

# Goblin

I goblin sono una razza curiosa e adattabile, svantaggiata dalla sua bassa statura, la naturale codardia e una grave mancanza di buon senso. Sono pronti ad esplorare zone in cui gli altri esitano a recarsi, e trafficano ossessivamente con magie a cui altri si avvicinerrebbero solo con miriadi di precauzioni. Apprezzano gli antichi artefatti non tanto per il loro valore intrinseco, quanto come attestato di valore – un trofeo così prezioso testimonia che il suo proprietario è sopravvissuto all'esplorazione di grandi e pericolose rovine.

I goblin sono legati all'energia distruttrice. I loro sciamani praticano incantesimi che creano o controllano il fuoco e il fulmine per abbattere i loro nemici, e non si danno pensiero a seguire i propri impulsi e passioni e trasformarli in azioni. Per un goblin, la vita è un'avventura piena di nuove cose da scoprire e sperimentare.

## Braccia Lunghe e Pelle di Pietra

I goblin sono alti di solito tra un metro e un metro e mezzo, dalla struttura sottile e snella. Le braccia dei goblin sono insolitamente lunghe e sottili, e li rendono abili nell'arrampicarsi su alberi e pendii. La loro pelle sembra pietra, e varia di colore dal rosso terra al verde muffa o grigio. Hanno le orecchie grosse e piegate all'indietro, mentre gli occhi sono di un rosso intenso. Molti presentano delle grosse escrescenze ossee sul dorso e i gomiti. I maschi presentano escrescenze simili che gli spuntano dal mento e le guance, mentre le femmine hanno escrescenze più grosse sulla testa.

## Tratti dei Goblin

Il tuo personaggio goblin possiede alcuni tratti in comune con gli altri membri della sua razza.

**Allineamento.** La maggior parte dei goblin è decisamente caotica, per quanto come razza non abbiano alcuna particolare inclinazione verso il bene o il male.

**Età.** I goblin maturano più in fretta degli umani, e raggiungono la maggiore età a 12 anni. Invecchiano anche notevolmente più in fretta, e persino il goblin più cauto raramente supera i 50 anni.

**Incremento di Punteggio di Abilità.** Il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 2.

**Taglia.** I goblin sono alti in media 1,2 metri e pesano 20 chili. La tua taglia è Piccola.

**Grinta dei Goblin.** Hai resistenza ai danni da fuoco e psichici. Inoltre, quando non indossi alcuna armatura, la tua CA è pari a 11 + il tuo modificatore di Destrezza.

**Velocità.** La tua velocità di passeggio base è 7,5 metri.

**Visione al Buio.** Abituato a vivere nel sottosuolo, hai sviluppato una vista superiore al buio e in condizioni di luce fioca. Puoi vedere a luce fioca fino a 18 metri come se fossi a luce intensa, e al buio come se fossi a luce fioca. Al buio non sei in grado di discernere i colori, solo le tinte di grigio.

**Lingue.** Puoi parlare, leggere e scrivere in Comune e Goblin.

**Tribù.** Ogni goblin appartiene ad una specifica tribù.

## Grotag

Più piccoli e deboli dei loro cugini, ma muniti di mani e piedi più grossi, questi goblin cercano di sopravvivere grazie al proprio ingegno – ma raramente vi riescono. Per quanto sembrano avere un'inesauribile fonte di pessime idee, e un terribile rapporto di idee pessime contro idee buone, sembrano esserci anche una scorta infinita di Grotag. Di conseguenza, di tentativo in tentativo (e soprattutto di errore in errore), questi goblin hanno sviluppato un gran numero di conoscenze fondamentali per sopravvivere nelle profondità del mondo, e per trattare con le creature che vi vivono. Questa tribù ritiene di avere una sorta di empatia con le bestie, e ogni anno perde centinaia di goblin in stupidi tentativi di ammaestrare qualche animale. Di tanto in tanto, tuttavia, i loro sforzi vanno a buon fine.

**Addestratore.** Hai competenza nella qualifica Addestramento Animali.

## Passolava

Questa tribù è la più industriosa delle tribù goblin, e possiede una profonda conoscenza delle attività geotermiche del mondo. Più dei membri delle altre tribù, questi goblin sono incredibilmente efficaci nel produrre equipaggiamento dai frammenti di cristallo e dalle vene di strani metalli che ogni tanto emergono in superficie. Sono i più guerrafondai della loro razza.

**Grinta dei Passolava.** Hai vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nasconderti in ambienti rocciosi o sotterranei.

## Tuktuk

Tra tutti i goblin, i Tuktuk sono i più mercenari e disponibili a farsi ingaggiare come guide per il sottosuolo. Naturalmente, il loro piano di solito consiste nell'aiutare a trovare qualcosa di prezioso, rubarlo, attivare intenzionalmente qualche trappola e poi fuggire col maltolto.

**Astuzia dei Tuktuk.** Hai competenza con gli attrezzi da ladro.