

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

GOBLIN ACQUATICI

I personaggi goblin possiedono i seguenti tratti razziali.

- -2 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 al Carisma.
- Acquatico: Un goblin 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 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 acquatico ha una velocità di nuotare di 9 metri senza dover effettuare prove di Nuotare. Un goblin 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.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Cavalcare, Disattivare Congegni, Muoversi Silenziosamente e Rapidità di Mano.
- Linguaggi automatici: Aquan e Goblin. Linguaggi bonus: Comune, Draconico, Elfico, Gigante, Gnoll e Orchesco.
- Classe preferita: Ladro.
- Modificatore di livello: +1 (+0 in campagne subacquee).