

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

COBOLDI DELLA TERRA

I personaggi coboldi possiedono i seguenti tratti razziali.

- -2 alla Forza, -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.
- La velocità base sul terreno di un coboldo è di 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Stabilità: Un coboldo ottiene un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti quando si trovano sul terreno (ma non quando stanno arrampicandosi, volando, cavalcando o comunque non si trovano in posizione stabile sul terreno).
- Bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (costruire trappole) legate a progetti in pietra.
- 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 razziale di +1 al tiro per colpire contro creature del sottotipo aria.
- Bonus di armatura naturale +1.
- 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 aria.
- 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: Draconico. Linguaggi bonus: Comune, Sottocomune.
- Classe preferita: Stregone.
- Modificatore di livello: +0.