

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

GIGANTI DELLE COLLINE

I personaggi giganti delle colline possiedono i seguenti tratti razziali.

- +14 alla Forza, -2 alla Destrezza, +8 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza, -4 al Carisma.
- Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura e al tiro per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, limiti al sollevamento e al trasporto pari al doppio di quelli delle creature di taglia Media.
- Spazio/Portata: 3m/3m.
- La velocità base sul terreno di un gigante delle colline è di 12 m.
- Visione crepuscolare.
- Dadi Vita razziali: Un gigante delle colline comincia con dodici livelli di gigante, che gli conferiscono 12d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +8 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +8, Rifl +4, Vol +4.
- Abilità razziali: I livelli di gigante del gigante delle colline gli conferiscono punti abilità pari a 15 x (2 + modificatore di Int). Le loro abilità di classe sono Ascoltare, Osservare, Saltare e Scalare.
- Talenti razziali: I livelli di gigante del gigante delle colline gli conferiscono cinque talenti.
- Bonus di armatura naturale +9.
- Scagliare rocce (Str): I giganti delle colline adulti sono abili nel lancio delle rocce, e ricevono un bonus razziale di +1 al tiro per colpire quando le scagliano. Un gigante delle colline può scagliare rocce del peso di 20-25 kg ciascuna (oggetti Piccoli che infliggono 2d6 danni) fino a cinque incrementi di gittata. La portata dell'incremento di gittata è di 36 metri.
- Afferrare rocce: Un gigante delle colline può prendere al volo rocce di taglia Piccola, Media o Grande (o proiettili di forma simile). Una volta per round, un gigante che normalmente sarebbe colpito da una roccia può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per afferrarla come azione gratuita. La CD è 15 per una roccia Piccola, 20 per una Media, e 25 per una Grande. (Se il proiettile ha un bonus magico al tiro per colpire, la CD aumenta del valore corrispondente). Il gigante deve essere preparato e consapevole dell'attacco.
- Competenza nelle armi e nelle armature: Un gigante delle colline ha una competenza automatica nelle armi semplici e da guerra, nelle armature leggere e medie e negli scudi.
- Linguaggi automatici: Gigante. Linguaggi bonus: Comune, Draconico, Elfico, Goblin, Orchesco.
- Classe preferita: Barbaro.
- Modificatore di livello +4.