

L'AVVENTURIERO DELLE STELLE

Background Background: temerario, affascinante e letale. L'Avventuriero delle Stelle è una figura versatile, abile con le pistole e non curante dei pericoli. Si potrebbe paragonare ad un Cowboy dello spazio, rapido e deciso come solo un vero amante del pericolo sa essere.

Razze: tutte.

Altre classi: l'Avventuriero delle Stelle solitamente è una figura tutto fare. Confederati, furfanti e soldati sono ottimi candidati per questa classe di prestigio. Essendo versatile si può inserire a fianco di qualsiasi altra classe.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE

Caratteristiche: per un Avventuriero delle Stelle è essenziale la Destrezza e l'Intelligenza. La costituzione può essere utile per avere maggiori punti ferita mentre il Carisma si addice alla figura di cowboy solitario fra le stelle, affascinante, forte di carattere e misterioso.

Allineamento: qualsiasi, solitamente neutrale, raramente legale.

Dadi Vita: d8.

Denaro per livello: 1.500 fenici.

REQUISITI

Bonus di Attacco Base: +9.

Riflessi: +5.

Caratteristiche: Destrezza minimo 15, Intelligenza minimo 12.

Competenze: qualsiasi tipo di arma da fuoco ad una mano (automatiche, derringher, pistole laser e palmari, rivoltelle, fulminatori e pistole ad aghi).

Talenti: Tiro di Minaccia, Combattere con due pistole, Navigato e Savoir-Faire.

Conoscenze (Mondi Conosciuti): 5 gradi.

Pilotare (Veicoli spaziali): 5 gradi.

ABILITÀ DI CLASSE

Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artiglieria Astronavale (Des), Artista della fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (tutte prese separatamente)(Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Osservare (Sag), Muoversi silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Pilotare (veicoli terrestri e spaziali), Raggiare (Car), Utilizzare corde (Des).

Punti abilità per livello: 4 + modificatore d'Intelligenza.

PRIVILEGI DI CLASSE

Competenza nelle armi e nelle armature: l'Avventuriero delle Stelle è competente in tutte le armi semplici e da guerra a una mano. È competente inoltre nelle armature leggere ma non in altre armature o negli scudi.

Istinto della Difesa: se l'Avventuriero delle Stelle indossa un'armatura leggera o nessuna armatura, somma il suo bonus di Intelligenza alla propria CA esclusivamente nel combattimento a distanza.

Tiro Istintivo: al 2° livello l'Avventuriero delle Stelle apprende il talento "Tiro Istintivo" anche se non ha il prerequisito "Sensi Acuti". Tale apprendimento è dovuto all'istinto che sviluppa l'Avventuriero delle Stelle.

Ricarica Rapida: al 3° livello la velocità e la maneggevolezza nelle pistole che ha sviluppato l'Avventuriero delle Stelle, lo porta a essere capace di ricaricare le proprie armi come se avesse il talento "Ricarica Rapida".

Tiro Preciso Istintivo: dal 4° livello l'Avventuriero delle Stelle può tentare un attacco utilizzando la propria bravura ed il proprio istinto per colpire il nemico in zone critiche. Per un numero di volte al giorno, pari al proprio modificatore di Carisma, egli è in grado infliggere una probabilità di critico automatico.

In breve: l'Avventuriero deve dichiarare ad inizio azione se vuole utilizzare un tentativo di Tiro Preciso Istintivo. Una volta dichiarato si effettuano i normali tiri per colpire. Se non manca l'avversario, si conta come se avesse fatto un venti naturale. Quindi tira nuovamente per confermare il critico. Al 4° livello un

tentativo giornaliero permette di minacciare con un singolo colpo, al 6° livello 2 colpi, all'8° livello 3 colpi ed infine al 10° livello Tiro Preciso Istintivo influenza un intero attacco.

Talento d'Avventuriero: al 5°, al 7° ed al 9° livello l'Avventuriero delle Stelle può scegliere un talento di quelli riportati nella lista seguente:

[general] Abilità focalizzata, Ambidestria, Arma focalizzata, Armato fino ai denti, Autorità, Colpo Penetrante.

[social] Avvenenza, Conoscenza della Malavita, Eroe del Popolo, Etichetta, Grado Militare, Identità Alternativa, Insulto Terrificante, Mano ferma, Reputazione, Rete di informatori, Rifugio, Savoir-faire, Segreto, Servitore, Sottoposto e Veterano.

Combattere con due pistole superiore: Al 5° livello l'Avventuriero delle Stelle è diventato talmente abile nell'uso di una pistola per mano che è in grado di compiere tutti i suoi attacchi e avere il tempo anche di fare un'altra azione. In termini di gioco l'Avventuriero delle Stelle è in grado di compiere tutti i suoi attacchi come se facesse un round di attacco completo utilizzando però un round di attacco standard, quindi avendo a disposizione ancora un'azione equivalente al movimento.

Liv.	BAB	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale
1	+1	+0	+2	+0	Istinto della Difesa
2	+2	+0	+3	+0	Eludere, Tiro Istintivo
3	+3	+1	+3	+1	Schivare prodigioso (bonus Des CA), Ricarica Rapida
4	+3	+1	+4	+1	Tiro Preciso Istintivo 1v/g
5	+4	+1	+4	+1	Combattere con due pistole superiore
6	+5	+2	+5	+2	Talento d'Avventuriero, Tiro Preciso Istintivo 2v/g
7	+6	+2	+5	+2	Schivare prodigioso (non attaccato sui fianchi)
8	+6	+2	+6	+2	Critico Migliorato, Tiro Preciso Istintivo 3v/g
9	+7	+3	+6	+3	Talento d'Avventuriero
10	+7	+3	+7	+3	Tiro Preciso Istintivo (1 attacco completo)