

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

MEZZORCHI ACQUATICI

- +2 alla Forza, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma.
- Acquatico: Un mezzorco 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.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, i mezzorchi non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno dei mezzorchi è 9 metri.
- Un mezzorco acquatico ha una velocità di nuotare di 9 metri senza dover effettuare prove di Nuotare. Un mezzorco 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: I mezzorchi (e gli orchi) possono vedere nell'oscurità fino a 36 metri. La scurovisione è solo in bianco e nero, ma per il resto è come una vista normale e i mezzorchi possono muoversi perfettamente in assenza di luce.
- Sangue orchesco: Per tutti gli effetti correlati alla razza, un mezzorco è considerato un orco.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni.
- Linguaggi automatici: Aquan e Orchesco. Linguaggi bonus: Comune, Draconico, Gigante, Gnoll, Goblin e Abissale.
- Classe preferita: Barbaro. La classe barbaro di un mezzorco multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.
- Modificatore di livello: +1 (+0 in campagne subacquee).