

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

SATIRI

I personaggi satiri possiedono i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza, +2 al Carisma.
 - Taglia Media.
 - La velocità base sul terreno di un satiro è 12 metri.
 - Visione crepuscolare.
 - Dadi Vita razziali: Un satiro comincia con cinque livelli di folletto, che gli conferiscono 5d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +4 e Vol +4.
 - Abilità razziali: I livelli di folletto del satiro gli conferiscono punti abilità pari a $8 \times (6 + \text{modificatore di Int})$. Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Conoscenze (natura), Intrattenere, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Raggiare. I satiri hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Intrattenere, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare.
 - Talenti razziali: I livelli di folletto del satiro gli conferiscono due talenti. Un satiro riceve Allerta come talento bonus.
 - Bonus di armatura naturale +4.
 - Armi naturali: Colpo di testa (1d6).
 - Flauto (Sop): I satiri sono in grado di suonare un gran numero di musiche magiche con i loro flauti; solitamente, in un gruppo di satiri è solo uno a portare con sé un flauto. Quando lo strumento viene suonato, tutte le creature in una propagazione di 18 metri (eccettuati i satiri) devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 12 + il modificatore di Carisma del satiro, altrimenti subiranno gli effetti di *charme su persone*, *sonno* o *paura* (10° livello dell'incantatore; il satiro sceglie sia il tema musicale che l'effetto). In mano ad altre creature, il flauto non ha alcun potere speciale. Le creature che hanno superato il tiro salvezza contro un qualsiasi effetto del flauto non potranno più essere soggette a quello strumento per 24 ore.
- I satiri sono soliti usare i loro flauti per affascinare e sedurre le donne più belle, oppure per addormentare un gruppo di avventurieri e rubare i loro oggetti di valore.
- Riduzione del danno 5/ferro freddo.
 - Linguaggi automatici: Silvano. Linguaggi bonus: Comune, Elfico, Gnomesco.
 - Classe preferita: Bardo.
 - Modificatore di livello +2.