

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

LADRO

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe del ladro (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Conoscenze (locali) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiurare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int).

Punti abilità al 1° livello: (8 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 8 + modificatore di Int.

Tabella: Ladro

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Riflessi	Tiro Salv. Tempra	Tiro Salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Attacco furtivo +1d6, scoprire trappole
2°	+1	+0	+3	+0	Eludere
3°	+2	+1	+3	+1	Attacco furtivo +2d6, percepire trappole +1
4°	+3	+1	+4	+1	Schivare prodigioso
5°	+3	+1	+4	+1	Attacco furtivo +3d6
6°	+4	+2	+5	+2	Percepire trappole +2
7°	+5	+2	+5	+2	Attacco furtivo +4d6
8°	+6/+1	+2	+6	+2	Schivare prodigioso migliorato
9°	+6/+1	+3	+6	+3	Attacco furtivo +5d6, percepire trappole +3
10°	+7/+2	+3	+7	+3	Capacità speciale
11°	+8/+3	+3	+7	+3	Attacco furtivo +6d6
12°	+9/+4	+4	+8	+4	Percepire trappole +4
13°	+9/+4	+4	+8	+4	Attacco furtivo +7d6, capacità speciale
14°	+10/+5	+4	+9	+4	—
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Attacco furtivo +8d6, percepire trappole +5
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Capacità speciale
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Attacco furtivo +9d6
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Percepire trappole +6
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Attacco furtivo +10d6, capacità speciale
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+6	—

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del ladro.

Competenza nelle armi e nelle armature: I ladri sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici più arco corto, balestra a mano, manganello, spada corta e stocco. I ladri sono competenti nelle armature leggere, ma non negli scudi.

Attacco furtivo: Se un ladro è in grado di sorprendere un avversario quando non è in grado di difendersi efficacemente dal suo attacco, egli può colpire un punto vitale per infliggere danni extra.

Nella pratica, ogni volta che al bersaglio del ladro viene negato il bonus di Destrezza alla CA (che abbia o meno un bonus di Destrezza), o quando il ladro attacca il bersaglio ai fianchi, l'attacco del ladro infligge danni extra. I danni extra sono +1d6 al 1° livello e 1d6 addizionali ogni due livelli da ladro successivi. Se il ladro dovesse infliggere un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non vengono moltiplicati.

Gli attacchi a distanza possono contare come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova entro 9 metri.

Con un manganello (sfollagente) o con un colpo senz'armi, il ladro può compiere un attacco furtivo che infligge danni non letali invece che danni normali. Non può usare un'arma che infligge danni normali se vuole provocare danni non letali in un attacco furtivo, neanche con la solita penalità di -4.

Un ladro può compiere un attacco furtivo solo sulle creature viventi con un'anatomia distinguibile. Non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee non hanno zone vitali da colpire. Ogni creatura immune ai colpi critici non è vulnerabile agli attacchi furtivi. Il ladro deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da capire quale sia un punto vitale ed essere in grado di raggiungerlo. Il ladro non può compiere un attacco furtivo mentre colpisce una creatura con occultamento o mentre colpisce gli arti di una creatura le cui parti vitali sono fuori portata.

Scoprire trappole: I ladri (e solo i ladri) possono usare l'abilità Cercare per localizzare trappole con Classe Difficoltà superiore a 20. Scoprire una trappola non magica ha una CD di almeno 20, superiore se è ben nascosta. Scoprire una trappola magica ha una CD di 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla.

I ladri (e solo i ladri) possono usare l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche. Le trappole magiche solitamente hanno una CD di 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearle.

Un ladro che supera la CD di una trappola di 10 o più con una prova di Disattivare Congegni generalmente può studiare la trappola, capire come funziona e superarla (con il suo gruppo) senza disarmarla.

Eludere (Str): A partire dal 2° livello, un ladro può evitare con grande agilità anche gli attacchi magici e insoliti. Se esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo. La capacità di eludere può essere usata solo se il ladro indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Un ladro indifeso (ad esempio privo di sensi o paralizzato) non riceve i benefici dell'eludere.

Percepire trappole (Str): A partire dal 3° livello, un ladro ottiene una percezione intuitiva dei pericoli dovuti a trappole, fornendogli un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi effettuati per evitare trappole e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi effettuati da trappole. Questi bonus aumentano di +2 quando il ladro raggiunge il 6° livello, +3 quando raggiunge il 9°, +4 al 12°, +5 al 15° e +6 al 18°. I bonus di percepire trappole ottenuti da più classi sono cumulativi.

Schivare prodigioso (Str): Al 4° livello, il ladro acquisisce la capacità di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Il ladro mantiene il bonus di Destrezza alla CA (se presente) anche se viene colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. Tuttavia, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA se viene immobilizzato.

Se un ladro già possiede schivare prodigioso da una classe differente, egli acquisisce automaticamente schivare prodigioso migliorato (vedi sotto) al suo posto.

Schivare prodigioso migliorato (Str): All'8° livello e oltre, un ladro non può essere attaccato ai fianchi.

Questa difesa nega ad altri ladri la possibilità di utilizzare attacchi ai fianchi per compiere un attacco furtivo, a meno che l'altro ladro non abbia almeno quattro livelli in più del bersaglio.

Se un personaggio già possiede schivare prodigioso (vedi sopra) da una seconda classe, egli ottiene automaticamente schivare prodigioso migliorato al suo posto, e i livelli delle classi che forniscono schivare prodigioso si sommano per determinare il livello minimo che deve possedere un ladro per poter attaccare ai fianchi il personaggio.

Capacità speciali: Raggiunto il 10° livello e ad ogni tre livelli successivi (13°, 16° e 19°), un ladro acquisisce una capacità speciale di sua scelta tra le seguenti:

Colpo menomante (Str): Un ladro con questa capacità può compiere un attacco furtivo con una precisione tale che i suoi colpi indeboliscono e ostacolano l'avversario. L'avversario danneggiato da uno dei suoi attacchi furtivi subisce anche 2 danni alla Forza. I punti di caratteristica persi per danni si ripristinano al ritmo di 1 al giorno per ogni caratteristica danneggiata.

Attuire il colpo (Str): Il ladro può attuare un colpo potenzialmente letale per subire meno danni del normale. Una volta al giorno, quando un ladro rischia di essere ridotto a 0 o meno punti ferita per danni subiti in combattimento (da un'arma o da un altro colpo, non da un incantesimo o da una capacità speciale), il ladro può tentare di accompagnare il colpo. Per usare questa capacità effettua un tiro salvezza sui Riflessi (CD = danno subito). Se lo supera, subisce solo la metà dei danni dal colpo, e il pieno ammontare se lo fallisce. Il ladro deve essere consapevole dell'attacco e in grado di reagire per poter attuare il colpo; se gli è negato il suo bonus di Des alla CA, non può utilizzare la capacità. Siccome questo effetto non avrebbe normalmente consentito al personaggio un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, la capacità di eludere del ladro non si applica ad attuare il colpo.

Eludere migliorato (Str): Questa capacità funziona come eludere, tranne per il fatto che mentre il ladro ancora non subisce danni se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro attacchi come l'arma a soffio di un drago o una palla di fuoco, ora subisce la metà dei danni anche se fallisce il tiro salvezza. Un ladro indifeso non riceve i benefici di eludere migliorato.

Opportunismo (Str): Una volta per round, il ladro può compiere un attacco di opportunità contro un avversario a cui sono stati appena inflitti danni in mischia da un altro personaggio. Questo attacco viene considerato come l'attacco di opportunità del ladro per quel round. Anche un ladro con il talento Riflessi in Combattimento non può utilizzare questa capacità più di una volta per round.

Padronanza dell'abilità: Il ladro diventa così sicuro nell'uso di certe abilità che può usarle in modo affidabile anche in condizioni avverse. Il ladro seleziona un numero di abilità pari a 3 + il suo modificatore di Intelligenza. Quando effettua una prova di abilità in una di queste abilità, il ladro può prendere 10 anche se la tensione e le distrazioni normalmente glielo impedirebbero. Il ladro può acquisire questa capacità speciale più volte selezionando abilità aggiuntive a cui applicarla ogni volta.

Mente sfuggente (Str): Questa capacità rappresenta la capacità del ladro di liberarsi dagli effetti magici che altrimenti lo porrebbero sotto controllo o compulsione. Se un ladro con mente sfuggente è colpito da un ammaliamento e fallisce il tiro salvezza, può tentare di nuovo il tiro salvezza dopo 1 round. Ottiene un solo secondo tentativo per effettuare con successo il tiro.

Talento: Un ladro può acquisire un talento al posto di una capacità speciale.