

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

## ARCONTI SEGUGIO

- +2 alla Forza, +2 alla Costituzione, +2 alla Saggezza e +2 al Carisma.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, gli elfi non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno degli arconti segugio è 12 metri.
- Dadi Vita razziali: Un arconte segugio comincia con sei livelli di esterno, che gli conferiscono 6d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base +6 e un bonus ai tiri salvezza base di Tempra +5, Riflessi +5 e Volontà +5.
- Abilità razziali: I livelli di esterno dell'arconte segugio gli conferiscono punti abilità pari a 9 x (8 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono: Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Saltare (For) e Sopravvivenza (Sag).
- Talenti razziali: I livelli di esterno dell'arconte segugio gli conferiscono tre talenti.
- Armatura naturale: bonus di armatura naturale +9.
- Armi naturali: Morso (1d8) e schianto (1d4).
- Trattati degli arconti:
  - Scurovisione 18 m e visione crepuscolare
  - Aura di minaccia (Sop): Un'aura di giustizia circonda l'arconte che combatte o si arrabbia. Qualsiasi creatura ostile entro un raggio di 6 metri da un arconte, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere ai suoi effetti. La CD del tiro salvezza è 13 + il modificatore di Car del personaggio + bonus razziale di +2. Coloro che falliscono il tiro salvezza, subiscono una penalità di -2 agli attacchi, alla CA e ai tiri salvezza per 24 ore o finché non riescono a colpire l'arconte che ha generato l'aura. Una creatura che ha resistito o ha spezzato l'effetto è immune agli effetti dell'aura di quello stesso arconte per 24 ore.
  - Immunità all'elettricità e alla pietrificazione.
  - Bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro il veleno.
  - Cerchio magico contro il male (Sop): Un effetto di *cerchio magico contro il male* circonda costantemente l'arconte (livello dell'incantatore pari ai DV dell'arconte).
  - Linguaggi (Sop): Tutti gli arconti possono parlare con qualsiasi creatura che abbia una propria lingua, come se avessero lanciato l'incantesimo *linguaggi* (14° livello dell'incantatore). Questa capacità è sempre attiva.
  - Teletrasporto (Sop): L'arconte può utilizzare *teletrasporto superiore* a volontà, come l'incantesimo (14° livello dell'incantatore), eccetto che il personaggio può trasportare solo se stesso e oggetti fino a un totale di 25 kg.
- Capacità magiche: Il personaggio può lanciare a volontà: *aiuto*, *fiamma perenne*, *individuazione del male*, *messaggio* come un incantatore di 6° livello.
- Cambiare forma: Un arconte segugio può assumere qualsiasi forma canina da taglia Piccola a Grande. Un arconte segugio in forma canina perde i suoi attacchi con il morso, schianto e armi manufatte, ma ottiene l'attacco con il morso della forma scelta. Ai fini di questa capacità, le forme canine comprendono tutti i canidi di tipo animale. Mentre è in forma canina, l'arconte segugio ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove di Nascondersi e Sopravvivenza.
- Olfatto acuto (Str): Questa qualità speciale permette ad una creatura di individuare i nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con l'olfatto. Le creature con la capacità olfatto acuto possono identificare gli odori familiari allo stesso modo in cui gli umani utilizzano la vista per riconoscere visuali familiari.

La creatura può individuare gli avversari entro 9 metri grazie all'olfatto. Se l'avversario è sopravvento, il raggio di azione aumenta a 18 metri. Se sottovento, scende a 4,5 metri. Forti odori, come il fumo o rifiuti marci, possono essere individuati al doppio delle distanze sopra indicate. Odori particolarmente forti possono essere individuati al triplo di queste distanze.

Quando una creatura individua un odore, non riesce però ad individuarne l'esatta locazione: solo la sua presenza all'interno del raggio di azione. La creatura può utilizzare un'azione di movimento per notare la direzione dell'odore.

Ogni volta che una creatura si trovi entro 1,5 metri dalla fonte dell'odore, è in grado di individuare l'esatto punto di origine.

Una creatura con il talento Seguire Tracce e la capacità olfatto acuto può seguire le tracce con il fiuto, compiendo una prova di Saggezza (o Sopravvivenza) per trovare o seguire una traccia. La tipica CD di una traccia fresca è 10 (non importa quale sia il tipo di terreno che conservi l'odore). Questa CD aumenta o diminuisce a seconda di quanto forte sia l'odore della preda, il numero di creature e l'età della pista. Per ogni ora trascorsa da quando la traccia è stata lasciata, la CD diminuisce di 2. La capacità segue altrimenti le regole del talento Seguire Tracce. Le creature che seguono tracce con l'olfatto ignorano gli effetti delle condizioni della superficie e della scarsa visibilità.
- Resistenza agli incantesimi pari a 16 + livelli di classe.
- Riduzione del danno 10/male
- Linguaggi automatici: Celestiale. Linguaggi bonus: Comune, Draconico e Infernale.
- Classe preferita: Ranger. La classe ranger di un arconte segugio multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.
- Modificatore di livello: +5.