

D&D 3.5 - Classe di Prestigio

Maestro Omicida

Crediti Addizionali

Creatore:

FeAnPi

Supervisore:

Ferdil

Revisione:

Mokuren

Ultimo aggiornamento:

18/10/2008

“Mi è stato chiesto di occuparmi del re... ora la sua vita non vale più d'un soldo bucato.”

In ogni professione ci sono individui capaci e individui davvero capaci, e questo è ancor più valido riguardo alla cosiddetta “arte” dell'assassinio.

In molti, bene o male, sono in grado di assalire un nemico alle spalle infliggendogli ingenti danni; in molti meno sono in grado di uccidere la loro vittima con un unico, impercettibile colpo.

Ma sono davvero pochi i veri Maestri Omicidi; assassini a pagamento o uccisori seriali che siano, questi individui hanno sviluppato un vero e proprio talento per l'eliminazione fisica dei propri bersagli. Un maestro omicida coniuga una conoscenza soprafina dell'anatomia, utile a colpire un nemico nei punti più deboli, a un addestramento magico di gran lunga superiore a quello di un comune assassino di strada: in questo modo è in grado di riversare temibili magie sulle sue vittime, e tutto mentre infligge loro un semplice colpo che, se dato da un individuo meno capace di lui, non sarebbe affatto letale.

Ma non tutti gli assassini possono diventare maestri omicidi: solo i più forti, i più scaltri e i più potenti fra loro assumono questo rango... e quei pochi che lo fanno sono giustamente temuti in tutto il mondo, come maestri di gilde furtive quanto violente o come imprevedibili lupi solitari, agenti scelti coi quali persino un diavolo avrebbe timore di stringere un patto.

Dado Vita: d8

Requisiti

Per aspirare ad essere un maestro omicida, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Muoversi Silenziosamente 24 gradi, Nascondersi 24 gradi, Sapienza Magica 12 gradi.

Incantesimi: La capacità di lanciare senza preparazione incantesimi arcani basati sull'Intelligenza.

Speciale: Privilegio di classe Attacco Mortale.

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro omicida (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono: Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Scalare (For), Sapienza Magica (Int), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Intelligenza



Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: info@gdritalia.it

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.

Maestro Omicida

Livello	Speciale
1	Assassino magico, versatilità magica
2	Attacco furtivo +1d6, colpo infido +2
3	Talento bonus
4	Attacco furtivo +2d6, versatilità magica
5	Arma canalizza magia
6	Attacco furtivo +3d6, colpo infido +3, talento bonus
7	Versatilità magica
8	Attacco furtivo +4d6
9	Talento bonus
10	Attacco furtivo +5d6, colpo infido +4, versatilità magica

Privilegi di Classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro omicida

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri omicidi non sono competenti in nessun tipo di arma o armatura.

Assassino Magico: I livelli di classe del maestro omicida contano come livelli nella classe di prestigio dell'assassino allo scopo di calcolare il Livello dell'Incantatore e la CD dell'attacco mortale di tale classe. Inoltre, ogni volta che consegue un livello, il maestro omicida può scegliere di cambiare un singolo incantesimo da assassino conosciuto sostituendolo con uno di pari livello.

Versatilità Magica: A partire dal 1° livello, e poi nuovamente al 4°, al 7° e al 10° livello di classe, un maestro omicida può scegliere un incantesimo arcano il cui livello innato sia pari o inferiore al 4° e sostituirlo a un suo incantesimo da assassino dello stesso livello. Questo incantesimo viene lanciato come se appartenesse alla sua lista, e può essere cambiato come di norma.

Attacco Furtivo: Questo attacco funziona

esattamente come l'omonima capacità del ladro. I danni aumentano di 1d6 ogni due livelli (al 2°, al 4°, al 6°, all'8° e al 10°). Se un maestro omicida ottiene un bonus per gli attacchi furtivi da altre fonti (come i suoi livelli da assassino), i bonus ai danni vanno sommati.

Colpo Infido (Str): A partire dal 2° livello, ogniquale volta un maestro omicida porta avanti un attacco furtivo egli ottiene un bonus pari a +2 ai suoi tiri per colpire e ai danni. Questo bonus aumenta a +3 al 6° livello di classe e a +4 al 10°.

Arma Canalizza Magia (Sop): A partire dal 5° livello ogni arma impugnata dal maestro omicida viene considerata dotata della proprietà "accumula incantesimi". Questo privilegio vale solo fino a che l'arma è impugnata dal maestro omicida.

Talenti bonus: Un maestro omicida riceve un talento bonus al 3°, al 6° e infine al 9° livello. Questi talenti devono essere scelti dalla lista seguente: Attacco Furtivo di Opportunità, Attacco Furtivo Migliorato, Attacco Mortale Migliorato, Cacciatore Leggendaro, Capacità di Incantesimi Migliorata, Danno Persistente, Incantesimi in Combattimento Migliorato, Iniziativa Superiore, Magia Tenace, Precisione Prodigiosa, Tempra Agile, Volontà Agile.