

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

OGRE ALTI

- -2 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, +2 al Carisma.
- Taglia Media.
- Umanoidi (mutaforma): Gli ogre alti sono umanoidi del tipo mutaforma.
- La velocità base sul terreno di un ogre alto è di 9 metri.
- Visione crepuscolare: Gli ogre alti possono vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione.
- Cambiare forma (Sop): Per tre volte al giorno, un ogre alto può assumere la forma di qualsiasi creatura di tipo umanoide, di taglia Piccola, Media o Grande. Il suo equipaggiamento e i suoi abiti non cambiano. L'ogre alto acquisisce gli attacchi naturali, l'armatura naturale, le modalità di movimento e gli attacchi speciali straordinari (ma non le qualità speciali) della sua nuova forma. Conserva gli attacchi e le qualità speciali della sua forma originaria (ma non le armi a soffio o gli attacchi con lo sguardo, in caso ne abbia). Conserva i punteggi di caratteristica, i punti ferita e i tiri salvezza della sua forma originale. Conserva le sue capacità da incantatore (se ne ha), sebbene debba essere in grado di pronunciare in modo intelligibile quegli incantesimi dotati di componenti verbali e deve avere mani simili a quelle degli umani per maneggiare le componenti somatiche. L'ogre alto è, a tutti gli effetti, camuffato come una creatura della sua nuova forma, e acquisisce un bonus di +10 alle prove di Camuffare, se usa questa capacità per crearsi un'identità fittizia. Può rimanere in questa nuova forma fin quanto desidera; tornare alla propria forma originaria non conta come uso della capacità di mutare forma. L'ogre alto torna alla sua forma originaria se muore.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno – *individuazione del magico, lampo, luce, luci danzanti, mano magica e suona fantasma*. Questi incantesimi funzionano come se fossero lanciati da uno stregone del livello di personaggio dell'ogre alto (CD del tiro salvezza 10 + modificatore di Car).
- Linguaggi automatici: Comune, Alto Ogre. Linguaggi bonus: Nanico, Elfico e Silvano.
- Classe preferita: Mago.
- Modificatore di livello: +2.