

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

GRIMLOCK

I personaggi grimlock possiedono i seguenti tratti razziali.

- +4 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 alla Saggezza, -4 al Carisma.

- Taglia Media.

- La velocità base sul terreno di un grimlock è di 9 metri.

- Dadi Vita razziali: Un grimlock comincia con due livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +0, Rifl +3 e Vol +3.

- Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso del grimlock gli conferiscono punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le loro abilità di classe sono Ascoltare, Nascondersi, Osservare e Scalare. I grimlock ottengono un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi in ambienti montuosi o sotterranei.

- Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso del grimlock gli conferiscono un talento.

- Competenza nelle Armi: Un grimlock è automaticamente competente nell'uso dell'ascia da battaglia.

- Bonus di armatura naturale +4.

- Vista cieca (Str): I grimlock possono percepire tutti i nemici entro 12 metri come farebbe una creatura dotata di vista. Oltre questa portata, tutti i bersagli hanno occultamento totale.

I grimlock sono vulnerabili a tutti gli attacchi basati sul suono e sull'odore, tuttavia, e vengono influenzati normalmente dai rumori forti e dagli incantesimi sonori (come *suono fantasma* o *silenzio*) e dagli odori soffocanti (come *nube maleodorante* o un forte odore d'incenso). Se si riesce a negare il senso dell'olfatto o dell'udito di un grimlock, si riduce questa capacità ad un normale Combattere alla Cieca (come il talento). Se entrambi i sensi vengono negati, il grimlock diventa effettivamente cieco.

- I grimlock sono immuni agli attacchi con lo sguardo, agli effetti visivi, alle illusioni e ad altre forme di attacco che facciano affidamento sulla vista.

- Olfatto acuto (Str): Questa qualità speciale permette al grimlock di individuare i nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con l'olfatto. I grimlock acuto possono identificare gli odori familiari allo stesso modo in cui gli umani utilizzano la vista per riconoscere visuali familiari.

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

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

Il grimlock 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. I grimlock che seguono tracce con l'olfatto ignorano gli effetti delle condizioni della superficie e della scarsa visibilità.

- Linguaggi automatici: Comune, Grimlock. Linguaggi bonus: Draconico, Gnomesco, Nanico, Sottocomune, Terran.

- Classe preferita: Barbaro.

- Modificatore di livello +2.