

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

GIGANTI DELLE PIETRE

I personaggi giganti delle pietre possiedono i seguenti tratti razziali.

- +16 alla Forza, +4 alla Destrezza, +8 alla Costituzione, +2 alla Saggezza.
- 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, 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 pietre è di 12 m.
- Scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.
- Dadi Vita razziali: Un gigante delle pietre comincia con quattordici livelli di gigante, che gli conferiscono 14d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +10 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +9, Rifl +4, Vol +4.
- I giganti delle pietre hanno il sottotipo terra.
- Abilità razziali: I livelli di gigante del gigante delle pietre gli conferiscono punti abilità pari a 17 x (2 + modificatore di Int). Le loro abilità di classe sono Ascoltare, Nascondersi, Osservare e Scalare. Un gigante delle pietre riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi su terreni rocciosi.
- Talenti razziali: I livelli di gigante del gigante delle pietre gli conferiscono cinque talenti.
- Bonus di armatura naturale +11.
- Scagliare rocce (Str): I giganti delle pietre adulti sono abili nel lancio delle rocce, e ricevono un bonus razziale di +1 al tiro per colpire quando le scagliano. Un gigante delle pietre 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 54 metri.
- Afferrare rocce: Un gigante delle pietre 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, con un bonus razziale di +4, 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.
- Linguaggi automatici: Gigante. Linguaggi bonus: Comune, Draconico, Elfico, Goblin, Orchesco.
- Classe preferita: Barbaro.
- Modificatore di livello +4.