

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

SERPENTOIDI SANGUEPURO

I personaggi serpentoidi sanguepuro possiedono i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Destrezza, +2 all'Intelligenza, +2 al Carisma.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un serpentoide sanguepuro è di 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Dadi Vita razziali: Un serpentoide sanguepuro 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 del serpentoide sanguepuro gli conferiscono punti abilità pari a 7 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Camuffare, Concentrazione, Conoscenze (qualsiasi), Nascondersi e Osservare.
- Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso del serpentoide sanguepuro gli conferiscono due talenti. I serpentoidi sanguepuro ricevono Allerta e Combattere alla Cieca come talenti bonus.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno: *charme su persone* (CD 11 + modificatore di Car), *incuti paura* (CD 11 + modificatore di Car), *intralciare* (CD 11 + modificatore di Car), *oscurità*, *trance animale* (CD 12 + modificatore di Car). 4° livello dell'incantatore.
- *Forma alternativa* (Mag): Tutti i serpentoidi ti possono assumere la forma di una vipera di taglia da Minuscola a Grande (vedi la descrizione "Serpente") come capacità psionica. Questa capacità è simile all'incantesimo *metamorfosi* (19° livello dell'incantatore), ma un serpentoide non riguadagna alcun punto ferita per aver cambiato forma e può solo assumere la forma di vipera. Il serpentoide perde le sue armi naturali (se ne ha) e ottiene l'arma naturale della forma di vipera che assume. Se il serpentoide possiede già un morso velenoso, usa il suo veleno o quello di vipera, a seconda di quale sia il più potente.
- *Individuazione del veleno* (Mag): Tutti i serpentoidi hanno la capacità psionica *individuazione del veleno* come per l'incantesimo (6° livello dell'incantatore).
- Resistenza agli incantesimi pari a livelli di classe +4.
- Linguaggi automatici: Serpentoide, Comune. Linguaggi bonus: Abissale, Draconico.
- Classe preferita: Ranger.
- Modificatore di livello +2.