

COMBATTERE CON TRE BRACCIA

Prerequisito: *Gnor*

Il personaggio è addestrato nell'attaccare con le sue molteplici braccia in rapida successione. Ottiene i seguenti benefici:

- Può estrarre o rinfoderare un'arma a una mano per braccio che ha o un'arma a due mani ogni due braccia che ha (in qualsiasi combinazione) quando sarebbe normalmente capace di estrarre o rinfoderare un'unica arma.
- Il personaggio può usare il combattimento con due armi per attaccare con un'altra arma leggera dopo aver usato l'azione Attacco per attaccare con una qualsiasi altra arma che impugna con una o due mani.
- Quando usa il combattimento con due armi con le armi leggere, può effettuare un terzo attacco con una terza arma da mischia leggera che impugna in una terza mano. Non somma il suo modificatore di caratteristica al danno del terzo attacco (anche qualora scelga l'opzione Combattere con Due Armi del privilegio Stile di Combattimento).

FELINO SOPRANNATURALE

Prerequisito: *Gatto dei Reami del Sogno, capacità di lanciare almeno un incantesimo*

La magia dei Reami del Sogno pervade l'essenza del personaggio, facilitandogli il lancio degli incantesimi. Ottiene i seguenti benefici:

- Il suo punteggio di Intelligenza, Saggezza o Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Sviluppa un simbolo magico o un simbolo sacro come macchia sul suo manto. Il simbolo può essere usato come focus da incantatore per qualsiasi classe a cui appartenga, anche se la classe normalmente non fa uso dei focus da incantatore. Il focus non può essere disarmato o sottratto al personaggio, ma può essere (temporaneamente) reso inutilizzabile se il manto circostante viene rasato, bruciato, ecc.
- Può usare le componenti materiali o un focus da incantatore entro 9 metri da lui per i suoi incantesimi, senza toccarli.
- Può usare un'azione bonus per rimuovere il requisito delle componenti verbali dal prossimo incantesimo che lancia in questo turno.

NUTRIMENTO ERUDITO

Prerequisito: *Tratto Nutrimento Psicico, capacità di lanciare incantesimi*

Quando si nutre di un cadavere, il personaggio riceve maggiori informazioni dai suoi resti. Ottiene i seguenti benefici:

- Può conservare tre conoscenze extra grazie al suo tratto Nutrimento Psicico.
- Se usa il suo tratto Nutrimento Psicico per consumare i resti di un incantatore, può assorbire un frammento del loro potere latente per aumentare il proprio. Se il corpo ha meno di 100 anni, invece di ottenere la conoscenza di un'abilità, può ottenere dal cadavere un incantesimo che la creatura conosceva o aveva preparato in vita, qualora si trovi sulla propria lista della classe del personaggio e sia di un livello dell'incantesimo che il

personaggio può lanciare. Se il corpo ha più di 100 anni, il personaggio può ottenere un incantesimo aggiuntivo di livello differente al posto di una seconda conoscenza. Gli incantesimi ottenuti in questo modo non sono conteggiati nel numero di incantesimi conosciuti dal personaggio.

Se il personaggio prepara incantesimi, può invece preparare l'incantesimo senza conteggiarlo nel numero di incantesimi che può normalmente preparare.

- Se il personaggio è un mago, l'incantesimo viene preparato senza bisogno di trascriverlo e, mentre è preparato, il personaggio può trascriverlo nel proprio libro degli incantesimi come se stesse rimpiazzando un libro degli incantesimi perduto.

PASSIONE FOLLE

Prerequisito: *Pazzia o venerazione del Re in Giallo*

L'ossessione del personaggio impedisce alle distrazioni di fermare la sua creatività. Ottiene i seguenti benefici:

- Quando effettua un tiro salvezza su Costituzione per concentrarsi su di un incantesimo, considera i risultati di 7 o meno sul d20 come se fossero 8.
- Ammalamenti, terrore, pazzia e la condizione incapacitata non gli impediscono dal fare nessuna delle cose seguenti: lanciare incantesimi; usare o fornire dadi di Ispirazione Bardica; effettuare prove di caratteristica usando Arcano, Intrattenere, Miti di Cthulhu, Natura, Religione o Storia; effettuare prove di caratteristica con gli strumenti da artigiano; o di discutere uno qualsiasi dei precedenti argomenti. Non può tuttavia comunque svolgere azioni che è fisicamente incapace di compiere (per esempio, qualora sia pietrificato o privo di sensi).

PAZZIA ISOLANTE

Il personaggio cerca rifugio dalle terribili verità apprese isolando parte della sua mente. Ottiene una pazzia a scelta del GM (vedi Terrore e Pazzia nel Capitolo 4). Il GM dovrebbe collaborare col giocatore per assicurarsi che la natura di questa pazzia renda il gioco più divertente per lui e per il resto del gruppo, facendolo ricadere in genere nella categoria delle pazzie di primo grado descritte a pagina 79. Finché ha questa pazzia, il personaggio dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione per concentrarsi sugli incantesimi e a tutti i tiri salvezza su Saggezza. Se la sua pazzia viene curata, può scegliere una pazzia differente o prendere un nuovo talento al posto di questo.

PERCEZIONE TATTILE

Prerequisito: *Gatto dei Reami del Sogno o zoog, Saggezza 15 o superiore*

Le vibrisse o i tentacoli facciali del personaggio hanno sviluppato un'incredibile sensibilità. Ottiene i seguenti benefici:

- Dispone di percezione tellurica con un raggio di 4,5 metri. Questa gli permette di individuare e localizzare le fonti di vibrazioni entro 4,5 metri, purché sia lui che la fonte delle vibrazioni siano in contatto con la stessa superficie. La percezione tellurica non può individuare le creature volanti.
- Inoltre, gli attaccanti non dispongono di vantaggio ai tiri per colpire in mischia il personaggio solo perché questi non può vederli (anche come risultato dell'invisibilità).