

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

DOPPELGANGER

I personaggi doppelganger possiedono i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, +2 Intelligenza, +4 alla Saggezza, +2 al Carisma.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un doppelganger è di 9 metri.
- Scurovisione: I doppelganger possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri.
- Dadi Vita razziali: Un doppelganger comincia con quattro livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 4d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +4 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +4 e Vol +4.
- Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un doppelganger gli conferiscono punti abilità uguali a 7 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Osservare (Sa), Percepire Intenzioni (Sag) e Raggirare (Car).
- Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un doppelganger gli conferiscono due talenti.
- Bonus di armatura naturale +4.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Camuffare e Raggirare. Quando utilizza la sua capacità per cambiare forma un doppelganger riceve un bonus aggiuntivo di circostanza +10 alle prove di Camuffare. Se può leggere la mente di un avversario, riceve un ulteriore bonus di circostanza +4 alle prove di Camuffare e Raggirare.
- Individuazione dei pensieri (Sop): Un doppelganger può individuare i pensieri di continuo come l'incantesimo *individuazione dei pensieri* (18° livello dell'incantatore; Volontà CD 12 + modificatore di Carisma del doppelganger nega). Può reprimere o riattivare questa capacità con un'azione gratuita. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.
- Cambiare forma (Sop): Un doppelganger può trasformarsi in un qualunque umanoide di taglia Piccola o Media. In forma umanoide, il doppelganger perde i suoi attacchi naturali. Un doppelganger può conservare la sua forma umanoide finché non decide di assumere una nuova identità. Una trasformazione non può essere dissolta, ma un doppelganger ritorna alla sua forma originaria alla morte. Un incantesimo o una capacità di *visione del vero* mostra la sua vera forma.
- immunità al *sonno* e agli effetti di charme.
- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Auran, Elfico, Gigante, Gnomesco, Halfling, Nanico, Terran.
- Classe preferita: Ladro.
- Modificatore di livello: +4.