

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

ELFI DROW

- +2 all'Intelligenza 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 elfi è 9 metri.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche.
- Immunità agli incantesimi ed effetti magici di sonno e un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammalimento.
- Resistenza agli incantesimi 11 + il livello di classe.
- Scurovisione sino a 36 metri.
- Competenza nelle armi: I drow sono automaticamente competenti nell'uso di balestra a mano, stocco e spada corta.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare: Un elfo che passa semplicemente in un raggio di 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha il diritto di effettuare una prova di Cercare per notarla come se la stesse espressamente cercando.
- Linguaggi automatici: Comune, Elfico, Sottocomune. Linguaggi bonus: Abissale, Aquan, Draconico, Gnomesco, Goblin, Linguaggio Gestuale Drow, Kuo-toan.
- Cecità alla luce: L'inaspettata esposizione ad una forte luce (come la luce del sole o l'incantesimo *luce diurna*) acceca il drow per 1 round. Nei round successivi, egli rimane abbagliato fintantoché rimane nell'area in questione.
- Classe preferita: Mago (maschi) o chierico (femmine).
- Modificatore di livello +2.