

# Diabolico

I diabolici sono discendenti di umani che hanno mescolato il proprio sangue a quello dei diavoli.

## Tratti dei Diabolici

Come diabolico possiedi i seguenti tratti razziali.

**Allineamento.** I diabolici non hanno alcuna tendenza naturale verso il male, ma molti sono malvagi. La loro natura indipendente fa sì che molti di essi siano caotici.

**Età.** I diabolici maturano alla stessa velocità degli umani.

**Incremento di Punteggio di Abilità.** Il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 1 e il tuo punteggio di Carisma aumenta di 2.

**Taglia.** Media.

**Velocità.** 9 metri.

**Eredità Infernale.** Conosci il trucchetto *taumaturgia*.

Quando raggiungi il 3° livello, puoi eseguire l'incantesimo *intimorire diabolico* come incantesimo di 2° livello una volta, per poi recuperare l'abilità al termine di un riposo lungo. Quando raggiungi il 5° livello, puoi anche eseguire l'incantesimo *oscurità* una volta, per poi recuperare l'abilità al termine di un riposo lungo. Il Carisma è la tua abilità da incantatore per questi incantesimi.

**Resistenza Diabolica.** Hai resistenza al danno da fuoco.

**Visione al Buio.** Con luce fioca puoi vedere fino a 18 metri di distanza come se fossi a luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Nell'oscurità non sei però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

**Lingue.** Puoi parlare, leggere e scrivere Comune ed Infernale.

## Tratti Varianti dei Diabolici

Alcuni diabolici possiedono tratti diversi dal diabolico standard. Lo stesso diabolico può possedere solo un tratto tra Alato, Fuoco Infernale e Lingua del Diavolo **Alato.** Sei munito di ali da pipistrello che ti spuntano dalle spalle. Hai velocità di volo 9 metri. Questo tratto rimpiazza il tratto Eredità Infernale.

**Feroce.** Il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 1, e il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 2. Questo tratto rimpiazza il tratto Incremento di Punteggio di Abilità.

**Fuoco Infernale.** Una volta raggiunto il 3° livello, puoi eseguire l'incantesimo *mani brucianti* una volta come incantesimo di 2° livello. Devi terminare un riposo lungo prima di poter eseguire di nuovo questo incantesimo tramite questo tratto. Questo tratto rimpiazza il tratto Eredità Infernale.

**Lingua del Diavolo.** Conosci il trucchetto *scherno maligno*. Quando raggiungi il 3° livello, grazie a questo tratto puoi eseguire l'incantesimo *affascinare persona* come un incantesimo di 2° livello una volta. Quando raggiungi il 5° livello, grazie a questo tratto puoi eseguire una volta l'incantesimo *attrarre*. Devi terminare un riposo lungo prima di poter eseguire di nuovo questi incantesimi tramite questo tratto. Il Carisma è la tua abilità da incantatore per questi incantesimi. Questo tratto rimpiazza il tratto Eredità Infernale.