

Fuciliere di Lantan

I Fucilieri di Lantan sono tiratori scelti addestrati all'uso delle armi da fuoco. Questo particolare tipo di arma, sviluppato grazie alla scoperta della polvere nera e alla capacità degli ingegneri gnomici di costruire complessi meccanismi da tiro, è in grado di infliggere danni consistenti e di raggiungere distanze considerevoli, il che ripaga (almeno in parte) il pericolo di inceppamento e di esplosione di questi strumenti.

I fucilieri di Lantan sono addestrati a saper utilizzare al meglio le pistole ed i moschetti che gli ingegneri gnomici costruiscono appositamente per loro, ed inoltre sanno pulire, riparare, smontare, accudire e ricaricare questi delicatissimi strumenti di morte.

La maggior parte dei Fucilieri di Lantan sono gnomi e vengono addestrati nelle piccole caserme/officine ad usare e maneggiare i moschetti e le pistole, ma una piccola frazione di loro è costituita da umani che, inguaribilmente curiosi ed avidi, si sono avvicinati all'uso di queste armi molto velocemente.

Gli gnomi permettono a chiunque dimostri una certa attitudine di divenire Fuciliere, non solo a chi svolgerà servizio presso le loro isole, pertanto è possibile incrociare un avventuriero armato del suo curioso e bislacco ferro lungo anche nel continente, intento nel mestiere dell'avventuriero errante...

Dado Vita: d8

Prerequisiti

Razza: Gnomo o umano

Bonus Attacco Base: +4

Abilità: Artigianato (Ingegneria) 8 Gradi, Artigianato (Alchimia) 8 gradi, Artigianato (metalli) 5 gradi oppure Professione (fabbro) 5 gradi.

Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (armi da fuoco), Tiro Ravvicinato.

Speciale: Deve possedere un moschetto o una pistola.

Descrizione

Competenze: Non guadagna nessuna competenza aggiuntiva nelle armi. Guadagna la competenza in Armature Leggere. La competenza in armi da fuoco (prerequisito per la CdP) permette loro di utilizzare senza penalità sia i moschetti che le pistole (sono considerate una categoria unica, vedi a pag. 144 della Guida del Dungeon Master la tabella 5-4: armi rinascimentali). Per quanto riguarda tempi di caricamento e di tiro, queste armi funzionano esattamente come le balestre leggere, con un tempo di ricarica pari ad una azione equivalente al movimento. Durante l'operazione di ricarica, il fuciliere consuma 1 dose di polvere nera per proiettile caricato, ed i proiettili, una volta sparati, non possono essere recuperati. Un corno da 1 kg di polvere nera è sufficiente per 30 ricariche e costa 35 MO. Per quanto riguarda i proiettili, una borsa di pallettoni di piombo ne contiene 10, pesa 1 kg e costa 3 MO.

Manutenzione ordinaria (str): Un Fuciliere di Lantan viene addestrato a prendersi cura delle sue armi da fuoco in maniera efficiente. Casomai ce ne fosse bisogno (ad esempio se l'arma cade in acqua o viene colpita) è in grado di ripararla e renderla nuovamente funzionante nel giro di 10 minuti effettuando con successo una prova di Artigianato (ingegneria) CD 15. Nel caso si danneggiasse gravemente, può utilizzare



Fuciliere di Lantan

Lvl	BAB	TST	TSR	TSV	Speciali
1	+1	+0	+2	+0	Manutenzione ordinaria, Talento bonus Fuciliere
2	+2	+0	+3	+0	Polvere Nera
3	+3	+1	+3	+1	Talento bonus Fuciliere
4	+4	+1	+4	+1	Tiro mortale
5	+5	+1	+4	+1	Talento bonus Fuciliere
6	+6	+2	+5	+2	Miglioramento dell'arma da fuoco I
7	+7	+2	+5	+2	Talento bonus Fuciliere
8	+8	+2	+6	+2	Miglioramento dell'arma da fuoco II
9	+9	+3	+6	+3	Talento bonus Fuciliere
10	+10	+3	+7	+3	Miglioramento dell'arma da fuoco III

Professione (fabbro) o Artigianato (metalli) per forgiare ed assemblare pezzi di ricambio, avendo tempo e strumenti adeguati e superando una prova in una delle due abilità con CD 15.

Un fuciliere può inoltre fondere metallo per creare i proiettili delle sue armi. Necessita di strumenti adeguati (crogiuolo e stampi, costo complessivo 2 MO), mezz'ora di lavoro per 10 proiettili, +15 minuti per ogni altri 10 proiettili. Per ottenere 10 proiettili necessita di 1 kg di metallo, normalmente si usa una lega di piombo e ferro che costa meno di 2 MO al kg. E' necessaria una prova di Professione (fabbro) o Artigianato (metalli) CD 10, altrimenti bisogna ricominciare da capo il processo (ma non si perde il materiale).

Talento Bonus Fuciliere: Il fuciliere acquista un talento bonus scelto dalla seguente lista: Arma Focalizzata, Estrazione Rapida, Ricarica Rapida*, Tirare in Sella, Tiro Lontano, Tiro in Movimento, Tiro preciso, Tiro preciso Migliorato. Deve comunque soddisfarne i prerequisiti. Nel caso sia necessario specificare un'arma, il fuciliere deve scegliere "armi da fuoco".

*Questo talento è stato concepito per balestra, ma è adeguato anche per questo tipo di armi.

Polvere Nera (str): Il fuciliere è in grado di produrre da solo la famigerata polvere nera. Avendo a disposizione i mezzi adeguati (laboratorio alchemico) e materiali per 15 MO (zolfo, carbone eccetera...) può produrre in un ora di lavoro circa 1 kg di polvere nera (sufficiente a riempire un corno da ricarica). Per ogni altri 30 minuti dopo la prima ora produce un ulteriore kg di polvere, consumando sempre 15 MO di materie prime. E' necessaria ogni volta una prova di Artigianato (alchimia) con CD 15, altrimenti si perdono i materiali e non si ottiene una miscela utilizzabile. C'è inoltre, nel caso si fallisse la prova, un 20% di possibilità che la polvere si incendi accidentalmente esplodendo (le conseguenze saranno decise di volta in volta dal DM).

Tiro Mortale (str): Se il fuciliere riesce a tenere sotto mira (senza distogliere lo sguardo dalla vittima) una creatura per 3 round, al termine del terzo round può sparare per colpire un punto vitale. Se colpisce, la vittima (oltre a prendere i normali danni) effettua un TS Tempra contro morte con CD pari a 10 +Bonus int +livello del fuciliere. Se lo fallisce, muore all'istante. La vittima deve essere inconsapevole di essere sotto tiro, ed avere una anatomia distinguibile (le creature immuni ai critici sono immuni al Tiro Mortale).

Miglioramento dell'arma da fuoco (str): Le armi da fuoco possono essere incantate come tutte le altre armi, ma in più possono essere modificate, se il fuciliere ha abbastanza esperienza, per essere maggiormente efficaci. Al 6°, 8° e 10° livello, il fuciliere sceglie una delle seguenti modifiche e la applica alla sua arma da fuoco (anche a più di una). La modifica richiede una settimana di lavoro (non per forza continuativo, ma l'arma sarà inutilizzabile finché in fase di miglioria), un laboratorio adeguato e MO in base alla modifica. Occorre inoltre superare una prova di Artigianato (ingegneria) con la CD indicata, altrimenti si è perso

tempo e materiale e c'è un 20% di possibilità che l'arma salti in aria distruggendosi.

Doppia canna: l'arma viene dotata di una canna aggiuntiva e può sparare due proiettili per volta prima di doverla ricaricare. Questo permette di sfruttare un attacco di round completo per sparare due colpi (sfruttando i primi due bonus di attacco, ammesso che si possieda un secondo attacco). I tempi di ricarica restano i medesimi, ma chiaramente ogni volta servono due dosi di polvere nera e due proiettili. Costo: 3.000 MO; CD 15.

Fuoco multiplo: l'arma può essere modificata per contenere una camera dove possono essere inseriti due pallettoni per volta, i quali scivolano nella canna insieme e vengono sparati in contemporanea. Questa modifica aumenta il moltiplicatore del critico da x3 a x4. Ad ogni ricarica naturalmente vengono inseriti due proiettili, e non è più possibile inserirne uno per volta! La polvere nera necessaria resta la stessa, identico anche il tempo di caricamento. Costo: 5.000 MO; CD 20.

Rivestimento stagno: l'arma viene rivestita accuratamente con saldature di incredibile fattura, che impediscono alla polvere nera contenuta nell'arma di bagnarsi quando essa cade in acqua. Costo: 1.000 MO; CD 10.

Potenza di fuoco migliorata: l'arma viene modificata in modo da poter sparare pallettoni più grossi il 20% in più rispetto a quelli in uso. Da ora in poi i pallettoni in vendita non potranno più essere usati per quell'arma e il fuciliere potrà solo forgiarseli. Dieci pallettoni "pesanti" pesano 1,2 kg ed i costi ed i tempi di fabbricazione aumentano in proporzione. In compenso, un'arma così modificata causa +2 danni per colpo. Costo: 3.000 MO; CD 18.

Raggio di tiro migliorato: adattando l'arma in modo da potervi inserire (opzionalmente) una dose aggiuntiva di polvere nera, è possibile far raggiungere al proiettile distanze maggiori. L'incremento di gittata diviene 25 per una pistola e 60 per un moschetto. I tempi di ricarica restano gli stessi. Costo: 1.000 MO; CD 15.

Esplosione: è possibile ridurre le canne dell'arma in modo che parte dell'esplosione della polvere nera investa le creature più vicine a scapito della gittata. Una volta effettuata questa modifica, l'arma riduce la propria gittata (10 metri per una pistola, 30 per un fucile) e richiede una dose extra di polvere nera a colpo. In compenso, le creature che si trovano nell'area

Abilità del Fuciliere di Lantan

Artigianato	Int
Conoscenze (ingegneria)	Int
Muoversi Silenziosamente	Des
Nascondersi	Des
Osservare	Sag
Professione	Sag
Raccogliere informazioni	Car
Sopravvivenza	Sag
Valutare	Int

di un cono di 4,5 metri davanti al fuciliere quando spara, subiscono tutte 1d6 danni da fuoco, dimezzabili con un TS Riflessi CD 13. Costo: 8.000 MO; CD 20.

Lenti per la mira: è possibile applicare un cannocchiale in miniatura sul dorso del moschetto (non della pistola) per aumentare la precisione dei colpi a distanza. Nel caso si dedichi un'azione di round completo a prendere la mira contro un bersaglio che si trovi a più di 9 metri, al termine del round si spara con un bonus +4 al Bonus di Attacco Base. Costo: 8.000 MO, CD 15.

Punti abilità per livello: 2 + Bonus Int

Creata da Bigio
pauldeggan@yahoo.it