

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

GUERRIERO FURTIVO

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d10.

Abilità di classe

Le abilità di classe del guerriero (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello aggiuntivo: 2 + modificatore di Int.

Tabella: Guerriero furtivo

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro Salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Attacco furtive +1d6
2°	+2	+3	+0	+0	
3°	+3	+3	+1	+1	Attacco furtive +2d6
4°	+4	+4	+1	+1	
5°	+5	+4	+1	+1	Attacco furtive +3d6
6°	+6/+1	+5	+2	+2	
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Attacco furtive +4d6
8°	+8/+3	+6	+2	+2	
9°	+9/+4	+6	+3	+3	Attacco furtive +5d6
10°	+10/+5	+7	+3	+3	
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Attacco furtive +6d6
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Attacco furtive +7d6
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Attacco furtive +8d6
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Attacco furtive +9d6
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Attacco furtive +10d6
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del guerriero furtivo.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il guerriero è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature (pesanti, medie e leggere) e negli scudi (incluso lo scudo torre).

Attacco furtivo: Se un guerriero furtivo 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 guerriero furtivo viene negato il bonus di Destrezza alla CA (che abbia o meno un bonus di Destrezza), o quando il guerriero furtivo attacca il bersaglio ai fianchi, l'attacco del guerriero furtivo infligge danni extra. I danni extra sono +1d6 al 1° livello e 1d6 addizionali ogni due livelli da guerriero furtivo successivi. Se il guerriero furtivo 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 guerriero furtivo 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 guerriero furtivo 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 guerriero furtivo deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da capire quale sia un punto vitale ed essere in grado di raggiungerlo. Il guerriero furtivo 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.