

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

TALENTI DEI MOSTRI

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 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.

ARMATURA NATURALE MIGLIORATA [GENERALE]

Prerequisiti: Armatura naturale, Cos 13.

Beneficio: Il bonus di armatura naturale della creatura aumenta di 1.

Speciale: Una creatura può selezionare più volte questo talento, e ogni volta aumenta di un punto ulteriore il suo bonus di armatura naturale.

ATTACCO NATURALE MIGLIORATO [GENERALE]

Prerequisiti: Arma naturale, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Scegliere uno degli attacchi naturali della creatura. Il danno per quest'arma naturale incrementa di un grado, come se la taglia della creatura fosse incrementata di una categoria: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Un'arma o attacco che infligge 1d10 danni incrementa come segue: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

ATTACCO IN VOLO [GENERALE]

Prerequisito: Velocità di volare.

Beneficio: Quando vola, la creatura può compiere un'azione di movimento (anche una picchiata) e un'altra azione standard in qualsiasi punto del movimento. La creatura non può compiere una seconda azione di movimento durante il round in cui compie un attacco in volo.

Normale: Senza questo talento, la creatura compie un'azione standard prima o dopo il movimento.

CAPACITÀ FOCALIZZATA [GENERALE]

Selezionare uno degli attacchi speciali della creatura.

Prerequisiti: Attacco speciale.

Beneficio: Aggiunge +2 alla CD di tutti i tiri salvezza contro l'attacco speciale in cui la creatura si è focalizzata.

Speciale: Una creatura può acquisire più volte questo talento, ma i suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che la creatura prende questo talento, lo deve applicare ad un attacco speciale diverso.

CAPACITÀ MAGICA POTENZIATA [GENERALE]

Prerequisiti: Capacità magiche a 6° livello dell'incantatore o superiore.

Beneficio: Scegliere una delle capacità magiche della creatura, soggetta alle seguenti restrizioni. La creatura può utilizzare quella capacità come capacità magica potenziata tre volte al giorno (o meno, se la capacità è normalmente utilizzabile solo una o due volte al giorno).

Quando una creatura utilizza una capacità potenziata, tutti gli effetti numerici variabili della capacità magica vengono incrementati della metà. Una capacità magica potenziata infligge una volta e mezzo più danni del normale, cura una volta e mezzo quell'ammontare di punti ferita, agisce su una volta e mezzo i bersagli e così via.

I tiri salvezza e i tiri contrapposti. Parimenti le capacità magiche senza variabili casuali non sono influenzate.

La creatura può selezionare solo una capacità magica che duplichi un incantesimo il cui livello non sia superiore a metà del suo livello di incantatore (arrotondare per difetto) -2. Per un riassunto, vedi la tabella nella descrizione del talento Capacità Magica Rapida. Ad esempio, una creatura che utilizza le capacità magiche come un incantatore di 13° livello può potenziare solo quelle capacità che duplicano incantesimi di 4° livello o inferiore.

Speciale: Questo talento può essere acquisito più volte, ma ogni volta che viene preso si applica ad una diversa capacità magica.

CAPACITÀ MAGICA RAPIDA [GENERALE]

Prerequisiti: Capacità magica di 10° livello dell'incantatore o superiore.

Beneficio: Scegliere una delle capacità magiche della creatura, soggetta alle descrizioni riportate di seguito. La creatura può utilizzare quella capacità come capacità magica rapida tre volte al giorno (o meno, se la capacità è utilizzabile normalmente solo una o due volte al giorno).

L'utilizzo di una capacità magica rapida è un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. La creatura può compiere un'altra azione (compreso l'uso di un'altra capacità magica) nello stesso round in cui fa uso di una capacità magica rapida. La creatura può utilizzare solo una capacità magica rapida per round.

La creatura può selezionare solo una capacità magica che duplichi un incantesimo con un livello non superiore a metà del suo livello dell'incantatore (arrotondato per difetto) -4. Per un riassunto, vedi la tabella seguente. Ad esempio, una creatura che utilizza le sue capacità magiche al 15° livello dell'incantatore può utilizzare le capacità magiche come rapide solo se duplicano incantesimi di 3° livello o inferiore. Inoltre, una capacità magica che duplica un incantesimo con un tempo di lancio superiore ad 1 round completo non può essere resa rapida.

Normale: A meno che non sia indicato altrimenti, l'utilizzo di una capacità magica richiede un'azione standard e provoca attacchi di opportunità.

Speciale: Questo talento può essere acquisito più volte. Ogni volta che viene acquisito, la creatura può applicarlo ad una capacità magica diversa.

Capacità magica potenziata e rapida

Livello dell'incantesimo per potenziare	Livello dell'incantatore	Livello dell'incantatore per rendere rapida
0	4°	8°
1°	6°	10°
2°	8°	12°
3°	10°	14°
4°	12°	16°
5°	14°	18°
6°	16°	20°
7°	18°	-
8°	20°	-
9°	-	-

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 completamente 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 CON PIÙ ARMI [GENERALE, GUERRIERO]

La creatura può compiere un attacco extra ogni round con ciascuna arma addizionale.

Prerequisiti: Des 13, tre o più mani.

Beneficio: Le penalità per il combattere con più armi sono ridotte di 2 per la mano primaria e di 6 per la mano secondaria.

Normale: Una creatura senza questo talento subisce una penalità di -6 agli attacchi portati con la sua mano primaria e una penalità di -10 agli attacchi portati con le mani secondarie. (Ha una sola mano primaria e tutte le altre sono secondarie).

Speciale: Questo talento sostituisce Combattere con Due Armi per le creature con più di due braccia.

CREARE COSTRUTTO [CREAZIONE OGGETTO]

Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, Creare Oggetti Meravigliosi.

Beneficio: Una creatura con questo talento può creare qualsiasi costrutto di cui soddisfi i prerequisiti. Incantare un costrutto richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo di mercato. Per incantare un costrutto, un incantatore deve spendere 1/25 del prezzo dell'oggetto in PE e consumare materie prime pari a metà del suo prezzo (vedi le schede di "Golem", "Guardiano protettore" e "Omuncolo" per i dettagli).

Una creatura con questo talento può riparare costrutti che hanno subito danni. In una giornata di lavoro, la creatura può riparare fino a 20 danni, spendendo 50 mo per ogni punto di danno riparato.

Un costrutto appena creato ha i punti ferita medi per i suoi Dadi Vita.

FLUTTUARE [GENERALE]

Prerequisito: Velocità di volare.

Beneficio: Mentre vola, la creatura può fermare il suo movimento in avanti e fluttuare sul posto con un'azione di movimento. Può quindi volare in qualsiasi direzione, compreso verso l'alto o verso il basso, a velocità dimezzata, quale che sia la sua velocità.

Se la creatura comincia il suo turno fluttuando, può fluttuare sul posto per il turno e compiere un'azione di round completo. Una creatura fluttuante non può portare attacchi con le ali, ma può attaccare con tutti gli arti e appendici che può utilizzare in un attacco completo. La creatura può invece utilizzare l'arma a soffio o lanciare un incantesimo, come di norma.

Se la creatura di taglia Grande o superiore fluttua entro 6 metri dal terreno in un'area con molto detriti, la spinta delle sue ali produce una nube semisferica con un raggio di 18 metri. I venti generati in questo modo spengono le torce, i piccoli fuochi da campo, le lanterne esposte e altre piccole fiamme aperte di origini non magiche. La vista all'interno della nube è limitata a 3 metri. Le creature godono di occultamento tra i 4,5 e i 6 metri (20% di possibilità di fallire). Da 7,5 metri in poi le creature godono di occultamento totale (50% di possibilità di mancare, e gli avversari non possono utilizzare la vista per localizzare le creature).

Coloro che si trovano in mezzo alla nube devono superare una prova di Concentrazione (CD 10 + 1/2 dei DV della creatura) per lanciare un incantesimo.

Normale: Senza questo talento, una creatura deve continuare a muoversi mentre vola a meno che non abbia manovrabilità perfetta.

GHERMIRE [GENERALE]

Prerequisiti: Taglia Enorme o superiore.

Benefici: La creatura può decidere di iniziare una lotta quando colpisce con un artiglio o un morso, come se possedesse la capacità speciale afferrare migliorato. Se la creatura riesce a trattenere una creatura di tre o più taglie inferiore, la stritola ogni round infliggendogli automaticamente danni da morso o artiglio. Un avversario ghermito trattenuto nella bocca della creatura non ha diritto ad alcun tiro salvezza sui Riflessi contro l'arma a soffio della creatura, se questa ne ha una.

La creatura può liberare l'avversario ghermito con un'azione gratuita o utilizzare un'azione standard per scagliarlo via. Una creatura scagliata viaggia per 1d6 x 3 metri, e subisce 1d6 danni per ogni 3 metri di volo. Se la creatura scaglia una creatura mentre è in volo, l'avversario subisce l'ammontare indicato o i danni da caduta, quale dei due sia più elevato.

MULTIATTACCO [GENERALE]

Prerequisiti: Tre o più attacchi naturali.

Beneficio: Gli attacchi secondari di una creatura con le armi naturali subiscono solo una penalità di -2.

Normale: Senza questo talento, gli attacchi secondari di una creatura con le armi naturali subiscono una penalità di -5.

VIRARE [GENERALE]

Prerequisiti: Velocità di volare.

Benefici: Una creatura volante con questo talento può cambiare direzione rapidamente una volta per round come azione gratuita. Questo talento permette di virare fino a 180 gradi quale che sia la manovrabilità, in aggiunta a qualsiasi altra svolta normalmente consentita. Una creatura non può guadagnare altitudine in un round in cui esegue una virata, ma può scendere in picchiata. Il cambio di direzione consuma 3 metri del movimento in volo.