

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

LUCERTOLOIDI

I personaggi lucertoloidi possiedono i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un lucertoloide è di 9 metri.
- Dadi Vita razziali: Un lucertoloide comincia con due livelli di umanoide, che gli conferiscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +1 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +0, Rifl +3 e Vol +0.
- Abilità razziali: I livelli di umanoide del lucertoloide gli conferiscono punti abilità pari a $5 \times (2 + \text{modificatore di Int, minimo } 1)$. Le loro abilità di classe sono Equilibrio, Nuotare e Saltare. I lucertoloidi hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Saltare.
- Talenti razziali: I livelli di umanoide del lucertoloide gli conferiscono un talento.
- Competenza nelle Armi e nelle Armature: Un lucertoloide è automaticamente competente nell'uso delle armi semplici e negli scudi.
- Bonus di armatura naturale +5.
- Armi naturali: 2 artigli (1d4) e morso (1d4).
- Trattenere il fiato: Un lucertoloide può trattenere il fiato per un numero di round pari a quattro volte il suo punteggio di Costituzione prima di rischiare l'annegamento.
- Linguaggi automatici: Comune, Draconico. Linguaggi bonus: Aquan, Gnoll, Goblin, Orchesco.
- Classe preferita: Druido.
- Modificatore di livello +1.