

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

MINOTAURI

I personaggi minotauro possiedono i seguenti tratti razziali.

- +8 alla Forza, +4 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza (minimo 3), -2 al Carisma.
- Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 al tiro per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto doppia rispetto a quella dei personaggi di taglia Media.
- Spazio/Portata: 3 metri/3 metri.
- La velocità base sul terreno di un minotauro è di 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Dadi Vita razziali: Un minotauro comincia con sei livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 6d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +6 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +2, Rifl +5 e Vol +5.
- Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un minotauro gli conferiscono punti abilità pari a $9 \times (2 + \text{modificatore di Int, minimo } 1)$. Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Cercare, Intimidire, Osservare e Saltare. I minotauro ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.
- Talenti razziali: I livelli di esterno del minotauro gli conferiscono tre talenti.
- Competenza nelle armi: Un minotauro è competente nell'uso dell'ascia bipenne e in tutte le armi semplici.
- Bonus di armatura naturale +5.
- Armi naturali: Corno (1d8).
- Carica poderosa (Str): Un minotauro in genere apre uno scontro caricando un avversario, abbassando la testa in modo da poter utilizzare le sue corna. Oltre ai normali vantaggi e svantaggi di una carica, questa permette alla bestia di portare un singolo attacco con il corno in grado di infliggere $4d6 + 1$ volta e mezzo il modificatore di Forza danni.
- Astuzia naturale (Str): Anche se i minotauro non sono particolarmente intelligenti, possiedono un'astuzia naturale e una capacità logica innata. Questo li rende immuni agli incantesimi *labirinto*, impedisce loro di perdersi, e permette loro di seguire le tracce dei nemici. Inoltre, è impossibile coglierli alla sprovvista.
- Olfatto acuto (Str): Questa qualità speciale permette al minotauro di individuare i nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con l'olfatto. I minotauro possono identificare gli odori familiari allo stesso modo in cui gli umani utilizzano la vista per riconoscere visuali familiari.
Il minotauro 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 minotauro individua un odore, non riesce però ad individuarne l'esatta locazione: solo la sua presenza all'interno del raggio di azione. Il minotauro può utilizzare un'azione di movimento per notare la direzione dell'odore. Ogni volta che il minotauro si trovi entro 1,5 metri dalla fonte dell'odore, è in grado di individuare l'esatto punto di origine. Un minotauro con il talento Seguire Tracce 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 minotauro che seguono tracce con l'olfatto ignorano gli effetti delle condizioni della superficie e della scarsa visibilità.
- Linguaggi automatici: Comune, Gigante. Linguaggi bonus: Goblin, Orchesco, Terran.
- Classe preferita: Barbaro.
- Modificatore di livello +2.