

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

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.

ABILITÀ FOCALIZZATA [GENERALE]

Il personaggio sceglie un'abilità.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +3 a tutte le prove di abilità che riguardano quella abilità.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a una nuova abilità.

ACROBATICO [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Acrobazia e di Saltare.

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. Le armi da lancio 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.

AFFINITÀ ANIMALE [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Addestrare Animali e di Cavalcare.

AGILE [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Artista della Fuga e di Equilibrio.

ALLERTA [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Ascoltare e di Osservare.

Speciale: Il padrone di un famiglia ottiene il talento Allerta quando il famiglia è a portata di mano.

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 Focalizzata Superiore 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.

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.

ATLETICO [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Nuotare e di Scalare.

ATTACCO CON LO SCUDO MIGLIORATO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisito: Competenza negli Scudi.

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

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

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 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 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.

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.

AUMENTARE EVOCAZIONE [GENERALE]

Prerequisiti: Incantesimi Focalizzati (evocazione).

Beneficio: Ogni creatura evocata dal personaggio con un qualsiasi incantesimo di evocazione ottiene un bonus di potenziamento +4 alla Forza e alla Costituzione per la durata dell'incantesimo che la ha evocata.

AUTORITÀ [GENERALE]

Prerequisito: Personaggio di 6° livello.

Benefici: Possedere questo talento permette al personaggio di circondarsi di compagni leali, seguaci devoti e subordinati che lo aiutino. Controllare la tabella seguente per conoscere quale tipo di gregario il personaggio è stato in grado di radunare e quanti elementi.

Modificatori di Autorità: Diversi fattori possono influenzare il punteggio di Autorità di un personaggio, modificandolo rispetto al suo valore base (livello del personaggio + modificatore di Carisma). La reputazione di un personaggio (dal punto di vista di un gregario o seguace che sta cercando di attrarre) aumenta o diminuisce il suo punteggio di Autorità:

Reputazione del comandante	Modificatore
Grande prestigio	+2
Essere giusto e generoso	+1
Avere un certo potere	+1
Avere fallito	-1
Essere scostante	-1
Essere crudele	-2

Altri modificatori che possono applicarsi quando personaggio cerca di attrarre un gregario:

Il comandante...	Modificatore
Possiede un famiglia/una cavalcatura speciale/un compagno animale	-2
Recluta un gregario di allineamento differente	-1
Ha provocato la morte di un gregario	-2*

* Cumulativo per ogni gregario ucciso.

I seguaci hanno priorità diverse dai gregari. Quando un personaggio cerca di attrarre un nuovo seguace, utilizzare uno qualsiasi dei modificatori applicabili.

Il comandante...	Modificatore
Ha una fortezza, una base operative, una gilda o altro	+2
Si sposta di luogo in luogo	-1
Ha provocato la morte di altri seguaci	-1.

Punteggio di Autorità	Livello del gregario	Numero di seguaci per livello					
		1°	2°	3°	4°	5°	6°
1 o meno	—	—	—	—	—	—	—
2	1°	—	—	—	—	—	—
3	2°	—	—	—	—	—	—
4	3°	—	—	—	—	—	—
5	3°	—	—	—	—	—	—
6	4°	—	—	—	—	—	—
7	5°	—	—	—	—	—	—
8	5°	—	—	—	—	—	—
9	6°	—	—	—	—	—	—
10	7°	5	—	—	—	—	—
11	7°	6	—	—	—	—	—
12	8°	8	—	—	—	—	—
13	9°	10	1	—	—	—	—
14	10°	15	1	—	—	—	—
15	10°	20	2	1	—	—	—
16	11°	25	2	1	—	—	—
17	12°	30	3	1	1	—	—
18	12°	35	3	1	1	—	—
19	13°	40	4	2	1	1	—
20	14°	50	5	3	2	1	—
21	15°	60	6	3	2	1	1
22	15°	75	7	4	2	2	1
23	16°	90	9	5	3	2	1
24	17°	110	11	6	3	2	1
25+	17°	135	13	7	4	2	2

Punteggio di Autorità: Il punteggio di Autorità di un personaggio è pari al suo livello più il modificatore di Carisma. Nel caso di un modificatore negativo, questa tabella prende in considerazione anche i punteggi di Autorità più bassi, sebbene il personaggio debba sempre essere almeno di 6° livello o superiore per scegliere il talento Autorità. Il punteggio di Autorità di un personaggio può anche essere influenzato da fattori esterni, come descritto sopra.

Livello del gregario: Il personaggio può attrarre un gregario di livello non superiore a questo. A prescindere dal punteggio di Autorità del personaggio, egli può reclutare solo gregari di due o più livelli inferiore al proprio. Il gregario dovrebbe essere equipaggiato con oggetti appropriati al suo livello.

Numero di seguaci per livello: Il personaggio può radunare un gruppo di personaggi non superiore al numero indicato.

AUTOSUFFICIENTE [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Guarire e Sopravvivenza.

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°	-	-

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 [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.

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. Ciò, 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.

COMBATTERE CON DUE ARMI [GENERALE, GUERRIERO]

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.

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 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.

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).

COMPETENZA NELLE ARMATURE (LEGGERE) [GENERALE]

Beneficio: Quando il personaggio utilizza un tipo di armatura in cui è competente, la penalità di armatura alla prova si applica solo alle seguenti abilità: Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare.

Normale: Un personaggio che indossa un'armatura in cui non è competente subisce la penalità di armatura alla prova al tiro per colpire e a tutte le prove di abilità che riguardano il movimento, comprese le prove di Cavalcare.

Speciale: Tutte le classi tranne maghi, monaci e stregoni, possiedono Competenza nelle Armature (leggere) come talento bonus. Non devono selezionarlo.

COMPETENZA NELLE ARMATURE (MEDIE) [GENERALE]

Prerequisito: Competenza nelle Armature (leggere).

Beneficio: Vedi Competenza nelle Armature (leggere).

Normale: Vedi Competenza nelle Armature (leggere).

Speciale: Barbari, bardi, chierici, druidi, guerrieri e paladini possiedono Competenza nelle Armature (medie) come talento bonus. Non devono selezionarlo.

COMPETENZA NELLE ARMATURE (PESANTI) [GENERALE]

Prerequisiti: Competenza nelle Armature (leggere), Competenza nelle Armature (medie).

Beneficio: Vedi Competenza nelle Armature (leggere).

Normale: Vedi Competenza nelle Armature (leggere).

Speciale: Chierici, guerrieri e paladini possiedono Competenza nelle Armature (pesanti) come talento bonus. Non devono selezionarlo.

COMPETENZA NELLE ARMI ESOTICHE [GENERALE, GUERRIERO]

Il personaggio sceglie un tipo di arma esotica.

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.

COMPETENZA NELLE ARMI DA GUERRA [GENERALE]

Il personaggio sceglie un tipo di arma da guerra.

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

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

Speciale: Barbari, guerrieri, paladini e ranger sono competenti in tutte le armi da guerra. Non devono selezionare questo talento.

Il personaggio può acquisire Competenza nelle Armi da Guerra più volte. Ogni volta che acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma.

Un chierico che sceglie il dominio della Guerra, automaticamente ottiene come talento bonus la Competenza nelle Armi da Guerra per l'arma preferita della propria divinità, purché quest'arma sia da guerra. Non deve selezionarlo.

Un mago o uno stregone che lancia l'incantesimo trasformazione di Tenser su se stesso diventa competente in tutte le armi da guerra per l'intera durata dell'incantesimo.

COMPETENZA NELLE ARMI SEMPLICI [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio effettua normalmente il tiro per colpire con le armi semplici.

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

Speciale: Tutti i personaggi, tranne druidi, ladri, maghi e monaci, sono automaticamente competenti in tutte le armi semplici. Non devono selezionare questo talento.

Un mago o uno stregone che lancia l'incantesimo *trasformazione* su se stesso diventa competente in tutte le armi semplici per l'intera durata dell'incantesimo.

COMPETENZA NEGLI SCUDI [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio può imbracciare uno scudo e subire soltanto le penalità standard.

Normale: Un personaggio che utilizza uno scudo in cui non è competente subisce la penalità di armatura alla prova dello scudo al tiro per colpire e a tutti i tiri di abilità che riguardano il movimento, comprese le prove di Cavalcare.

Speciale: Barbari, bardi, chierici, druidi, guerrieri, paladini e ranger possiedono automaticamente Competenza negli Scudi come talento bonus. Non devono selezionarlo.

COMPETENZA NEGLI SCUDI TORRE [GENERALE]

Prerequisito: Competenza negli Scudi.

Beneficio: Il personaggio può imbracciare uno scudo torre e subire soltanto le penalità standard.

Normale: Un personaggio che utilizza uno scudo in cui non è competente subisce la penalità di armatura alla prova dello scudo al tiro per colpire e a tutti i tiri di abilità che riguardano il movimento, comprese le prove di Cavalcare.

Speciale: I guerrieri possiedono automaticamente Competenza negli Scudi Torre come talento bonus. Non devono selezionarlo.

CONTROINCANTESIMO MIGLIORATO [GENERALE]

Beneficio: Quando il personaggio contrasta una magia, può lanciare un incantesimo della stessa scuola che è superiore di uno o più livelli di quello dell'incantesimo contrastato.

Normale: Un personaggio privo di questo talento può contrastare solo incantesimi che hanno lo stesso livello dell'incantesimo o respingere incantesimi che vengono specificatamente contrastati da un certo incantesimo.

CORRERE [GENERALE]

Beneficio: Un personaggio che va di corsa, è cinque volte più veloce della sua normale velocità (se indossa un'armatura media, leggera o nessuna armatura e trasporta al massimo un carico leggero) o quattro volte più veloce (se indossa un'armatura pesante e trasporta un carico medio o pesante). Se il personaggio fa un salto con rincorsa (vedi la descrizione dell'abilità Saltare), ottiene un bonus di +4 alla prova di Saltare. Il personaggio che va di corsa, non perde il proprio bonus di Destrezza alla CA.

Normale: Un personaggio che va di corsa, è quattro volte più veloce della sua normale velocità (se indossa un'armatura media, leggera o nessuna armatura e trasporta al massimo un carico leggero) o tre volte più veloce (se indossa un'armatura pesante e trasporta un carico medio o pesante), e perde inoltre il proprio bonus di Destrezza alla CA.

CREARE ARMI E ARMATURE MAGICHE [CREAZIONE OGGETTO]

Prerequisito: Incantatore di 5° livello.

Beneficio: Il personaggio può creare qualsiasi arma, armatura o scudo magico di cui si soddisfino i prerequisiti. Il potenziamento di un'arma, di un'armatura completa o di uno scudo richiede un giorno per ogni 1.000 mo del costo delle rispettive caratteristiche magiche. Per potenziare un'arma, un'armatura o uno scudo il personaggio deve spendere 1/25 del prezzo totale delle sue caratteristiche magiche in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà di questo prezzo totale.

L'arma, l'armatura o lo scudo da potenziare deve essere un oggetto perfetto, fornito dal personaggio. Il suo costo non è incluso nel costo descritto sopra.

È inoltre possibile riparare un'arma, un'armatura o uno scudo magico rotto, purché si tratti di uno di quelli che il personaggio è in grado di creare. In questo modo la riparazione costa metà dei PE, delle materie prime e del tempo che altrimenti servirebbero per incantare l'oggetto la prima volta.

CREARE BACCHETTE [CREAZIONE OGGETTO]

Prerequisito: Incantatore di 5° livello.

Beneficio: Permette di creare una bacchetta di qualsiasi incantesimo di 4° livello o inferiore che il personaggio conosce. La creazione di una bacchetta richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Il prezzo base di una bacchetta è il livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore x 750 mo. Per creare una bacchetta il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. Una bacchetta di nuova creazione possiede 50 cariche.

Qualsiasi bacchetta che racchiude un incantesimo con componente materiale costosa o con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. In aggiunta al costo derivante dal prezzo base, il personaggio deve consumare cinquanta copie della componente materiale oppure pagare cinquanta volte il costo in PE.

CREARE BASTONI [CREAZIONE OGGETTO]

Prerequisito: Incantatore di 12° livello.

Beneficio: Il personaggio può creare qualsiasi bastone di cui si soddisfino i prerequisiti.

La creazione di un bastone richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Per creare un bastone il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. Un bastone di nuova creazione contiene 50 cariche.

Alcuni bastoni richiedono un costo extra in componenti materiali o in PE come riportato nelle rispettive descrizioni. Questi costi sono in aggiunta a quelli derivanti dal prezzo base del bastone.

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.

CREARE OGGETTI MERAVIGLIOSI [CREAZIONE OGGETTO]

Prerequisito: Incantatore di 3° livello.

Beneficio: Il personaggio può creare qualsiasi oggetto meraviglioso di cui si soddisfino i prerequisiti. L'incantamento di un oggetto meraviglioso richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo. Per incantare un oggetto meraviglioso il personaggio deve spendere 1/25 del suo prezzo in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base.

È inoltre possibile riparare un oggetto meraviglioso, purché si tratti di uno di quelli che il personaggio è in grado di creare. In questo modo la riparazione costa metà dei PE, delle materie prime e del tempo che altrimenti servirebbero per incantare quell'oggetto la prima volta.

Alcuni oggetti meravigliosi richiedono un costo extra in componenti materiali o in PE come riportato nelle rispettive descrizioni. Questi costi sono in aggiunta a quelli derivanti dal prezzo base dell'oggetto. Il personaggio deve affrontare questi costi per creare un oggetto o per ripararne uno rotto.

CREARE VERGHE [CREAZIONE OGGETTO]

Prerequisito: Incantatore di 9° livello.

Beneficio: Il personaggio può creare qualsiasi verga di cui si soddisfino i prerequisiti.

La creazione di una verga richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Per creare una verga il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base.

Alcune verghe richiedono un costo extra in componenti materiali o in PE come riportato nelle rispettive descrizioni. Questi costi sono in aggiunta a quelli derivanti dal prezzo base della verga.

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 devianti.

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.

DILIGENTE [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Decifrare Scritture e Valutare.

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.

DITA SOTTILI [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Disattivare Congegni e Scassinare Serrature.

DURO A MORIRE [GENERALE]

Prerequisito: Resistenza Fisica.

Beneficio: Se i punti ferita diminuiscono fino a raggiungere valori compresi tra -1 e -9, il personaggio si stabilizza automaticamente. In altre parole, il personaggio non tira il d% per arrestare la perdita di 1 punto ferita al round.

Se i punti ferita del personaggio diminuiscono fino a raggiungere un valore negativo, questi può scegliere di agire come se fosse inabile invece che morente. Tale scelta va compiuta nel preciso istante in cui i punti ferita del personaggio scendono sotto lo 0 (anche se non è il suo turno). Se non compie questa scelta, il personaggio cade subito a terra privo di sensi.

Quando utilizza questo talento, il personaggio può compiere una sola azione ogni turno, a scelta tra azioni di movimento e azioni standard, ma non entrambe, e non può compiere un'azione di round completo. Il personaggio può compiere un'azione di movimento senza subire alcun danno, ma se esegue una qualsiasi azione standard (o qualsiasi altra azione giudicata stancante, comprese alcune azioni gratuite), egli subisce 1 danno dopo averla completata. Se i punti ferita diventano minori o uguali a -10, il personaggio muore sul colpo.

Normale: Un personaggio privo di questo talento, i cui punti ferita diminuiscono fino a raggiungere valori compresi tra -1 e -9, è privo di sensi e morente.

ESCLUDERE MATERIALI [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio può lanciare qualsiasi incantesimo che necessiti di una componente materiale del costo di 1 mo o meno, senza aver bisogno di quella componente (lanciare l'incantesimo provoca comunque un attacco di opportunità, come di norma). Se l'incantesimo richiede una componente il cui costo è maggiore di 1 mo, il personaggio deve avere a portata di mano quella componente per lanciare l'incantesimo, proprio come di norma.

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 nel corso della battaglia, come se fosse un'azione di movimento.

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

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.

FORGIARE ANELLI [CREAZIONE OGGETTO]

Prerequisito: Incantatore di 12° livello.

Beneficio: Il personaggio può creare qualsiasi anello di cui si soddisfino i prerequisiti. La forgiatura di un anello richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Per forgiare un anello il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del suo prezzo base.

È inoltre possibile riparare un anello rotto, purché si tratti di uno di quelli che il personaggio è in grado di forgiare. In questo modo la riparazione costa metà dei PE, delle materie prime e del tempo che altrimenti servirebbero per forgiare quell'anello la prima volta.

Alcuni anelli magici richiedono un costo extra in componenti materiali o in PE come riportato nelle rispettive descrizioni. Il personaggio deve affrontare questi costi per creare un anello o per ripararne uno rotto.

FURTIVO [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

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.

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.

INCANTARE IN COMBATTIMENTO [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Concentrazione effettuate per lanciare un incantesimo o utilizzare una capacità magica mentre è sulla difensiva o quando si è in lotta o immobilizzati.

INCANTESIMI AMPLIATI [METAMAGIA]

Beneficio: Il personaggio modifica la linea, l'emanazione, l'esplosione o la propagazione di un incantesimo per aumentare l'area influenzata. Qualsiasi estensione numerica dell'area dell'incantesimo, aumenta del 100%. Un incantesimo ampliato occupa uno slot incantesimo di tre livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Gli incantesimi la cui area non rientri in alcuna delle quattro categorie sopra riportate non sono influenzati da questo talento.

INCANTESIMI AMPLIATI IMMEDIATI [METAMAGIA]

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare il talento Incantesimi Ampliati a qualsiasi incantesimo lanci, senza incrementare il livello dell'incantesimo o doverlo preparare appositamente prima del tempo. Il personaggio può utilizzare normalmente il talento Incantesimi Ampliati, se lo possiede.

INCANTESIMI ESTESI [METAMAGIA]

Beneficio: Un incantesimo esteso dura il doppio del normale. Gli incantesimi la cui durata è concentrazione, istantanea o permanente non sono influenzati da questo talento. Un incantesimo esteso occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI FOCALIZZATI [GENERALE]

Il personaggio sceglie una scuola di magia.

Beneficio: Aggiunge +1 alla Classe Difficoltà di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi della scuola selezionata dal personaggio.

Speciale: Il personaggio può acquisire Incantesimi Focalizzati più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a una nuova scuola di magia.

INCANTESIMI FOCALIZZATI SUPERIORE [GENERALE]

Il personaggio sceglie una scuola di magia, cui ha già applicato il talento Incantesimi Focalizzati.

Prerequisito: Incantesimi Focalizzati.

Beneficio: Aggiunge +1 alla Classe Difficoltà di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi della scuola selezionata dal personaggio. Questo bonus è cumulabile con quello derivante da Incantesimi Focalizzati.

Speciale: Il personaggio può acquisire Incantesimi Focalizzati Superiore più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a una nuova scuola di magia, cui ha già applicato il talento Incantesimi Focalizzati.

INCANTESIMI IMMOBILI [METAMAGIA]

Beneficio: Il personaggio può lanciare un incantesimo immobile senza le componenti somatiche. Gli incantesimi privi di componenti somatiche non sono influenzati. Un incantesimo immobile occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI INARRESTABILI [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) effettuate per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura.

INCANTESIMI INARRESTABILI SUPERIORE [GENERALE]

Prerequisito: Incantesimi Inarrestabili.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) effettuate per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura. Questo bonus è cumulabile con quello derivante da Incantesimi Inarrestabili.

INCANTESIMI INGRANDITI [METAMAGIA]

Beneficio: Il personaggio può modificare un incantesimo con raggio di azione vicino, medio o lungo per ingrandirlo del 100%. Un incantesimo ingrandito con raggio di azione vicino viene quindi ad avere un raggio di azione di 15 m + 1,5 m per livello, mentre gli incantesimi con raggio di azione medio ottengono un raggio di azione di 60 m + 6 m per livello e infine quelli con raggio di azione lungo arrivano a un raggio di azione di 240 m + 24 m per livello. Un incantesimo ingrandito occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Gli incantesimi i cui raggi di azione non sono definiti dalla distanza, e allo stesso modo gli incantesimi i cui raggi di azione non sono vicino, medio o lontano, non possono essere ingranditi.

INCANTESIMI INGRANDITI IMMEDIATI [METAMAGIA]

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare il talento Incantesimi Ingranditi a qualsiasi incantesimo lanci, senza incrementare il livello dell'incantesimo o doverlo preparare appositamente prima del tempo. Il personaggio può utilizzare normalmente il talento Incantesimi Ingranditi, se lo possiede.

INCANTESIMI INTENSIFICATI [METAMAGIA]

Beneficio: Un incantesimo intensificato ha un livello di incantesimo più alto del normale (fino a un massimo del 9° livello). A differenza di altri talenti di metamagia, Incantesimi Intensificati aumenta a tutti gli effetti il vero e proprio livello dell'incantesimo su cui viene applicato. Tutti gli effetti dipendenti dal livello dell'incantesimo sono calcolati sulla base del livello intensificato. L'incantesimo intensificato è difficile da preparare e da lanciare, proprio come se fosse un incantesimo di quel livello effettivo.

INCANTESIMI MASSIMIZZATI [METAMAGIA]

Beneficio: Tutti gli effetti numerici variabili di un incantesimo modificato da questo talento, sono elevati alla massima potenza. Un incantesimo massimizzato infligge il danno massimo, cura il numero massimo di punti ferita, ha effetto sul numero massimo di bersagli ecc., come appropriato. Non ha alcun effetto sui tiri salvezza e sui tiri contrapposti, né sugli incantesimi privi di variabili casuali. Un incantesimo massimizzato occupa uno slot incantesimo di tre livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Un incantesimo sia potenziato che massimizzato, ottiene i benefici separati di ciascun talento: il risultato massimo più la metà del risultato che normalmente si otterrebbe.

INCANTESIMI MASSIMIZZATI IMMEDIATI [METAMAGIA]

Prerequisito: Qualsiasi talento di metamagia.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare il talento Incantesimi Massimizzati a qualsiasi incantesimo lanci, senza incrementare il livello dell'incantesimo o doverlo preparare appositamente prima del tempo. Il personaggio può utilizzare normalmente il talento Incantesimi Massimizzati, se lo possiede.

INCANTESIMI NATURALI [GENERALE]

Prerequisiti: Sag 13, capacità di forma selvatica,

Beneficio: Il personaggio può sostituire le componenti verbali e somatiche degli incantesimi mentre è in forma selvatica. Il personaggio può utilizzare tutte le componenti materiali o focus che possiede, anche se tali oggetti sono fusi nella sua forma attuale. Questo talento non consente l'uso di oggetti magici mentre si è in una forma che non potrebbe normalmente utilizzarli, e il personaggio non ottiene la capacità di parlare mentre è in forma selvatica.

INCANTESIMI POTENZIATI [METAMAGIA]

Beneficio: Tutti gli effetti numerici variabili di un incantesimo potenziato aumentano del 50%. Un incantesimo potenziato infligge il 50% in più del danno, cura il 50% in più dei punti ferita, ha effetto sul 50% in più di bersagli, e così via, come appropriato. Questo talento non si applica ai tiri salvezza e ai tiri contrapposti né agli incantesimi privi di variabili casuali. Un incantesimo potenziato occupa uno slot di due livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI POTENZIATI IMMEDIATI [METAMAGIA]

Prerequisito: Qualsiasi talento di metamagia.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare il talento Incantesimi Potenziati a qualsiasi incantesimo lanci, senza incrementare il livello dell'incantesimo o doverlo preparare appositamente prima del tempo. Il personaggio può utilizzare normalmente il talento Incantesimi Potenziati, se lo possiede.

INCANTESIMI RAPIDI [METAMAGIA]

Beneficio: Il lancio di un incantesimo rapido è un'azione gratuita. Il personaggio può compiere un'altra azione, persino lanciare un altro incantesimo, nello stesso round in cui lancia un incantesimo rapido. Il personaggio può lanciare soltanto un incantesimo rapido per round. Un incantesimo il cui tempo di lancio sia più lungo di 1 azione di round completo non si può rapidizzare. Un incantesimo rapido occupa uno slot incantesimo di quattro livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo. Lanciare un incantesimo rapido non provoca alcun attacco di opportunità.

Speciale: Questo talento non può essere applicato agli incantesimi lanciati spontaneamente (compresi quelli di bardi, chierici, druidi e stregoni), poiché usare un talento di metamagia per lanciare un incantesimo in questo modo aumenta automaticamente il tempo di lancio a un'azione di round completo.

INCANTESIMI SILENZIOSI [METAMAGIA]

Beneficio: Il personaggio può lanciare un incantesimo silenzioso senza le componenti verbali. Gli incantesimi privi di componenti verbali non sono influenzati. Un incantesimo silenzioso occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Speciale: Gli incantesimi da bardo non possono essere potenziati da questo talento.

INDAGATORE [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Cercare e Raccogliere Informazioni.

INGANNEVOLE [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Camuffare e Falsificare.

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.

MANOLESTA [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Rapidità di Mano e Utilizzare Corde.

MESCERE POZIONI [CREAZIONE OGGETTO]

Prerequisito: Incantatore di 3° livello.

Beneficio: Il personaggio può creare una pozione di qualsiasi incantesimo di 3° livello o inferiore conosciuto, che abbia come bersaglio una o più creature. La miscela di una pozione richiede un giorno. Quando si crea una pozione, si stabilisce il livello dell'incantatore, che deve essere sufficiente per lanciare l'incantesimo in questione e non superiore al livello del personaggio. Il prezzo base di una pozione è il livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore x 50 mo. Per mescere una pozione il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base.

Quando si crea una pozione, si devono effettuare tutte le scelte che si prenderebbero normalmente all'atto del lancio dell'incantesimo. Chiunque beva la pozione diventa il bersaglio dell'incantesimo.

Qualsiasi pozione che racchiude un incantesimo con componente materiale costosa o con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. In aggiunta al costo derivante dal prezzo base, il personaggio deve consumare la componente materiale oppure pagare il costo extra in PE al momento della creazione della pozione.

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.

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.

NEGOZIATORE [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Diplomazia e Percepire Intenzioni.

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.

PADRONANZA DEGLI INCANTESIMI [GENERALE]

Prerequisito: Mago di 1° livello.

Beneficio: Ogni volta che il mago sceglie questo talento, deve anche scegliere un numero di incantesimi pari al suo modificatore di Intelligenza (devono essere incantesimi che il mago conosce già). Da quel momento, il mago prepara gli incantesimi prescelti senza consultare il libro degli incantesimi.

Normale: Un mago privo di questo talento, deve consultare un libro degli incantesimi per preparare tutti i suoi incantesimi, con la sola eccezione di *lettura del magico*.

PERSUASIVO [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Intimidire e Raggirare.

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 livello da monaco, più una volta al giorno per ogni quattro livelli conseguiti in altre classi, diverse da quella del monaco.

RESISTENZA FISICA [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove e ai tiri salvezza elencati di seguito. Prove di Nuotare effettuate per evitare i danni non letali, prove di Costituzione effettuate per non smettere di correre, prove di Costituzione effettuate per evitare i danni non letali causati da marce forzate, prove di Costituzione effettuate per trattenere il fiato, prove di Costituzione effettuate per resistere alla fame o alla sete, tiri salvezza sulla Tempra per evitare i danni non letali causati da ambienti caldi o freddi e tiri salvezza sulla Tempra per evitare i danni causati da soffocamento. Il personaggio può inoltre dormire con indosso armature medie senza svegliarsi affaticato.

Normale: Un personaggio privo di questo talento, che dorma con indosso armature medie o più pesanti è automaticamente affaticato il giorno seguente.

Speciale: Un ranger ottiene automaticamente Resistenza Fisica come talento bonus al 3° livello. Non deve selezionarlo.

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. Il personaggio può effettuare soltanto un attacco di opportunità per ogni opportunità.

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.

RIFLESSI FULMINEI [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sui Riflessi.

ROBUSTEZZA [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio guadagna +3 punti ferita.

Speciale: Un personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulabili.

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.

SCACCIARE EXTRA [GENERALE]

Prerequisito: Capacità di scacciare o intimorire creature.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio acquisisce questo talento, può scacciare o intimorire le creature quattro volte in più al giorno del normale.

Se il personaggio possiede la capacità di scacciare più di un tipo di creature, ciascuna delle rispettive capacità di scacciare o di intimorire ottiene quattro utilizzi aggiuntivi al giorno.

Normale: Un personaggio privo di questo talento può in genere scacciare o intimorire non morti (o le altre creature) un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma.

Speciale: Il personaggio può acquisire Scacciare Extra più volte. I suoi effetti sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, può utilizzare ciascuna delle proprie capacità di scacciare o di intimorire quattro volte in più al giorno.

SCACCIARE MIGLIORATO [GENERALE]

Prerequisito: Capacità di scacciare o intimorire creature.

Beneficio: Un personaggio può scacciare o intimorire le creature come se fosse di un livello superiore a quello effettivo nella classe che gli conferisce tale capacità.

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.

SCRIVERE PERGAMENE [CREAZIONE OGGETTO]

Prerequisito: Incantatore di 1° livello.

Beneficio: È possibile creare una pergamena di qualsiasi incantesimo conosciuto dal personaggio. La scrittura di una pergamena richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Il prezzo base di una pergamena è il livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore x 25 mo. Per scrivere una pergamena il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base.

Qualsiasi pergamena che racchiude un incantesimo con componente materiale costosa o con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. In aggiunta al costo derivante dal prezzo base, il personaggio deve consumare la componente materiale oppure pagare il costo extra in PE al momento della scrittura della pergamena.

SEGUIRE TRACCE [GENERALE]

Beneficio: Trovare tracce o seguirle per 1,5 km richiede una prova di Sopravvivenza. Il personaggio deve effettuare un'altra prova di Sopravvivenza ogni volta che le tracce diventano difficili da seguire, come quando si incrociano con altre tracce o quando tornano indietro e si separano.

Il personaggio deve muoversi alla metà della sua velocità normale (o alla sua velocità normale, ma con una penalità di -5 alla prova, o fino al doppio della sua velocità normale con una penalità di -20 alla prova). La CD dipende dalla superficie e dalle condizioni dominanti, come riportato nella seguente tabella:

	CD di		CD di
Superficie	Sopravvivenza	Superficie	Sopravvivenza
Terreno molto soffice	5	Terreno compatto	15
Terreno soffice	10	Terreno duro	20

Terreno molto soffice: Qualsiasi superficie (neve fresca, spesso strato di polvere, fango umido) che conservi profondi e chiari segni di impronte.

Terreno soffice: Qualsiasi superficie abbastanza soffice da cedere alla pressione, ma più compatta del fango umido o della neve fresca, in cui la creatura lascia impronte frequenti, ma poco profonde.

Terreno compatto: La maggior parte delle normali superfici all'aperto, o superfici al chiuso molto sporche o soffici. La creatura potrebbe lasciare alcune tracce, ma solo impronte occasionali e parziali.

Terreno duro: Qualsiasi superficie che non conserva affatto le impronte. I letti di fiumi per lo più rientrano in questa categoria, poiché le impronte lasciate sono confuse o vengono lavate via. La creatura lascia solo tracce. Esistono numerosi modificatori che si possono applicare alla prova di Sopravvivenza, come riportato nella seguente tabella.

Condizione	Modificatore CD di Sopravvivenza
Ogni tre creature incluse nel gruppo seguito	-1
Taglia della creatura o delle creature seguite: ¹	
Piccolissima	+8
Minuta	+4
Minuscola	+2
Piccola	+1
Media	+0
Grande	-1
Enorme	-2
Mastodontica	-4
Colossale	-8
Ogni 24 ore trascorse da quando sono state lasciate le tracce	+1
Ogni ora di pioggia da quando sono state lasciate le tracce	+1
Tracce coperte da neve fresca da quando sono state lasciate	+10
Scarsa visibilità: ²	
Notte senza luna o nuvolosa	+6
Luce lunare	+3
Nebbia o precipitazioni	+3
Gruppo seguito che nasconde le proprie tracce (e si muove alla metà della velocità)	+5

¹ Per un gruppo di taglie miste, si applichi soltanto il modificatore per la categoria di taglia più grande.

² Si applichi soltanto il peggiore modificatore di questa categoria.

Se il personaggio fallisce una prova di Sopravvivenza, può ritentare dopo 1 ora (all'aperto) o 10 minuti (all'interno) di ricerche.

Normale: Un personaggio privo di questo talento, può utilizzare l'abilità Cercare per trovare le tracce, ma può seguirle soltanto se la CD della prova è 10 o meno. In alternativa, il personaggio può utilizzare l'abilità Cercare per trovare un'impronta o una traccia del passaggio di una creatura, secondo le CD assegnate sopra, ma non può comunque utilizzare Cercare per seguire le tracce, persino se qualcun altro le ha già individuate.

Speciale: Un ranger ottiene automaticamente Seguire Tracce come talento bonus. Non deve selezionarlo.

Questo talento non permette di trovare o di seguire le tracce lasciate da una creatura influenzata dall'incantesimo passare senza tracce.

SEGUIRE TRACCE URBANE [GENERALE]

Beneficio: Per trovare le tracce di un individuo o seguirle per un'ora è necessaria una prova di Raccogliere Informazioni. Si deve effettuare un'altra prova di Raccogliere Informazioni per ogni ora di ulteriore ricerca, e anche ogni volta che le tracce diventano più difficili da seguire:

La CD della prova, e il numero di prove necessarie a rintracciare una preda, dipende dalle dimensioni della comunità e dalle condizioni.

Se il personaggio fallisce la prova di Raccogliere Informazioni, può riprovare dopo 1 ora di ulteriori ricerche. Si dovrebbe determinare in segreto il numero di prove necessarie, così che il giocatore non abbia modo di sapere quanto tempo gli richiederà l'azione.

Dimensione della comunità	CD	Prove richieste
Piccolo insediamento, borgo o villaggio	5	1d3
Piccolo o grande paese	10	1d4+1
Piccola o grande città	15	2d4
Metropoli	20	2d4+2

Condizioni	Modificatore CD
Per ogni tre creature nel gruppo ricercato	-1
Per ogni 24 ore dalla scomparsa/inizio della ricerca del gruppo	+1
Il gruppo seguito tiene un basso profilo	+5
Il gruppo seguito corrisponde al tracciato demografico principale della comunità	+2
Il gruppo seguito non corrisponde al tracciato demografico principale della comunità	-2

Normale: Un personaggio privo di questo talento, può utilizzare l'abilità Raccogliere Informazioni per rinvenire informazioni su di un particolare individuo, ma ogni prova richiede 1d4+1 ore e non permette di seguirne le tracce.

Speciale: Un ranger urbano ottiene automaticamente Seguire Tracce Urbane come talento bonus. Non deve selezionarlo.

Un personaggio con 5 gradi in Conoscenze (locali) ottiene un bonus di +2 alle prove di Raccogliere Informazioni per l'uso di questo talento.

È possibile dimezzare il periodo di tempo tra una prova di Raccogliere Informazioni e un'altra (30 minuti per prova anziché 1 ora), subendo una penalità di -5 alla prova.

SPEZZARE MIGLIORATO [GENERALE, GUERRIERO]

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso.

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un oggetto impugnato o trasportato da un avversario, 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.

TEMPRA POSSENTE [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sulla Tempra.

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 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 MULTIPLO [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: 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 scalcia con gli zoccoli contro ogni avversario travolto dal personaggio, ottenendo il bonus standard di +4 al tiro per colpire contro avversari proni.

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.

VOCAZIONE MAGICA [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Sapienza Magica e Utilizzare Oggetti Magici.

VOLONTÀ DI FERRO [GENERALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà.