

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

ORCHI ACQUATICI

I personaggi orchi possiedono i seguenti tratti razziali.

- +4 alla Forza, -2 all'Intelligenza, -2 alla Saggezza, -2 al Carisma.
- Acquatico: Un orco 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 di base sul terreno di un orco è di 9 metri.
- Un orco acquatico ha una velocità di nuotare di 9 metri senza dover effettuare prove di Nuotare. Un orco 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.
- Sensibilità alla luce: Gli orchi sono abbagliati sotto la luce brillante del sole o nella luce prodotta dall'incantesimo *luce diurna*.
- Linguaggi automatici: Aquan e Orchesco. Linguaggi bonus: Comune, Gigante, Gnoll, Goblin, Nanico, Sottocomune.
- Classe preferita: Barbaro.
- Modificatore di livello: +1 (+0 in campagne subacquee).