

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

OGRE MAGI

I personaggi ogre magi possiedono i seguenti tratti razziali.

- +10 alla Forza, +6 alla Costituzione, +4 all'Intelligenza, +4 alla Saggezza, +6 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 magi è di 12 metri. Si muove con una velocità di volare di 12 metri (buona).
 - Scurovisione fino a 18 metri.
 - Dadi Vita razziali: Un ogre magi comincia con cinque livelli di gigante, che gli conferiscono 5d8 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 magi gli conferiscono punti abilità pari a 8 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Concentrazione, Osservare e Sapienza Magica.
 - Talenti razziali: I livelli di gigante di un ogre magi gli conferiscono due talenti.
 - Bonus di armatura naturale +5.
 - Capacità magiche: A volontà: *invisibilità*, *oscurità* ; 1 volta al giorno: *charme su persone* (CD 11 + modificatore di Carisma), *cono di freddo* (CD 15 + modificatore di Carisma), *forma gassosa*, *metamorfosi*, *sonno* (CD 11 + modificatore di Carisma). 9° livello dell'incantatore.
 - Rigenerazione 5 (Str): L'ogre magi è difficile da uccidere. I danni inflitti alla creatura vengono considerati danni non letali. La creatura guarisce automaticamente ogni round 5 danni non letali. Fuoco e acido, infliggono danni letali all'ogre magi, che non vengono rigenerati.
- Un ogre magi che ha perso i sensi a causa dei danni non letali può essere uccisa con un colpo di grazia. L'attacco non può essere però di un tipo che viene immediatamente convertito in danni non letali.
- Le forme di attacco che non infliggono danni ai punti ferita ignorano la rigenerazione. La rigenerazione non è inoltre in grado di ristorare i punti ferita persi a causa della fame, sete o soffocamento.
- Un ogre magi che perda un arto o una parte del corpo può riattaccarlo, unendo le membra amputate al moncherino. Questa operazione richiede 1 minuto. Se la testa o qualche altro organo vitale viene mozzato, deve essere riattaccato entro 10 minuti o la creatura muore. Gli ogre magi non possono rigenerare le parti del corpo perdute.
- L'ogre magi deve avere un punteggio di Costituzione per possedere la capacità rigenerazione.
- Resistenza agli incantesimi 19
 - Linguaggi automatici: Comune, Gigante. Linguaggi bonus: Goblin, Infernale, Nanico e Orchesco.
 - Classe preferita: Stregone.
 - Modificatore di livello: +7.