

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

AZER

- +2 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza e -2 al Carisma.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, gli azer non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno degli azer è 9 metri.
- Dadi Vita razziali: Un azer comincia con due livelli di esterno, che gli conferiscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base +2 e un bonus ai tiri salvezza base di Tempra +3, Riflessi +3 e Volontà +3.
- Abilità razziali: I livelli di esterno di un azer gli conferiscono punti abilità pari a 5 x (8 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono: Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Saltare (For) e Sopravvivenza (Sag).
- Talenti razziali: I livelli di esterno dell'azer gli conferiscono un talento.
- Armatura naturale: bonus di armatura naturale +6.
- Scurovisione 18 m
- Calore (Str): Un attacco senz'armi dell'azer infligge 1 danno da fuoco extra. Anche le sue armi metalliche conducono questo calore.
- Immunità al fuoco
- Resistenza agli incantesimi pari a 13 + livelli di classe.
- Vulnerabilità al freddo: L'azer subisce una volta e mezzo (+50%) i normali danni da fuoco, che abbiano o meno diritto ad un tiro salvezza, e che lo superino o meno.
- Linguaggi automatici: Comune, Ignan. Linguaggi bonus: Abissale, Aquan, Auran, Celestiale, Infernale e Terran.
- Classe preferita: Guerriero. La classe guerriero di un azer multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.
- Modificatore di livello: +4.