

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

NANI DEL DESERTO

- -2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione.
- 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).
- Scurovisione: I nani possono vedere nell'oscurità fino a 18 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.
- 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).
- Resistenza al calore: I nani ricevono un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra effettuati per resistere agli effetti dell'esposizione o del clima caldo.
- 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 umanoidi del sottotipo rettile e draghi.
- Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro mostri del tipo drago. Ogni volta che un personaggio perde il suo bonus positivo di Destrezza (se presente) alla Classe Armatura contro mostri del tipo drago. 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 Conoscenze (architettura e ingegneria), Conoscenze (dungeon) e Professione (minatore).
- Bonus razziale di +2 alle prove di Valutare inerenti ad oggetti in pietra o in metallo.
- Linguaggi automatici: Comune e Nanico. Linguaggi bonus: 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.