

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

## GOBLIN DELLA GIUNGLA

I personaggi goblin possiedono i seguenti tratti razziali.

- -2 alla Forza, +2 alla Destrezza, -2 al Carisma.
- 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, limiti di sollevamento e trasporto pari a tre quarti di quelli dei personaggi Medi.
- La velocità base sul terreno di un goblin è di 9 metri.
- Un goblin della giungla ha una velocità di scalare di 6 metri. I goblin della giungla sono scalatori naturali, in grado di arrampicarsi con facilità sugli alberi. Un goblin della giungla riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare. Deve effettuare una prova di Scalare per superare qualsiasi muro o pendenza con una CD superiore a 0, ma può sempre scegliere di prendere 10, anche se di fretta o minacciato mentre si arrampica. Se sceglie di effettuare una scalata accelerata, si sposta al doppio della velocità di scalare ed effettua una singola prova di Scalare con una penalità di -5. Non può correre mentre si arrampica. Mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se lo ha) mentre si arrampica, e gli avversari non ricevono alcun bonus speciale ai loro tiri per colpire contro un goblin della giungla in arrampicata. Inoltre, i goblin della giungla possono sommare alle prove di Scalare il proprio modificatore di Destrezza anziché quello di Forza.
- Visione crepuscolare: I goblin possono vedere il doppio più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili. Inoltre, mantengono la capacità di distinguere colori e dettagli in queste condizioni di scarsa visibilità.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Saltare.
- Linguaggi automatici: Comune, Goblin. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Gigante, Gnoll, Orchesco.
- Classe preferita: Barbaro.