di questo talento non implica particolari svantaggi, questa sezione è assente.

Speciale: Elementi aggiuntivi riguardanti il talento che possono tornare utili per decidere se acquisire o meno il talento.