

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

SCORTICA MENTE

I personaggi scortica mente possiedono i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Forza, +4 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, +8 all'Intelligenza, +6 alla Saggezza, +6 al Carisma.
- La velocità di base sul terreno di uno scortica mente è di 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Dadi Vita razziali: Uno scortica mente comincia con otto livelli di aberrazione, che gli conferiscono 8d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +6 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +2, Rifl +2 e Vol +6.
- Abilità razziali: I livelli di aberrazione dello scortica mente gli conferiscono punti abilità pari a $11 \times (2 + \text{modificatore di Int, minimo } 1)$. Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Concentrazione, Conoscenze (qualsiasi), Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Raggiurare.
- Talenti razziali: I livelli di aberrazione dello scortica mente gli conferiscono tre talenti.
- Bonus di armatura naturale +3.
- Armi naturali: 4 tentacoli (1d4).
- *Flagello mentale* (Mag): Questo attacco psionico è un cono di 18 metri di lunghezza. Chiunque si trovi in questo cono deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD $14 + \text{il modificatore di Carisma dello scortica mente}$ o rimanere stordito per 3d4 round. Gli scortica mente spesso cacciano utilizzando questo potere e poi trascinano via una o due delle vittime stordite per cibarsene. Questa capacità equivale ad un incantesimo di 4° livello.
- Poteri psionici (Mag): A volontà: *charme sui mostri* (CD $14 + \text{il modificatore di Carisma}$), *individuazione dei pensieri* (CD $12 + \text{il modificatore di Carisma}$), *levitazione*, *spostamento planare* e *suggestione* (CD $13 + \text{il modificatore di Carisma}$). 8° livello effettivo dell'incantatore.
- Afferrare migliorato (Str): Per poter utilizzare questa capacità, lo scortica mente deve colpire una creatura di taglia Piccola, Media o Grande con l'attacco dei suoi tentacoli. A questo punto può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, fa presa e avvolge i suoi tentacoli sulla testa dell'avversario. Uno scortica mente può afferrare una creatura Enorme o più grande, ma solo se è in grado di raggiungere in qualche modo la testa dell'avversario.
Se comincia il suo turno con almeno un tentacolo avvolto, lo scortica mente può tentare di avvolgere i rimanenti tentacoli con una singola prova di lotta. L'avversario può liberarsi con un'unica prova di lotta o una prova di Artista della Fuga riuscita, ma lo scortica mente ottiene un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo che era attaccato all'inizio del turno dell'avversario.
- Estrarre (Str): Uno scortica mente che inizi il suo turno con tutti e quattro i tentacoli attaccati e che riesca a mantenere la sua presa, estrae automaticamente il cervello dell'avversario, uccidendo in un istante la creatura. Questo potere non ha alcuna utilità contro i costrutti, gli elementali, le melme, i non morti e i vegetali. Non provoca la morte istantanea degli avversari dotati di più teste, come gli ettin e le idre.
- Resistenza agli incantesimi pari a $25 + \text{livello di personaggio}$
- Telepatia (Sop): Uno scortica mente può comunicare telepaticamente con un'altra creatura entro 30 metri che possieda un linguaggio. È possibile rivolgersi telepaticamente a più creature alla volta, sebbene mantenere una conversazione telepatica è altrettanto difficile quanto parlare e ascoltare contemporaneamente più persone alle volte.
- Linguaggi automatici: Comune, Sottocomune. Linguaggi bonus: Abissale, Aquan, Draconico, Elfico, Gnomesco, Infernale, Nanico, Terran.
- Classe preferita: Mago.
- Modificatore di livello +7.