

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

TROLL

I personaggi troll possiedono i seguenti tratti razziali.

- +12 alla Forza, +4 alla Destrezza, +12 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza (minimo 3), -2 alla Saggezza, -4 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 raddoppiata rispetto a quella dei personaggi Medi.

- Spazio/Portata: 3 metri/3 metri.

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

- Scurovisione fino a una distanza di 18 metri e visione crepuscolare.

- Dadi Vita razziali: Un troll comincia con sei livelli di gigante, che gli conferiscono 6d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +4 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +5, Rifl +2 e Vol +2.

- Abilità razziali: I livelli di gigante del troll gli conferiscono punti abilità pari a $9 \times (2 + \text{modificatore di Int, minimo } 1)$.

Le sue abilità di classe sono Ascoltare e Osservare.

- Talenti razziali: I livelli di gigante del troll gli conferiscono tre talenti.

- Bonus di armatura naturale +5.

- Armi naturali: Artiglio (1d6) e morso (1d6).

- Squartare (Str): Se un troll colpisce con entrambi gli attacchi con gli artigli, si avventa sulla vittima e ne dilania le carni.

Questo attacco infligge automaticamente $2d6 + 1$ volta e $1/2$ modificatore For danni.

- Rigenerazione 5 (Str): Il troll è difficile da uccidere. I danni inflitti alla creatura vengono considerati danni non letali. Il troll guarisce automaticamente ogni round 5 danni non letali. Fuoco e acido, infliggono danni letali alla creatura, che non vengono rigenerati.

Un troll che ha perso i sensi a causa dei danni non letali può essere ucciso con un colpo di grazia. L'attacco non può essere però di un tipo che viene immediatamente convertito in danni non letali.

Le forme di attacco che non infliggono danni ai punti ferita ignorano la rigenerazione. La rigenerazione non è inoltre in grado di ristorare i punti ferita persi a causa della fame, sete o soffocamento.

Se un troll perde un arto o una parte del corpo, la porzione persa ricresce in 3d6 minuti. La creatura può riattaccare la parte amputata istantaneamente applicandola al moncherino.

Un troll deve avere un punteggio di Costituzione per possedere la capacità rigenerazione.

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

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

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

Un troll 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 troll ignorano gli effetti delle condizioni della superficie e della scarsa visibilità.

- Linguaggi automatici: Gigante. Linguaggi bonus: Comune, Orchesco.

- Classe preferita: Guerriero.

- Modificatore di livello +5.