

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

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.

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.

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.

AFFERRARE FRECCHE [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Des 15, Colpo Senz'Armi Migliorato, Deviare Freccie.

Beneficio: Quando viene usato il talento Deviare Freccie, il personaggio può afferrare l'arma anziché limitarsi a deviarla. Armi da lancio, come asce o lance, si possono immediatamente scagliare indietro contro l'aggressore originale (persino se non è il proprio turno) o si possono raccogliere per utilizzarle in un secondo momento.

Il personaggio deve avere almeno una mano libera (che non impugna niente) per utilizzare questo talento.

ARMA ACCURATA [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Competenza nell'arma, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Con un'arma leggera, una catena chiodata, una frusta o uno stocco adatte a una creatura della propria taglia, il personaggio può utilizzare il modificatore di Destrezza invece di quello di Forza al suo tiro per colpire. Se il personaggio imbraccia uno scudo, subisce la penalità di armatura alla prova di quest'ultimo al proprio tiro per colpire.

Speciale: Le armi naturali vanno sempre considerate alla stregua di armi leggere.

ARMA FOCALIZZATA [GENERALE, GUERRIERO]

Il personaggio sceglie un tipo di arma. Egli può altresì scegliere "colpo senz'armi" o "lottare" (o "raggio", nel caso di un incantatore) come armi da utilizzare ai fini di questo talento.

Prerequisiti: Competenza nell'arma prescelta, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire effettuati impugnando l'arma prescelta.

Speciale: Il personaggio può acquisire Arma Focalizzata più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma.

Un guerriero deve prima possedere Arma Focalizzata su una specifica arma, per poi ottenere il talento Arma Specializzata su quell'arma.

ARMA FOCALIZZATA SUPERIORE [GENERALE, GUERRIERO]

Il personaggio sceglie un tipo di arma per il quale ha già acquisito Arma Focalizzata. Egli può altresì scegliere "colpo senz'armi" o "lottare" come armi da utilizzare ai fini di questo talento.

Prerequisiti: Competenza nell'arma prescelta, Arma Focalizzata nell'arma prescelta, guerriero di 8° livello.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire effettuati impugnando l'arma prescelta. Questo bonus è cumulabile con gli altri bonus al tiro per colpire, compreso quello derivante da Arma Focalizzata (vedi sopra).

Speciale: Il personaggio può acquisire Arma Focalizzata Superiore più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma.

Un guerriero deve prima possedere Arma Focalizzata Superiore su una specifica arma, per poi ottenere il talento Arma Specializzata Superiore su quell'arma.

ARMA SPECIALIZZATA [GENERALE, GUERRIERO]

Il personaggio sceglie un tipo di arma per il quale ha già acquisito il talento Arma Focalizzata. Egli può altresì scegliere “colpo senz’armi” o “lottare” come armi da utilizzare ai fini di questo talento.

Prerequisiti: Competenza nell’arma prescelta, Arma Focalizzata nell’arma prescelta, guerriero di 4° livello.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutti i danni inflitti con l’arma prescelta.

Speciale: Il personaggio può acquisire Arma Specializzata più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma.

ARMA SPECIALIZZATA SUPERIORE [GENERALE, GUERRIERO]

Il personaggio sceglie un tipo di arma per il quale ha già acquisito il talento Arma Specializzata. Egli può altresì scegliere “colpo senz’armi” o “lottare” come armi da utilizzare ai fini di questo talento.

Prerequisiti: Competenza nell’arma prescelta, Arma Focalizzata nell’arma prescelta, Arma Specializzata nell’arma prescelta, guerriero di 12° livello.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutti i danni inflitti con l’arma prescelta. Questo bonus è cumulabile con gli altri bonus ai danni, compreso quello derivante da Arma Specializzata (vedi sopra).

Speciale: Il personaggio può acquisire Arma Specializzata Superiore più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma.

ATTACCO PODEROSO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisito: For 13.

Beneficio: Al proprio turno, il personaggio, prima di effettuare i tiri per colpire per il round, può decidere di sottrarre un numero da tutti i suoi tiri per colpire in mischia e sommare quello stesso numero a tutti i suoi tiri dei danni in mischia. Questo numero non può superare il bonus di attacco base del personaggio. La penalità agli attacchi e i bonus ai danni si applicano fino all’azione successiva del personaggio.

Speciale: Se il personaggio impugna un’arma a due mani, o un’arma a una mano ma impugnata a due mani, aggiunge ai danni il doppio del numero sottratto ai rispettivi tiri per colpire. Il personaggio non può sommare il bonus di Attacco Poderoso ai danni inflitti da un’arma leggera (escluse le armi naturali o i colpi senz’armi), nonostante la penalità ai tiri per colpire si applichi ugualmente. (In generale, si può combattere con un’arma doppia come se si combattesse con due armi. In questo caso, una estremità è un’arma a una mano e la seconda estremità è un’arma leggera. Se il personaggio decide di impugnarla a due mani, attaccando in un round con una sola delle sue due estremità, la si consideri allora un’arma a due mani).

ATTACCO RAPIDO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Des 13, Mobilità, Schivare, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Quando il personaggio compie un’azione di attacco con un’arma da mischia, può muoversi sia prima sia dopo l’attacco, purché la distanza totale percorsa non superi quella consentita dalla propria velocità. Muoversi in questo modo non conferisce alcun attacco di opportunità a chi si deve difendere da questo attacco, anche se potrebbe provocare attacchi di opportunità da parte di altre creature, come appropriato. Il personaggio non può utilizzare questo talento se indossa un’armatura pesante.

Il personaggio, per sfruttare i benefici di Attacco Rapido, deve muoversi di almeno 1,5 metri sia prima che dopo aver portato l’attacco.

ATTACCO CON LO SCUDO MIGLIORATO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisito: Competenza negli Scudi.

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco con lo scudo, continua ad applicare il suo bonus di scudo alla Classe Armatura.

Normale: Un personaggio privo di questo talento che attacca con lo scudo, perde il suo bonus di scudo alla CA fino al turno successivo.

ATTACCO IN SELLA [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella.

Beneficio: Quando il personaggio è in sella e utilizza l’azione di carica, può muoversi e attaccare con una carica standard e poi muoversi ancora (continuando la linea retta della carica). Il movimento totale per quel round non può superare il doppio della propria velocità in sella. Il personaggio e la sua cavalcatura non subiscono alcun attacco di opportunità da parte dell’avversario attaccato.

ATTACCO TURBINANTE [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Des 13, Int 13, Attacco Rapido, Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Quando il personaggio compie un’azione di attacco completo, può rinunciare agli attacchi normali ed effettuare un attacco in mischia con il bonus di attacco base intero contro ciascun avversario che si trovi entro la portata.

Quando il personaggio utilizza il talento Attacco Turbinante, non può applicare i bonus o gli attacchi extra conferiti da altri talenti o capacità (come il talento Incalzare o l’incantesimo velocità).

CARICA DEVASTANTE [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Cavalcare 1 grado, Attacco in Sella, Combattere in Sella.

Beneficio: Quando il personaggio è in sella e utilizza l'azione di carica, infligge danni raddoppiati con un'arma da mischia (o danni triplicati con una lancia da cavaliere).

COLPO SENZ'ARMI MIGLIORATO [GENERALE, GUERRIERO]

Beneficio: Il personaggio è considerato armato anche quando si trova senz'armi; in altre parole, un personaggio senz'armi che attacca avversari armati, non subisce alcun attacco di opportunità da parte di questi ultimi. Tuttavia, questi può ancora effettuare un attacco di opportunità contro qualsiasi avversario che lo attacchi senz'armi.

In aggiunta, i colpi senz'armi possono infliggere danni letali oppure danni non letali, a discrezione del personaggio.

Normale: Un personaggio privo di questo talento viene considerato senz'armi quando combatte a mani nude, e può solo infliggere danni non letali con questo tipo di attacco.

Speciale: Un monaco riceve automaticamente Colpo Senz'Armi Migliorato come talento bonus al 1° livello. Non deve selezionarlo.

COLPO TERRIFICANTE [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: For 25, Attacco Poderoso, Spingere Migliorato, taglia Grande o superiore.

Beneficio: Con un'azione standard, la creatura può decidere di sottrarre 4 dal suo tiro per colpire in mischia per sferrare un colpo terrificante. Se la creatura colpita è un avversario corporeo più piccolo dell'attaccante, allora l'avversario deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD = danni inflitti) o essere fatto volare via 3 metri in una direzione a scelta dell'attaccante e cadere a terra prono. La creatura che attacca può spingere via l'avversario in linea retta, e questi non può finire così in uno spazio più vicino alla creatura che attacca di quello in cui era inizialmente. Se un ostacolo impedisce il completamento dello spostamento del bersaglio, l'avversario e l'ostacolo subiscono 1d6 danni ciascuno, e l'avversario si ferma in uno spazio adiacente all'ostacolo.

COMBATTERE ALLA CIECA [GENERALE, GUERRIERO]

Beneficio: In mischia, ogni volta che il personaggio manca l'avversario a causa dell'occultamento, può ripetere una volta il tiro percentuale fallito per vedere se è riuscito a colpire comunque.

Un attaccante invisibile non ottiene alcun vantaggio derivante dal colpire il personaggio in mischia. Cioè, il personaggio non perde il bonus positivo di Destrezza alla Classe Armatura e l'avversario non guadagna il normale bonus di +2 di invisibilità. Tuttavia, i bonus dell'attaccante invisibile si applicano lo stesso agli attacchi a distanza.

Alla velocità del personaggio si applica soltanto la metà della normale penalità, se questi non è in grado di vedere. L'oscurità e la scarsa visibilità in generale riducono la velocità a tre quarti del normale, invece che a metà.

Normale: Si applicano i modificatori al tiro per colpire standard per gli attaccanti invisibili che cercano di colpire il personaggio; quest'ultimo perde anche il bonus di Destrezza alla CA. Si applica inoltre la riduzione della velocità per l'oscurità e la scarsa visibilità.

Speciale: Il talento Combattere alla Cieca non ha alcuna utilità contro un personaggio influenzato dall'incantesimo *intermittenza*.

COMPETENZA NELLE ARMI ESOTICHE [GENERALE, GUERRIERO]

Il personaggio sceglie un tipo di arma esotica. Egli sa come brandire quel tipo di arma esotica in battaglia.

Prerequisito: Bonus di attacco base +1 (più For 13 per la spada bastarda o l'ascia da guerra nanica).

Beneficio: Il personaggio effettua normalmente il tiro per colpire con un'arma esotica.

Normale: Un personaggio che utilizza un'arma in cui non è competente subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Speciale: Il personaggio può acquisire Competenza nelle Armi Esotiche più volte. Ogni volta che acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma esotica. Si noti che la competenza nell'uso della spada bastarda o dell'ascia da guerra nanica richiede un prerequisito aggiuntivo di For 13.

COMBATTERE CON DUE ARMI [GENERALE, GUERRIERO]

Il personaggio può combattere con un'arma in ogni mano. Può compiere un attacco extra ogni round con la seconda arma.

Prerequisito: Des 15.

Beneficio: Si riducono le penalità del personaggio al tiro per colpire nel combattimento con due armi. La penalità della mano primaria si riduce di 2 e quella della mano secondaria si riduce di 6.

Normale: Se impugnare un'arma nella tua mano secondaria, ottieni un attacco extra per round con quell'arma. Quando combatti a questa maniera subisci una penalità di -6 al tuo normale attacco (o attacchi) con la mano primaria e una penalità di -10 all'attacco con la mano secondaria. Se l'arma nella mano secondaria è leggera ridurre la penalità di 2 per ciascuna arma. (Un colpo senz'armi è sempre considerato un'arma leggera).

Speciale: Un ranger di 2° livello che ha scelto lo stile di combattimento con due armi, può attaccare come se possedesse Combattere con Due Armi, persino se non soddisfa i suoi prerequisiti, ma solo quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura.

COMBATTERE CON DUE ARMI MIGLIORATO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Des 17, Combattere con Due Armi, bonus di attacco base +6.

Beneficio: In aggiunta al normale attacco extra che possiede con la mano secondaria, il personaggio ottiene un secondo attacco con la mano secondaria, seppure con una penalità di -5.

Normale: Un personaggio privo di questo talento, può solo disporre di un unico attacco extra con la mano secondaria.

Speciale: Un ranger di 6° livello che ha scelto lo stile di combattimento con due armi, può attaccare come se possedesse Combattere con Due Armi Migliorato, persino se non soddisfa i suoi prerequisiti, purché indossi un'armatura leggera o nessuna armatura.

COMBATTERE CON DUE ARMI SUPERIORE [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Des 19, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Il personaggio ottiene un terzo attacco con l'arma che impugna nella mano secondaria, seppure con una penalità di -10.

Speciale: Un ranger di 11° livello che ha scelto lo stile di combattimento con due armi, può attaccare come se possedesse Combattere con Due Armi Superiore, persino se non soddisfa i prerequisiti, purché indossi un'armatura leggera o nessuna armatura.

COMBATTERE IN SELLA [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisito: Cavalcare 1 grado.

Beneficio: Una volta per round, quando la propria cavalcatura viene colpita in battaglia, il personaggio ottiene una prova di Cavalcare (come reazione) per negare il colpo. Il colpo viene negato se la prova di Cavalcare è maggiore del tiro per colpire dell'avversario. (In altre parole, la prova di Cavalcare si sostituisce alla Classe Armatura della cavalcatura, sempre che questa risulti migliore della CA normale della cavalcatura).

CRITICO MIGLIORATO [GENERALE, GUERRIERO]

Il personaggio sceglie un tipo di arma.

Prerequisiti: Competenza nell'arma, bonus di attacco base +8.

Beneficio: Quando il personaggio impugna l'arma prescelta, l'intervallo di minaccia di quell'arma viene raddoppiato.

Speciale: Il personaggio può acquisire Critico Migliorato più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma.

Questo bonus non è cumulabile con alcun altro effetto che estende l'intervallo di minaccia.

DEVIARE FRECCHE [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Des 13, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Il personaggio deve avere almeno una mano libera (che non impugna niente) per utilizzare questo talento. Una volta per round, quando il personaggio sarebbe normalmente colpito da un'arma a distanza, può deviarla in modo da non subire danni. Il personaggio deve essere consapevole dell'attacco e non essere colto alla sprovvista.

Il tentativo di deviare un'arma a distanza non va conteggiato come azione. Lanci eccezionali o attacchi a distanza derivanti da effetti degli incantesimi non possono essere deviati.

Speciale: Un monaco può selezionare Deviare Frecche come talento bonus al 2° livello, anche se non soddisfa i prerequisiti.

DIFENDERE CON DUE ARMI [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Des 15, Combattere con Due Armi.

Beneficio: Quando il personaggio impugna un'arma doppia o due armi (escluse le armi naturali o i colpi senz'armi), ottiene un bonus di +1 alla propria CA.

Quando il personaggio combatte sulla difensiva o compie un'azione di difesa totale, tale bonus di scudo aumenta a +2.

DISARMARE MIGLIORATO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento.

Beneficio: Il personaggio non provoca alcun attacco di opportunità quando tenta di disarmare un avversario, né può venire a sua volta disarmato da quest'ultimo. Il personaggio inoltre ottiene un bonus di +4 alle prove contrapposte di Forza effettuate per disarmare il proprio avversario.

Normale: Vedi le regole generali per disarmare.

Speciale: Un monaco può selezionare Disarmare Migliorato come talento bonus al 6° livello, anche se non soddisfa i prerequisiti.

ESTRAZIONE RAPIDA [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisito: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Il personaggio può estrarre un'arma come azione gratuita invece che come azione di movimento. Può estrarre un'arma nascosta (vedi l'abilità Rapidità di Mano) come azione di movimento.

Un personaggio che ha scelto questo talento può lanciare armi al suo normale numero completo di attacchi (proprio come un personaggio con l'arco).

Normale: Un personaggio privo di questo talento, può estrarre un'arma come azione di movimento, o (se il personaggio ha bonus di attacco base pari o superiore a +1) come azione gratuita, inclusa nel movimento. Un personaggio privo di questo talento, può estrarre un'arma nascosta soltanto come azione standard.

FINTARE MIGLIORATO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento.

Beneficio: Il personaggio può effettuare una finta con una prova di Raggirare nel corso della battaglia, come se fosse un'azione di movimento.

Normale: Fare una finta in mischia è un'azione standard.

INCALZARE [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso.

Beneficio: Se il personaggio infligge un numero di danni sufficienti per atterrare una creatura (in genere riducendola a 0 punti ferita o uccidendola), egli ottiene all'istante un attacco in mischia extra contro un'altra creatura che si trovi entro la portata. Il personaggio non può fare un passo di 1,5 metri se prima non ha compiuto questo attacco extra. L'attacco extra avviene con la stessa arma e con lo stesso bonus di attacco che ha atterrato la creatura precedente. Il personaggio può utilizzare questa capacità solo una volta per round.

INCALZARE POTENZIATO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, Incalzare, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Questo talento funziona come Incalzare, tranne per il fatto che il personaggio non ha un numero massimo di volte che può utilizzarlo a ogni round.

INIZIATIVA MIGLIORATA [GENERALE, GUERRIERO]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri di iniziativa.

LOTTARE MIGLIORATO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Des 13, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Il personaggio non provoca alcun attacco di opportunità, quando effettua un attacco di contatto per dare inizio a una lotta. Il personaggio inoltre ottiene un bonus di +4 a tutte le prove di lottare, a prescindere che abbia iniziato o meno la lotta.

Normale: Un personaggio privo di questo talento, provoca un attacco di opportunità quando effettua un attacco di contatto per dare inizio a una lotta.

Speciale: Un monaco può selezionare Lottare Migliorato come talento bonus al 1° livello, anche se non soddisfa i prerequisiti.

MAESTRIA IN COMBATTIMENTO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisito: Int 13.

Beneficio: Quando il personaggio usa un'azione di attacco o un'azione di attacco completo in mischia, egli può prendere una penalità fino a -5 all'attacco e sommare lo stesso numero (fino a +5) come bonus di schivare alla propria Classe Armatura. Questo numero non può superare il proprio bonus di attacco base. Le modifiche al tiro per colpire e alla Classe Armatura si applicano fino all'azione successiva del personaggio.

Normale: Un personaggio che non possiede il talento Maestria in Combattimento può combattere sulla difensiva mentre utilizza un'azione di attacco o di attacco completo, subendo una penalità di -4 all'attacco e ottenendo un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura.

MOBILITÀ [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Des 13, Schivare.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro gli attacchi di opportunità provocati dall'uscire o dal muoversi entro un'area minacciata. Qualsiasi condizione che fa perdere il bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se posseduto), fa inoltre perdere i bonus di schivare.

Si noti che i bonus di schivare sono cumulabili, a differenza di altri tipi di bonus.

OLTREPASSARE MIGLIORATO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso.

Beneficio: Quando il personaggio tenta di oltrepassare un avversario, quest'ultimo non può spostarsi. Il personaggio inoltre ottiene un bonus di +4 alle prove contrapposte di Forza per buttare a terra l'avversario.

Normale: La vittima che si vuole oltrepassare può decidere se evitare o bloccare un personaggio privo di questo talento.

PUGNO STORDENTE [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Des 13, Sag 13, Colpo Senz'Armi Migliorato, bonus di attacco base +8.

Beneficio: Il personaggio, prima di aver effettuato il tiro per colpire, deve dichiarare che utilizzerà questo talento (quindi, un tiro per colpire fallito spreca il tentativo). Pugno Stordente, in aggiunta ai danni inflitti normalmente, costringe l'avversario colpito a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 del livello del personaggio + il modificatore di Sag del personaggio). L'avversario che fallisce questo tiro salvezza, rimane stordito per 1 round (fino all'inizio della prossima azione del personaggio). Un avversario stordito non può agire, perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA e subisce una penalità di -2 alla CA. Un personaggio può tentare un attacco stordente soltanto una volta al giorno per ogni quattro livelli conseguiti (ma vedi "Speciale"), e non più di una volta per round. Costrutti, melme, non morti, vegetali, creature incorporee e creature immuni ai colpi critici non possono rimanere storditi.

Speciale: Un monaco può selezionare Pugno Stordente come talento bonus al 1° livello, anche se non soddisfa i prerequisiti. Un monaco che sceglie questo talento, può tentare un Pugno Stordente tante volte al giorno quanti sono i suoi livelli da monaco, più una volta al giorno per ogni quattro livelli conseguiti in altre classi, diverse da quella del monaco.

RICARICA RAPIDA [GENERALE, GUERRIERO]

Il personaggio sceglie un tipo di balestra (a mano, leggera o pesante).

Prerequisito: Competenza nell'Arma (tipo di balestra selezionato).

Beneficio: Il tempo per caricare una balestra del tipo prescelto si riduce a un'azione gratuita (per le balestre a mano o leggere) o a un'azione di movimento (per le balestre pesanti). Si noti che caricare una balestra provoca comunque attacchi di opportunità.

Se il personaggio ha applicato questo talento sulle balestre a mano o leggere, in un'azione di attacco completo, può scagliare tanti quadrelli al round quanti ne lancerebbe se scagliasse frecce con un arco.

Normale: Un personaggio privo di questo talento impiega un'azione di movimento per caricare una balestra a mano o leggera, e un'azione di round completo per caricare una balestra pesante.

Speciale: Il personaggio può acquisire Ricarica Rapida più volte. Ogni volta che acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di balestra.

RIFLESSI IN COMBATTIMENTO [GENERALE, GUERRIERO]

Beneficio: Quando i nemici abbassano la guardia, il personaggio può compiere un numero di attacchi di opportunità aggiuntivi pari al proprio bonus di Destrezza.

Con questo talento il personaggio è in grado di effettuare attacchi di opportunità anche se colto alla sprovvista.

Normale: Un personaggio privo di questo talento può compiere solo un attacco di opportunità per round e non può effettuare attacchi di opportunità se colto alla sprovvista.

Speciale: Il talento Riflessi in Combattimento non consente a un ladro di utilizzare la sua capacità di opportunismo più di una volta per round.

Un monaco può selezionare Riflessi in Combattimento come talento bonus al 2° livello.

SBILANCIARE MIGLIORATO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento.

Beneficio: Il personaggio senz'armi non provoca alcun attacco di opportunità quando tenta di sbilanciare un avversario in mischia. Il personaggio inoltre ottiene un bonus di +4 alla prova di Forza per sbilanciare l'avversario.

Se il personaggio sbilancia un avversario in mischia, ottiene all'istante un attacco in mischia contro quell'avversario, come se non avesse mai utilizzato l'attacco nel tentativo di sbilanciarlo.

Normale: Un personaggio senz'armi privo di questo talento incorre in un attacco di opportunità quando tenta di sbilanciare un avversario in mischia.

Speciale: Un monaco può selezionare Sbilanciare Migliorato come talento bonus al 6° livello, anche se non soddisfa i prerequisiti.

SCHIVARE [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisito: Des 13.

Beneficio: Nel corso della propria azione, il personaggio può designare un avversario e ricevere un bonus di +1 alla Classe Armatura per schivare gli attacchi di quell'avversario. È possibile designare un nuovo avversario per ogni azione.

Qualsiasi condizione che fa perdere il bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se presente), fa inoltre perdere i bonus di schivare. Si noti che i bonus di schivare sono cumulabili, a differenza di altri tipi di bonus.

SPEZZARE MIGLIORATO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso.

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un oggetto impugnato o trasportato da un avversario (come un'arma o uno scudo), non provoca alcun attacco di opportunità.

Il personaggio inoltre ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire un oggetto impugnato o trasportato da qualcun altro.

Normale: Un personaggio privo di questo talento quando colpisce un oggetto impugnato o trasportato da un avversario provoca un attacco di opportunità.

SPINGERE MIGLIORATO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso.

Beneficio: Quando il personaggio dà una spinta, non subisce alcun attacco di opportunità da parte del difensore. Il personaggio inoltre ottiene un bonus di +4 alle prove contrapposte di Forza per spingere indietro il difensore.

TIRARE IN SELLA [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella.

Beneficio: Le penalità che il personaggio subisce quando utilizza un'arma a distanza in sella si dimezzano; -2 invece di -4 se la cavalcatura compie due azioni di movimento, e -4 invece di -8 se la cavalcatura sta correndo.

TIRO LONTANO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisito: Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Quando il personaggio utilizza un'arma da tiro, come un arco, il suo incremento di gittata aumenta di una volta e mezzo (moltiplicare per 1,5). Quando utilizza un'arma da lancio, il suo incremento di gittata raddoppia.

TIRO IN MOVIMENTO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Des 13, Mobilità, Schivare, Tiro Ravvicinato. bonus di attacco base +4

Beneficio: Quando il personaggio utilizza l'azione di attacco con un'arma a distanza, può muoversi sia prima che dopo l'attacco, purché la distanza totale percorsa non superi quella consentita dalla propria velocità.

TIRO MULTIPO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Des 17, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Il personaggio, come azione standard, può scagliare due frecce assieme contro lo stesso avversario entro un raggio di 9 metri. Entrambe le frecce utilizzano lo stesso tiro per colpire (con una penalità di -4) ai fini di valutare il successo dell'attacco e infliggere danni di conseguenza (vedi "Speciale", sotto).

Per ogni cinque punti di bonus di attacco base posseduti oltre +6, il personaggio può aggiungere un'altra freccia a questo attacco, fino a un massimo di quattro frecce a un bonus di attacco base +16. Tuttavia, per ogni freccia oltre la seconda, si applica al tiro per colpire una penalità cumulabile di -2 (ossia, una penalità totale di -6 per tre frecce e di -8 per quattro).

La riduzione del danno e le altre resistenze, di volta in volta, si applicano tutte separatamente a ogni freccia scagliata.

Speciale: A prescindere dal numero di frecce scagliate, il personaggio può applicare danni di precisione soltanto una volta. Se il personaggio mette a segno un colpo critico, soltanto la prima freccia scagliata infligge danni critici; tutte le altre infliggono danni normali.

Un ranger di 6° livello, che ha scelto lo stile di combattimento con l'arco, può attaccare come se possedesse Tiro Multiplo, persino se non soddisfa i prerequisiti, purché indossi un'armatura leggera o nessuna armatura.

TIRO PRECISO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisito: Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Il personaggio può tirare o lanciare armi a distanza contro un avversario impegnato in mischia senza subire la normale penalità di -4.

TIRO PRECISO MIGLIORATO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Des 19, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Gli attacchi a distanza del personaggio ignorano sia il bonus alla CA offerta da una qualsiasi copertura inferiore a quella totale sia la probabilità di essere mancati conferita da qualsiasi occultamento inferiore a quello totale. Si noti che la copertura totale e l'occultamento totale conferiscono ugualmente i rispettivi benefici contro gli attacchi a distanza del personaggio.

In aggiunta, quando il personaggio tira o lancia armi a distanza contro un avversario in lotta, colpisce automaticamente l'avversario designato.

Normale: Vedi le regole relative agli effetti di copertura e di occultamento. Un personaggio privo di questo talento quando tira o lancia armi a distanza contro un avversario in lotta, deve effettuare un tiro per determinare in maniera casuale quale tra i combattenti in lotta sia stato effettivamente colpito.

Speciale: Un ranger di 11° livello, che ha scelto lo stile di combattimento con l'arco, può attaccare come se possedesse Tiro Preciso Migliorato persino se non soddisfa i prerequisiti, purché indossi un'armatura leggera o nessuna armatura.

TIRO RAPIDO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Des 13, Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Il personaggio ottiene un attacco extra per round con un'arma a distanza. L'attacco viene effettuato al proprio bonus di attacco base massimo, ma ogni attacco effettuato dal personaggio in quel round (quello extra e quelli normali) subisce una penalità di -3. Il personaggio deve compiere un'azione di attacco completo per utilizzare questo talento.

Speciale: Un ranger di 2° livello, che ha scelto lo stile di combattimento con l'arco, può attaccare come se possedesse Tiro Rapido, persino se non soddisfa i prerequisiti, purché indossi un'armatura leggera o nessuna armatura.

TIRO RAVVICINATO [GENERALE, GUERRIERO]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni con armi a distanza con gittata fino a 9 metri.

TRAVOLGERE [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella.

Beneficio: Quando il personaggio a cavallo tenta di oltrepassare un avversario, quest'ultimo non può spostarsi. La cavalcatura può scalciare con gli zoccoli contro ogni avversario travolto dal personaggio, ottenendo il bonus standard di +4 al tiro per colpire contro avversari proni.