

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

COBOLDI ACQUATICI

I personaggi coboldi possiedono i seguenti tratti razziali.

- -4 alla Forza, +2 alla Destrezza, -2 alla Costituzione.
- Taglia Piccola: Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 ai tiri per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto pari a 3/4 di quelli dei personaggi Medi.
- Acquatico: Un coboldo acquatico ottiene il sottotipo acquatico. Una creatura acquatica può respirare sott'acqua. Non può respirare l'aria a meno che non possieda la qualità speciale anfibio. Una creatura acquatica può trattenere il fiato fuori dell'acqua per 2 round per ogni punto di Costituzione. Dopodichè inizia a soffocare.
- La velocità base sul terreno di un coboldo è di 9 metri.
- Un coboldo acquatico ha una velocità di nuotare di 12 metri senza dover effettuare prove di Nuotare. Un coboldo acquatico riceve un bonus razziale di +8 su qualsiasi prova di Nuotare per svolgere alcune azioni o evitare un pericolo. Può sempre decidere di prendere 10 a una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può utilizzare l'azione di correre mentre nuota, purchè nuoti in linea retta.
- Scurovisione fino a 36 metri.
- Abilità razziali: Un personaggio coboldo ha un bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (costruire trappole) (Int), Cercare (Int) e Professione (minatore) (Sag).
- Talenti razziali: Un personaggio coboldo acquisisce talenti in base alla sua classe del personaggio.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Sensibilità alla luce: I coboldi sono abbagliati in presenza di luce del sole intensa o se sono nel raggio di un incantesimo *luce diurna*.
- Linguaggi automatici: Aquan e Draconico. Linguaggi bonus: Comune, Sottocomune.
- Classe preferita: Stregone.
- Modificatore di livello: +1 (+0 in campagne subacquee).