

# Doti (Opzionale)

Una dote rappresenta un talento o un'area di specializzazione che fornisce al personaggio delle abilità speciali. Rappresenta addestramento, esperienza e capacità al di fuori di quelle fornite dalla classe.

A certi livelli, la tua classe ti fornisce il privilegio Incremento di Punteggio di Abilità. Utilizzando la regola opzionale delle doti, puoi scegliere di rinunciare a questo privilegio per prendere invece una dote a tua scelta. Ogni dote può essere acquisita solo una volta, a meno che la sua descrizione non dica altrimenti.

Per acquisire una dote devi soddisfare tutti i prerequisiti specificati nella sua descrizione. Se mai dovessi perdere il prerequisito per una dote, non potrai più usare quella dote fino a quando non avrai recuperato il prerequisito.

## Regola Variante: Doti Extra al 1° Livello

Un giocatore può far rinunciare al suo personaggio ad un suo modificatore di abilità iniziale +2 oppure a due modificatori di abilità iniziali +1, e ottenere in cambio una dote.

In questo modo, ad esempio, possiamo avere un mezzorco con +1 a Costituzione e senza modificatore di Forza oppure +1 a Forza e senza modificatore di Costituzione, e munirlo di una dote.

## Adepto Elementale

*Prerequisito: L'abilità di lanciare almeno un incantesimo.*

Quando ottieni questa dote, scegli uno dei seguenti tipi di danno: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.

Gli incantesimi che esegui ignorano la resistenza al danno del tipo scelto. Inoltre, quando tiri il danno per un incantesimo eseguito da te e che infligge danni di quel tipo, puoi trattare tutti i risultati di 1 come fossero 2. Puoi selezionare questa dote più volte. Ogni volta che lo fai, devi scegliere un diverso tipo di danno.

## Adepto Marziale

- Apprendi due manovre a tua scelta tra quelle a disposizione dell'archetipo del Maestro della Battaglia nella classe del guerriero. Se la manovra che usi richiede al tuo bersaglio di effettuare un tiro salvezza per resistere all'effetto della manovra, la CD del tiro salvezza è 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Forza o Destrezza (scegli tu quale).
- Aumenti di uno i tuoi dadi superiorità. Se non hai dadi superiorità ne ottieni uno, un d6. Questo dado viene usato per alimentare le tue manovre. Un dado superiorità viene speso quando viene utilizzato. Recuperi i dadi superiorità spesi al termine di un riposo breve o lungo.

## Afferratore

*Prerequisito: Forza 13 o più.*

- Hai vantaggio ai tiri di attacco contro una creatura che si sta afferrando con te.
- Puoi cercare di usare la tua azione per immobilizzare una creatura che stai afferrando. Per farlo effettua un'altra prova di afferrare. Se la riesci, tu e la creatura siete entrambi intralciati fino al termine dell'afferrare.

## Alchimista

- Aumenti il tuo punteggio di Intelligenza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni la competenza con le scorte da alchimista. Se vi sei già competente, sommi il doppio del tuo bonus di competenza alle prove effettuate con esse.
- Con un'azione, puoi identificare una pozione entro 1,5 metri da te, come se l'avessi assaggiata. Per poter sfruttare questo beneficio devi vedere il liquido della pozione.
- Durante un riposo breve, puoi temporaneamente migliorare la potenza di una *pozione di guarigione* di qualsiasi rarità. Per sfruttare questo beneficio, devi avere con te le scorte da alchimista, e la pozione deve trovarsi a tua portata. Se la pozione viene ingerita entro 1 ora dal termine del riposo breve, la creatura che beve la pozione può ignorare il tiro di dado per la pozione e recuperare il numero massimo di punti ferita che quella pozione può ripristinare.

## Allerta

- Ottieni un bonus di +5 all'iniziativa.
- Non puoi essere sorpreso mentre sei cosciente.
- Le altre creature non ottengono vantaggio ai tiri di attacco effettuati contro di te perché nascoste.

## Ammazza Magi

- Quando una creatura entro 1,5 metri da te esegue un incantesimo, puoi usare la tua reazione per effettuare un attacco con arma da mischia contro quella creatura.
- Quando danneggi una creatura che si sta concentrando su di un incantesimo, quella creatura ha svantaggio al tiro salvezza che deve effettuare per mantenere la concentrazione.
- Hai vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi eseguiti da creature entro 1,5 metri da te.

## Assaltatore

Quando usi la tua azione per Scattare, puoi usare un'azione bonus per effettuare un attacco con arma da mischia o per spingere una creatura. Se ti muovi di almeno 3 metri in linea retta immediatamente prima di effettuare questa azione bonus, ottieni un bonus di +5 al tiro di danno dell'attacco (se decidi di effettuare un tiro di attacco e colpisci) o spingi il bersaglio fino a 3 metri lontano da te (se decidi di spingere e riesci a farlo).

## Atleta

- Aumenti il tuo punteggio di Forza o Destrezza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Quando sei prono, rialzarsi consuma solo 1,5 metri di movimento.
- La tua velocità non viene dimezzata quando sei in scalata.
- Puoi fare un salto lungo con rincorsa o un salto in alto con rincorsa dopo esserti spostato di soli 1,5 metri a piedi, invece che 3 metri.

## Attaccante Selvaggio

Una volta per turno quando tiri per il danno per l'attacco con un'arma da mischia, puoi ritirare i dadi di danno dell'arma e usare uno dei due totali.

## Attore

- Aumenta il tuo punteggio di Carisma di 1, fino ad un massimo di 20.
- Hai vantaggio alle prove di Carisma (Raggiro) e Carisma (Intrattenimento) quando cerchi di farti passare per un'altra persona.
- Puoi imitare la parlata di un'altra persona o i suoni emessi da un'altra creatura. Devi aver udito la persona parlare, oppure il suono emesso dalla creatura, per almeno 1 minuto. Una prova di Saggezza (Intuizione) contesa dalla tua prova di Carisma (Raggiro) permette all'ascoltatore di determinare che il suono è falso.

## Cecchino con Incantesimi

*Prerequisito: L'abilità di eseguire almeno un incantesimo*

- Quando esegui un incantesimo che richiede che tu effettui un tiro di attacco, la gittata dell'incantesimo è raddoppiata.
- I tuoi attacchi con incantesimi a gittata ignorano metà copertura e tre quarti di copertura.
- Apprendi un trucchetto che richiede un tiro di attacco. Scegli un trucchetto dalla lista degli incantesimi del bardo, chierico, druido, fattucchiere, mago o stregone. La tua abilità da incantatore dipende dalla lista degli incantesimi che hai scelto: Carisma per bardo, fattucchiere e stregone; Saggezza per chierico e druido; Intelligenza per il mago.

## Combattente con Due Armi

- Ottieni un bonus di +1 alla CA quando impugnai una diversa arma da mischia in ciascuna mano.
- Puoi usare il combattimento con due armi anche quando le armi da mischia ad una mano che stai impugnando non sono leggere.
- Puoi estrarre o rinfoderare due armi ad una mano quando ne potresti normalmente solo estrarre o rinfoderare una.

## Combattente in Sella

Quando sei in sella e non sei inabile, ottieni i seguenti benefici:

- Hai vantaggio ai tiri di attacco da mischia contro qualsiasi creatura appiedata che sia di taglia inferiore a quella del tuo cavallo.
- Puoi obbligare un attacco che prende a bersaglio la tua cavalcatura, a prendere a bersaglio te.
- Se la tua cavalcatura è soggetta ad un effetto che le permette di effettuare un tiro salvezza di Destrezza per dimezzare i danni, se riesce il tiro salvezza non subisce danni, e se lo fallisce li dimezza.

## Corazzato Leggero

- Aumenta il tuo punteggio di Destrezza o Forza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni la competenza con le armature leggere.

## Corazzato Moderatamente

*Prerequisito: Competenza con le armature leggere*

- Aumenta il tuo punteggio di Forza o Destrezza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni la competenza con le armature medie e gli scudi.

## Corazzato Pesante

*Prerequisito: Competenza con le armature medie*

- Aumenta il tuo punteggio di Forza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni la competenza con le armature pesanti.

## Cuoco

- Aumenti il tuo punteggio di Costituzione di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni la competenza con utensili da cuoco. Se vi sei già competente, sommi il doppio del tuo bonus di competenza alle prove effettuate con essi.
- Con un'azione, puoi ispezionare una bevanda o un piatto di cibo entro 1,5 metri da te e determinare se è avvelenato, purché tu possa vederlo e odorarlo.
- Nel corso di un riposo lungo, puoi preparare e servire un pasto che aiuti te e i tuoi alleati a riprendervi dai disagi delle avventure, purché tu disponga di cibo, utensili da cuoco e altre provviste appropriate. Il pasto nutre fino ad un massimo di sei persone, e ognuna di queste persone al termine del riposo lungo recupera due Dadi Ferita aggiuntivi. Inoltre, coloro che hanno condiviso il pasto ricevono vantaggio ai tiri salvezza di Costituzione contro le malattie per le successive 24 ore.

## Duellante Difensivo

*Prerequisito: Destrezza 13 o più*

Quando impugnare un'arma di precisione con cui sei competente e un'altra creatura ti colpisce con un attacco in mischia, puoi usare la tua reazione per sommare il tuo bonus di competenza alla tua CA per quell'attacco, facendo sì che potenzialmente possa andare a vuoto.

## Duraturo

- Aumenta il tuo punteggio di Costituzione di 1, fino ad un massimo di 20.
- Quando tiri un Dado Ferita per recuperare punti ferita, il minimo numero di punti ferita che recuperi dal tiro è pari al doppio del tuo modificatore di Costituzione (minimo 2).

## Esperto di Balestre

- Ignori la qualità caricamento delle balestre con cui sei competente e del balestrino.
- Trovarti entro 1,5 metri da una creatura ostile non comporta svantaggio ai tuoi tiri di attacco.
- Quando usi l'azione Attaccare e attacchi con un'arma a una mano, puoi usare un'azione bonus per attaccare con un balestrino carico che stai impugnando.

## Esploratore di Sotterranei

- Hai vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e Intelligenza (Investigazione) effettuate per individuare la presenza di porte segrete.
- Hai vantaggio ai tiri salvezza effettuati per evitare o resistere alle trappole.
- Puoi cercare la presenza di trappole anche mentre viaggi ad andatura normale, invece che dover andare ad andatura lenta.

## Fonte d'Ispirazione

*Prerequisito: Carisma 13 o più*

Puoi impiegare 10 minuti ad ispirare i tuoi compagni, aumentando la loro risolutezza nel combattere. Quando lo fai, scegli fino a sei creature amiche (compreso te stesso) entro 9 metri da te e che ti possano vedere o sentire e che ti possano capire. Ogni creatura ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al tuo livello + il tuo modificatore di Carisma. Una creatura non può ottenere altri punti ferita temporanei da questa dote finché non avrà terminato un riposo breve o lungo.

## Fortunato

Possiedi 3 punti fortuna. Ogni volta che effettui un tiro di attacco, prova di abilità, o tiro salvezza, prima o dopo aver tirato il dado, ma prima di determinarne il risultato, puoi spendere un punto fortuna per tirare un d20 aggiuntivo. Sta a te poi scegliere quale dei d20 usare per determinare il risultato del tiro di attacco, prova di abilità o tiro salvezza. Puoi spendere un punto fortuna anche quando il tiro di attacco viene effettuato contro di te. Tira un d20, e poi scegli se l'attacco usa il tuo tiro o quello dell'attaccante. Se più di una creatura spende un punto fortuna per influenzare il risultato di un tiro, i punti si cancellano vicendevolmente; non si tira nessun dado aggiuntivo. Recupera i punti fortuna spesi quando avrai terminato un riposo lungo.

## Guaritore

- Quando usi un kit da guaritore per stabilizzare una creatura morente, quella creatura recupera anche 1 punto ferita.
- Con un'azione, puoi consumare un uso di un kit da guaritore per assistere una creatura e ridarle 1d6 + 4 punti ferita, più un numero di punti ferita aggiuntivi pari al numero massimo di Dadi Ferita della creatura. La creatura non può recuperare di nuovo punti ferita grazie a questa dote, prima che abbia terminato un riposo breve o lungo.

## Incantatore da Guerra

*Prerequisito: L'abilità di eseguire almeno un incantesimo*

- Quando subisci danni, hai vantaggio ai tiri salvezza di Costituzione che effettui per mantenere la concentrazione su di un incantesimo.
- Puoi svolgere le componenti somatiche degli incantesimi anche quando impugnhi armi o uno scudo in una o entrambe le mani.
- Quando il movimento di una creatura ostile provoca un attacco di opportunità da parte tua, puoi usare la tua reazione per eseguire un incantesimo sulla creatura, piuttosto che effettuare un attacco di opportunità. L'incantesimo deve avere tempo di esecuzione 1 azione e deve prendere a bersaglio solo quella creatura.

## Incantatore Rituale

*Prerequisito: Intelligenza o Saggezza 13 o più*

Hai appreso un certo numero di incantesimi che puoi eseguire come rituali. Questi incantesimi sono scritti in un libro rituale, che devi avere a portata di mano quando ne esegui uno.

Quando scegli questa dote, acquisisci un libro rituale che contiene due incantesimi di 1° livello di tua scelta. Scegli una delle classi seguenti: bardo, chierico, druido, fattucchiere, mago o stregone. Devi scegliere i tuoi incantesimi dalla lista degli incantesimi di quella classe, e l'incantesimo che scegli deve avere l'etichetta rituale. La classe da te scelta determina anche la tua abilità da incantatore per quegli incantesimi: Carisma per bardo, fattucchiere e stregone; Saggezza per chierico e druido; Intelligenza per il mago.

Se incontri un incantesimo in forma scritta, come una *pergamena degli incantesimi* magica o il libro degli incantesimi di un mago, potresti provare ad aggiungerlo al tuo libro rituale. L'incantesimo deve trovarsi sulla lista degli incantesimi della classe da te scelta, il suo livello di incantesimo non può essere superiore alla metà dei tuoi livelli (arrotondati per difetto, minimo 1), e deve avere l'etichetta rituale. Il processo di copiare l'incantesimo nel tuo libro rituale richiede 2 ore per livello dell'incantesimo, e costa 50 mo per suo livello. Il costo rappresenta le componenti materiali che spendi nella sperimentazione per apprendere l'incantesimo, oltre agli inchiostri pregiati necessari a trascriverlo.

## Iniziato alla Magia

Scegli una classe: bardo, chierico, druido, fattucchiere, mago o stregone. Apprendi due trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi di quella classe.

Inoltre, scegli un incantesimo di 1° livello da quella stessa lista. Apprendi quell'incantesimo e puoi eseguirlo al suo livello più basso (a meno che tu non lo abbia appreso in qualche altro modo, allorchè potrai usarlo seguendo le regole del caso). Una volta che lo hai eseguito, devi terminare un riposo lungo prima di poterlo eseguire di nuovo.

La tua abilità da incantatore per questi incantesimi dipenda dalla classe scelta: Carisma per bardo, fattucchiere e stregone; Saggezza per chierico e druido; Intelligenza per il mago.

## Linguista

- Aumenta il tuo punteggio di Intelligenza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Puoi apprendere tre lingue di tua scelta.
- Puoi creare messaggi cifrati, che gli altri non possono decodificare a meno che non glieli insegni, riescano una prova di Intelligenza (CD uguale al tuo punteggio di Intelligenza + il tuo bonus di competenza), o usino la magia per decifrarli.

## Maestro delle Armature Medie

*Prerequisito: Competenza con le armature medie*

- Indossare un'armatura media non impone svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).
- Mentre indossi un'armatura media, puoi sommare 3, invece che 2, alla tua CA se possiedi Destrezza 16 o più.

## Maestro delle Armature Pesanti

*Prerequisito: Competenza con le armature pesanti*

- Aumenta il tuo punteggio di Forza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Mentre indossi un'armatura pesante, i danni contundenti, perforanti e taglienti che subisci da armi non magiche, diminuiscono di 3.

## Maestro d'Armi

- Aumenta il tuo punteggio di Forza o Destrezza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni la competenza in quattro armi semplici o marziali di tua scelta.

## Maestro di Armi Grosse

- Durante il tuo turno, quando, con un'arma da mischia, ottieni un colpo critico o riduci una creatura a 0 punti ferita, puoi effettuare un attacco con arma da mischia come azione bonus.
- Prima di effettuare un attacco da mischia con un'arma pesante in cui sei competente, puoi decidere di assumere una penalità di -5 al tiro di attacco. Se l'attacco colpisce, sommi +10 al danno dell'attacco.

## Maestro di Armi Inastate

- Quando effettui l'azione Attaccare e attacchi solo con un falcone, alabarda o bastone da combattimento, puoi usare un'azione bonus per effettuare un attacco da mischia con l'estremità opposta dell'arma. Il dado di danno dell'arma per questo attacco è un d4, e l'attacco infligge danni contundenti. L'attacco bonus utilizza lo stesso modificatore di abilità dell'attacco principale.
- Mentre impugnhi un falcone, alabarda, picca o bastone da combattimento, le altre creature provocano un attacco di opportunità da parte tua quando entrano nella tua portata.

## Maestro del Camuffamento

- Aumenti il tuo punteggio di Carisma di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni la competenza con il kit da truccatore. Se vi sei già competente, sommi il doppio del tuo bonus di competenza alle prove effettuate con esso.
- Se trascorri 1 ora ad osservare una creatura, puoi poi spendere 8 ore a creare un camuffamento che puoi indossare rapidamente per imitare quella creatura. Creare il camuffamento richiede un kit da truccatore. Per camuffarti devi effettuare le prove solitamente richieste, ma puoi assumere il camuffamento con un'azione.

## Maestro della Lama

Padroneggi la spada corta, la spada lunga, la scimitarra, lo stocco e la spada grossa. Quando usi una di queste armi, ottieni i seguenti benefici:

- Ottieni un bonus di +1 ai tiri di attacco effettuati con quell'arma.
- Durante il tuo turno, purché tu abbia l'arma in mano, puoi usare la tua reazione per assumere una posa difensiva. Farlo ti conferisce un bonus di +1 alla CA fino all'inizio del tuo prossimo turno o fino a che smetti di impugnare l'arma.
- Quando effettui un attacco di opportunità con l'arma, hai vantaggio al tiro di attacco.

## Maestro della Lancia

- Ottieni un bonus di +1 ai tiri di attacco effettuati con la lancia.
- Quando usi una lancia, il suo dado di danno passa da d6 a d8, e da d8 a d10 quando la impugni con due mani. (Questo beneficio non ha alcun effetto se un altro privilegio ha già migliorato il dado dell'arma).
- Puoi preparare la tua lancia per ricevere una carica. Con un'azione bonus, scegli una creatura visibile che si trovi almeno a 6 metri da te. Se quella creatura entra nella portata della tua lancia durante il suo prossimo turno, con una reazione puoi effettuare un attacco da mischia contro di essa. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce 1d8 danni perforanti aggiuntivi, o 1d10 danni perforanti aggiuntivi se impugni la lancia con entrambe le mani. Non puoi usare questa abilità qualora la creatura abbia usato l'azione Disimpegnarsi prima di muoversi.
- Durante il tuo turno, con un'azione bonus, puoi aumentare la tua portata con una lancia di 1,5 metri per il resto del tuo turno.

## Maestro dello Scudo

Mentre impugni uno scudo, ottieni i seguenti benefici:

- Se effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno, puoi usare un'azione bonus per cercare di spingere una creatura entro 1,5 metri da te con il tuo scudo.
- Se non sei inabile, puoi sommare il bonus di CA del tuo scudo a qualsiasi tiro salvezza di Destrezza che effettui contro un incantesimo o altro effetto nocivo che ti prende a bersaglio.
- Se sei soggetto ad un incantesimo che ti permetta di effettuare un tiro salvezza di Destrezza per dimezzare i danni, puoi usare la tua reazione per non subire danni se riesci il tiro salvezza, interponendo lo scudo tra di te e la fonte dell'effetto.

## Maestro del Mazzafrusto

- Ottieni un bonus di +1 ai tiri di attacco effettuati con un mazafrusto.
- Durante il tuo turno, con un'azione bonus, puoi prepararti ad usare il tuo mazafrusto perché superi gli scudi degli avversari. Fino al termine di questo turno, i tuoi tiri di attacco con il mazafrusto ricevono un bonus di +2 contro qualsiasi bersaglio che usi uno scudo.
- Quando colpisci con un attacco di opportunità usando un mazafrusto, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza (CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Forza) o cadere prono.

## Mano Pesante

Padroneggi l'accetta, l'ascia da battaglia, l'ascia grossa, il martello da guerra e il maglio. Quando usi una di queste armi, ottieni i seguenti benefici:

- Ottieni un bonus di +1 ai tiri di attacco effettuati con quell'arma.
- Ogni volta che hai vantaggio ad un tiro di attacco da mischia che effettui con quell'arma e colpisci, puoi gettare prono il bersaglio se anche il più basso dei due d20 tirati lo avrebbe colpito.
- Ogni volta che hai svantaggio ad un tiro di attacco da mischia che effettui con quell'arma, il bersaglio subisce danni contundenti pari al tuo modificatore di Forza (minimo 0) qualora l'attacco manchi ma il più alto dei due d20 tirati avrebbe colpito.
- Se usi l'azione Aiutare per sostenere l'attacco da mischia di un alleato mentre impugni l'arma, puoi temporaneamente spostare lo scudo del bersaglio. Oltre a far ottenere vantaggio al tiro di attacco dell'alleato, l'alleato riceve un bonus di +2 ai tiri di attacco se il bersaglio usa uno scudo.



## Marchio del Drago

Possiedi un marchio magico che ti fornisce poteri eccezionali. In alcuni mondi questo potrebbe addirittura essere un simbolo di nobiltà e regalità, oppure ritenuto indice dell'influsso del male su di te.

Ottieni l'abilità innata di eseguire incantesimi e trucchetti, come riassunto nella tabella Benefici dei Marchi del Drago, utilizzando l'abilità da incantatore indicata nella colonna Abilità. Ciascun incantesimo viene eseguito al livello più basso possibile. Una volta eseguito un incantesimo a questa maniera, devi terminare un riposo lungo prima di poterlo eseguire di nuovo a questo modo. Devi comunque spendere le

componenti materiali dell'incantesimo. Il tuo marchio del drago ti conferisce i seguenti benefici:

- Quando prendi questa dote, ottieni un **marchio del drago primario**. Apprendi anche gli incantesimi indicati sotto la colonna Primario.
- Dal 5° livello in poi, il tuo marchio diventa più potente, divenendo un **marchio del drago inferiore**. Apprendi anche l'incantesimo indicato sotto la colonna Inferiore.
- Dal 9° livello in poi, il potere del tuo marchio aumenta ancora di più, divenendo un **marchio del drago superiore**. Apprendi anche l'incantesimo indicato sotto la colonna Superiore.

### Benefici dei Marchi del Drago

Marchio	Razza	Abilità	Primario	Inferiore	Superiore
Addestramento	Umani	Saggezza	<i>arte druidica, parlare con gli animali</i>	<i>senso della bestia</i>	<i>convocare animali</i>
Costruzione	Umani	Intelligenza	<i>identificare, riparare</i>	<i>arma magica</i>	<i>fabbricare</i>
Guarigione	Mezzuomini	Saggezza	<i>curare ferite, risparmiare i morenti</i>	<i>ripristino inferiore</i>	<i>ravvivare</i>
Individuazione	Mezzelfi	Saggezza	<i>individuare magia, mano del mago</i>	<i>individuare pensieri</i>	<i>chiaroveggenza</i>
Ombra	Elfi	Carisma	<i>camuffarsi, luci danzanti</i>	<i>oscurità</i>	<i>anti individuazione</i>
Ospitalità	Mezzuomini	Carisma	<i>amici, servitore inosservato</i>	<i>trucco della corda</i>	<i>capanna arcana</i>
Passaggio	Umani	Intelligenza	<i>luce, ritirata rapida</i>	<i>passo nella foschia</i>	<i>circolo di teletrasporto</i>
Scoperta	Mezzorchi, Umani	Saggezza	<i>identificare, mano del mago</i>	<i>localizzare oggetti</i>	<i>chiaroveggenza</i>
Scrittura	Gnomi	Intelligenza	<i>comprendere lingue, messaggio</i>	<i>inviare</i>	<i>lingue</i>
Sentinella	Umani	Saggezza	<i>duello obbligato, tutela dalle lame</i>	<i>sfocatura</i>	<i>protezione dall'energia</i>
Tempesta	Mezzelfi	Intelligenza	<i>nube di nebbia, stretta folgorante</i>	<i>folata di vento</i>	<i>tempesta di nevischio</i>
Tutela	Nani	Intelligenza	<i>allarme, resistenza</i>	<i>serratura arcana</i>	<i>circolo magico</i>

## Mente Affinata

- Aumenta il tuo punteggio di Intelligenza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Sai sempre dove si trovi il nord.
- Sai sempre il numero di ore che mancano prima della prossima alba o tramonto.
- Puoi ricordare perfettamente qualsiasi cosa tu abbia visto o udito negli ultimi mesi.

## Mobile

- La tua velocità aumenta di 3 metri.
- Quando usi l'azione Scattare, il terreno difficile non raddoppia il movimento per quel turno.
- Quando effettui un attacco da mischia contro una creatura, non provochi attacchi di opportunità da quella creatura per il resto del turno, che tu colpisca o meno.

## Nascosto

*Prerequisito: Destrezza 13 o più*

- Puoi provare a nasconderti quando sei oscurato leggermente rispetto alla creatura da cui ti stai provando a nascondere.
- Quando sei nascosto ad una creatura e la manchi con un attacco con arma a gittata, effettuare l'attacco non rivela la tua posizione.
- La luce fioca non impone svantaggio alle tue prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

## Osservatore

- Aumenta il tuo punteggio di Intelligenza o Saggezza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Se puoi vedere la bocca di una creatura mentre parla una lingua che comprendi, puoi interpretare quello che sta dicendo leggendole le labbra.
- Hai un bonus di +5 ai tuoi punteggi di Saggezza (Percezione) passiva e Intelligenza (Investigazione) passiva.

## Qualificato

Ottieni la competenza in qualsiasi tre qualifiche o attrezzi di tua scelta.

## Rapinatore

- Aumenti il tuo punteggio di Destrezza di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni la competenza con gli attrezzi da ladro. Se vi sei già competente, sommi il doppio del tuo bonus di competenza alle prove effettuate con essi.

## Resiliente

- Aumenta un tuo punteggio di abilità di 1, fino ad un massimo di 20.
- Ottieni competenza nei tiri salvezza che usano l'abilità scelta.

## Rissaiolo da Taverna

- Aumenta il tuo punteggio di Forza o Costituzione di 1, fino ad un massimo di 20.
- Sei competente con le armi improvvisate.
- I tuoi colpi disarmati usano un d4 per i danni.
- Quando colpisci una creatura con un colpo disarmato o un'arma improvvisata durante il tuo turno, puoi usare un'azione bonus per tentare di afferrare il bersaglio.

## Robusto

Quando ottieni questa dote, i tuoi punti ferita massimi aumentano di un valore pari al doppio del tuo livello. Ogni qualvolta ottieni un nuovo livello, i tuoi punti ferita massimi aumentano di 2 ulteriori punti ferita.

## Sentinella

- Quando colpisci una creatura con un attacco di opportunità, la velocità della creatura scende a 0 per il resto di quel turno.
- Le creature provocano attacchi di opportunità da parte tua anche se effettuano l'azione Disimpegnarsi prima di abbandonare la tua portata.
- Quando una creatura entro 1,5 metri da te effettua un attacco contro un bersaglio diverso da te (e quel bersaglio non ha questa dote), puoi usare la tua reazione per effettuare un attacco con arma da mischia contro la creatura che ha effettuato l'attacco.

## Tiratore Scelto

- Attaccare a gittata lunga non impone svantaggio ai tuoi tiri di attacco con armi a gittata.
- I tuoi attacchi con armi a gittata ignorano metà copertura e tre quarti di copertura.
- Prima di effettuare un tiro di attacco con un'arma a gittata in cui sei competente, puoi scegliere di subire una penalità di -5 al tiro di attacco. Se l'attacco colpisce, somma +10 al danno dell'attacco.