

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

NANI ACQUATICI

- +2 alla Forza, -4 alla Destrezza, +2 alla Costituzione e -2 al Carisma.
- Acquatico: Un nano 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 nani non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno dei nani è 6 metri. Tuttavia i nani possono muoversi a questa velocità anche quando indossano armature medie o pesanti oppure quando trasportano un carico medio o pesante (a differenza delle altre creature, la cui velocità è ridotta in situazioni di questo tipo).
- Un nano acquatico ha una velocità di nuotare di 6 metri senza dover effettuare prove di Nuotare. Un nano 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 nani 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 nani possono muoversi perfettamente in assenza di luce.
- Esperto minatore: Ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per individuare strane opere in muratura, come pareti mobili, trappole di pietra, nuove costruzioni (anche quando costruite per completare le vecchie), pendenze di pietra, soffitti di roccia precari e simili. Ciò che non è pietra ma che simula la pietra è considerato un'inusuale opera di muratura. Un nano che semplicemente arriva a meno di 3 metri dall'opera in muratura può effettuare una prova di Cercare come se la stesse cercando attivamente e un nano può utilizzare l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra allo stesso modo dei ladri. Un nano può anche intuire la sua profondità approssimativa sottoterra allo stesso modo in cui un umano ha la percezione di quale sia la direzione verso l'alto.
- Familiarità nelle armi: I nani considerano le asce da guerra naniche e gli urgrosh nanici come se fossero armi da guerra anziché armi esotiche.
- Stabilità: Un nano 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 ai tiri salvezza contro veleni.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.
- Bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi.
- Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro mostri del tipo gigante. Ogni volta che un personaggio perde il suo bonus positivo di Destrezza (se presente) alla Classe Armatura, come quando è colto alla sprovvista, perde anche i suoi bonus di schivare.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Valutare inerenti ad oggetti in pietra o in metallo.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato inerenti ad oggetti in pietra o in metallo.
- Linguaggi automatici: Aquan e Nanico. Linguaggi bonus: Comune, Gigante, Gnomesco, Goblin, Orchesco, Terran e Sottocomune.
- Classe preferita: Guerriero. La classe guerriero di un nano multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.
- Modificatore di livello: +1 (+0 in campagne subacquee).