

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

OGRI

I personaggi ogre possiedono i seguenti tratti razziali.

- +10 alla Forza, -2 alla Destrezza, +4 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza, -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 doppia rispetto a quella dei personaggi di taglia Media.
- Spazio/Portata: 3 metri/3 metri.
- La velocità base sul terreno di un ogre è di 12 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Dadi Vita razziali: Un ogre comincia con quattro livelli di gigante, che gli conferiscono 4d8 Dadi Vita, un bonus attacco base di +3 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +4, Rifl +1 e Vol +1.
- Abilità razziali: I livelli di gigante di un ogre gli conferiscono punti abilità pari a $7 \times (2 + \text{modificatore di Int, minimo } 1)$. Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Osservare, e Scalare.
- Talenti razziali: I livelli di gigante di un ogre gli conferiscono due talenti.
- Competenza nelle armi e nelle armature: Un ogre è automaticamente competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere, nelle armature medie e negli scudi.
- Bonus di armatura naturale +5.
- Linguaggi automatici: Comune, Gigante. Linguaggi bonus: Goblin, Nanico, Orchesco e Terran.
- Classe preferita: Barbaro.
- Modificatore di livello: +2.