

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

ORCHI DELL'ACQUA

I personaggi orchi possiedono i seguenti tratti razziali.

- +4 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, -2 alla Saggezza, -2 al Carisma.
- La velocità di base sul terreno di un orco è di 9 metri.
- Nuotatore naturale (Str): Gli orchi dell'acqua hanno una velocità di nuotare di 9 metri. Un orco dell'acqua può spostarsi in acqua alla sua velocità di nuotare senza effettuare prove di nuotare. Ha un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare per svolgere azioni speciali o evitare un pericolo. Un orco dell'acqua può sempre scegliere di prendere 10 a una prova di Nuotare, anche se distratta o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purchè nuoti in linea retta.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Sensibilità alla luce: Gli orchi sono abbagliati sotto la luce brillante del sole o nella luce prodotta dall'incantesimo *luce diurna*.
- Bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro creature del sottotipo fuoco.
- Penalità di -2 a tutti i tiri salvezza contro incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali con il sottotipo terra o impiegate da creature del sottotipo fuoco.
- Linguaggi automatici: Comune, Orchesco. Linguaggi bonus: Gigante, Gnoll, Goblin, Nanico, Sottocomune.
- Classe preferita: Barbaro.