TIRO CERTEIRO [Geral] (jogador pg 84)

O personagem sabe realizar disparos com mais exatidão quando seu alvo está

mais próximo.

**Benefício:** Seu personagem recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano

com armas de ataque à distância contra alvos num raio de 9 m. (aprimorado com talento atirador de elite)

Atirador de Elite (quintessência do ladino pg 24)

O comando treina incansavelmente

na arte de acertar as áreas vitais de seus oponentes à

distância. Ele pode usar o seu talento Tiro Certeiro em

alcances até 18 metros, este talento agora lhe concede

., 2 em jogadas de ataque e dano e agora ele pode

ganhar dano por ataque furtivo com armas de longa

distância a até 18 metros de distância do seu alvo.

TIRO RÁPIDO [Geral] (jogador pg 85)

O personagem pode usar armas de ataque à distância com velocidade excepcional.

**Pré-requisitos:** Des 13, Tiro Certeiro.

**Beneficio:** Seu personagem recebe um ataque adicional com uma arma de

ataque a distância. O disparo considera o bônus base de ataque mais elevado, mas

cada disparo (inclusive o adicional) sofre -2 de penalidade. Esse talento só pode ser

utilizado durante uma ação de ataque total.

TIRO MÚLTIPLO [Geral] (jogador pg 85)

O personagem é capaz de disparar várias flechas simultaneamente contra um

alvo próximo.

**Pré-requisitos:** Des 17, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, bônus base de ataque

+6.

**Beneficio:** Usando uma ação padrão, seu personagem é capaz de disparar duas

flechas em um determinado oponente num raio de 9 m. Os dois disparos utilizam a

mesma jogada de ataque (com -4 de penalidade) para determinar o sucesso e causam

dano normalmente (veja Especial).

A cada cinco pontos de bônus base de ataque superior a +6, o personagem

conseguirá disparar uma flecha adicional usando esse talento, limitado a quatro

disparos com +16 de bônus base de ataque. Entretanto, cada flecha além da segunda

impõe -2 de penalidade cumulativa na jogada de ataque (total de -6 de penalidade

para três disparos e -8 para quatro).

A redução de dano e quaisquer outras resistências se aplicam separadamente

para cada um dos disparos executados.

**TIRO MÚLTIPLO MAIOR [GUE] (códice de talentos pg 64)**

**“Greater Manyshot” (EPsiH p47)**

**Pré-Requisitos:** DES 17, BBA +6, Tiro Múltiplo, Tiro Certeiro,

Tiro Rápido.

**Benefícios:** Quando usas o talento Tiro Múltiplo, pode atirar cada

flecha contra um alvo diferente ao invés de atirá-las todas

contra o mesmo alvo. Você faz uma jogada de ataque separada

para cada flecha, não importando se atirar, todas no mesmo alvo

ou em alvos separados. Seu dano baseado em precisão se aplica

para cada flecha atirada e, se tiver um sucesso decisivo com mais

de uma das flechas, cada sucesso decisivo causa dano decisivo.

TIRO PRECISO [Geral] (jogador pg 85)

O personagem foi treinado para mirar e disparar no momento e locais exatos.

**Pré-requisito:** Tiro Certeiro.

Benefício: Seu personagem é capaz de usar armas de ataque à distância contra

oponentes engajados em combate corporal sem sofrer a penalidade padrão (-4).

Consulte Atirando ou Arremessando em Combate Corpo-a-Corpo.

(um personagem imobilizado ou inconsciente não

está engajado, a menos que esteja sendo atacado). (jogador pg 119)

Eagle Eye (3.5e Feat) (homebrew)

**Eagle Eye [general, fighter]**

Your aye are extremely keen

**Prerequisite:** 10 spot

**Benefit:** You can see as far as the horizon and even further, your vison is hindered only by obstacles and low light or darkness, this also gives you double your ranged weapon range and gives +2 attack roll bonus with ranged weapons

REFLEXOS DE COMBATE [Geral] (jogador pg 84)

O personagem é capaz de reagir rápida e repetidamente contra os oponentes

que baixam a própria guarda.

**Benefício:** Quando os oponentes se descuidam e baixam a guarda, o personagem

poderá realizar uma quantidade de ataques de oportunidade equivalente ao

seu modificador de Destreza. Um personagem com Destreza 15 teria um total de 3

ataques de oportunidade na mesma rodada – um ataque de oportunidade normal,

mais dois em função de seu modificador de Destreza +2. Caso quatro goblins

atravessem a área ameaçada pelo personagem, ele conseguiria desferir um ataque de

oportunidade contra três deles. No entanto, somente é possível executar um ataque

de oportunidade em cada situação capaz de provocá-los.

Com esse talento, ele conseguirá realizar ataques de oportunidade quando

estiver surpreso.

**Normal:** Sem esse talento, um personagem somente consegue realizar um ataque

de oportunidade a cada rodada e não será capaz de desferir ataques de oportunidade

enquanto estiver surpreso.

*Reflexos de Combate e Ataques de Oportunidade Adicionais:* Caso tenha o

talento Reflexos de Combate, o personagem adiciona seu bônus de Destreza na

quantidade de ataques de oportunidade que ele é capaz de realizar numa única

rodada. Esse talento não permite que um personagem realize mais de um ataque

de oportunidade em resposta à mesma ação, mas se um adversário criar duas

oportunidades dentro da mesma rodada – como conjurar uma magia dentro

da área ameaçada e depois abandoná-la – o personagem será capaz de realizar

dois ataques de oportunidade distintos (já que cada um representa uma ocasião

diferente). Abandonar mais de um quadrado ameaçado pelo mesmo oponente

numa única rodada não é considerado mais de uma oportunidade para aquele

adversário. Todos esses ataques são realizados com o bônus de ataque mais elevado

do personagem. (jogador pg 117)

Mais Veloz que a Visão [Geral] (canção e silêncio pg 41)

Suas mãos podem se mover tão rapidamente que os observadores não percebem suas ações.

**Pré-requisitos:** Destreza 19+

**Benefício:** Enquanto estiver sob vigilância direta, o personagem poderá realizar um teste de Blefar resistido pelo teste de Observar dos alvos, usando uma ação equivalente a movimento. Se obtiver sucesso, ele desviará a atenção dos presentes enquanto realiza a sua ação parcial normal da rodada. Caso essa ação envolva um ataque contra uma das criaturas distraídas o alvo perderá o bônus de destreza na CA.

**Preparar Veneno (Geral) (quintessência do ladino pg 51)**

Você é experiente na arte de fazer venenos e outros

químicos letais e tem um vasto conhecimento dos

ingredientes e métodos usados para isso. Com a sua

experiência em trabalhar com substâncias perigosas,

você sabe como se proteger corretamente enquanto lida

com elas.

Pré-Requisitos: Perícia Oficios (venenos).

Benefício: Você ganha +4 de bônus em todos os testes

de Ofícios (venenos) feitos para criar venenos. Você

também nunca se envenena quando tenta produzir um

veneno, não importa o resultado do seu teste de perícia.

Este talento funciona em conjunto com as regras para

venenos apresentadas na página 72.

FOCO EM ARMA [Geral] (jogador pg 81) (PEGAR COMO PROX TALENTO)

Escolha um tipo de arma (como machado grande). É possível selecionar ataque

desarmado ou a manobra Agarrar para a aplicação desse talento (ou raio, caso seja

um conjurador). O personagem é muito habilidoso para utilizar a arma selecionada

(para os raios, como o efeito da magia *raio de gelo*, o conjurador terá mais precisão

ao dispará-los).

**Pré-requisitos:** Usar a Arma escolhida, bônus base de ataque +1.

**Benefício:** O personagem recebe +1 de bônus em todas as jogadas de ataque

com a arma escolhida.