

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

TROGLODITI

I personaggi trogloditi possiedono i seguenti tratti razziali.

- -2 alla Destrezza, +4 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un troglodita è di 9 metri.
- Dadi Vita razziali: Un troglodita comincia con due livelli di umanoide, che gli conferiscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +1 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +3, Rifl +0 e Vol +0.
- Abilità razziali: I livelli di umanoide del troglodita gli conferiscono punti abilità pari a $5 \times (2 + \text{modificatore di Int, minimo } 1)$. Le sue abilità di classe sono Ascoltare e Nascondersi. I trogloditi hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi (+8 in ambienti rocciosi o sotterranei).
- Talenti razziali: I livelli di umanoide di un troglodita gli conferiscono un talento. Un troglodita riceve Multiattacco come talento bonus.
- Bonus di armatura naturale +6.
- Armi naturali: 2 artigli (1d4) e morso (1d4).
- Fetore (Str): Quando un troglodita è arrabbiato o spaventato, secerne una sostanza chimica e oleosa simile al muschio che provoca ripulsione in quasi ogni specie di animali. Tutte le creature viventi (trogloditi esclusi) entro 9 metri da un troglodita devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD $11 + \text{modificatore di Cos del troglodita}$ o essere inferme per 10 round. Le creature che superano il tiro salvezza non possono essere soggette al fetore dello stesso troglodita per 24 ore. Un incantesimo *ritarda veleno* o *neutralizza veleno* rimuove l'effetto dalla creatura inferma. Le creature con immunità al veleno non sono influenzate e le creature resistenti al veleno ricevono il loro normale bonus ai tiri salvezza.
- Linguaggi automatici: Draconico. Linguaggi bonus: Comune, Gigante, Goblin, Orchesco.
- Classe preferita: Chierico.
- Modificatore di livello +2.