

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

## ELFI ACQUATICI

- +2 alla Destrezza e -2 all'Intelligenza.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, gli elfi non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- Un elfo acquatico ha il sottotipo acquatico
- La velocità base sul terreno degli elfi è 9 metri.
- Un elfo acquatico ha una velocità di nuotare di 12 metri.
- Branchie: Gli elfi acquatici possono sopravvivere fuori dall'acqua per un'ora per ogni punto di Costituzione (dopo di ciò bisogna fare riferimento alle regole per il soffocamento).
- Immunità agli incantesimi ed effetti magici di sonno e un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammalimento.
- Visione crepuscolare superiore: Gli elfi acquatici possono vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Questo tratto prende il posto della visione crepuscolare degli elfi alti.
- Competenza nelle armi: Gli elfi ricevono i talenti Competenza nelle Armi da Guerra (tridente) e Competenza nelle Armi Esotiche (rete) come talenti bonus. Inoltre sono competenti nell'uso della lance e della lance lunghe.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare: Un elfo che passa semplicemente in un raggio di 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha il diritto di effettuare una prova di Cercare per notarla come se la stesse espressamente cercando.
- Linguaggi automatici: Comune e Elfico. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Gnomesco, Goblin, Orchesco e Silvano.
- Classe preferita: Guerriero. La classe guerriero di un elfo multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.

## ELFI ACQUATICI VARIANTE ARCANI RIVELATI

- +2 alla Destrezza e -2 all'Intelligenza.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, gli elfi non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- Un elfo acquatico ha il sottotipo acquatico
- La velocità base sul terreno degli elfi è 9 metri.
- Un elfo acquatico ha una velocità di nuotare di 12 metri senza dover effettuare prove di Nuotare. Un elfo 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.
- Acquatico: Un elfo 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.
- Immunità agli incantesimi ed effetti magici di sonno e un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammalimento.
- Visione crepuscolare superiore: Gli elfi acquatici possono vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Questo tratto prende il posto della visione crepuscolare degli elfi alti.
- Competenza nelle armi: Gli elfi ricevono i talenti Competenza nelle Armi da Guerra (tridente) e Competenza nelle Armi Esotiche (rete) come talenti bonus. Inoltre sono competenti nell'uso della lance e della lance lunghe.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare: Un elfo che passa semplicemente in un raggio di 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha il diritto di effettuare una prova di Cercare per notarla come se la stesse espressamente cercando.
- Linguaggi automatici: Aquan e Elfico. Linguaggi bonus: Comune, Draconico, Gnoll, Gnomesco, Goblin, Orchesco e Silvano.
- Classe preferita: Guerriero. La classe guerriero di un elfo multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.
- Modificatore di livello: +1 (+0 in campagne subacquee)