

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

UMANI ACQUATICI

- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, gli umani non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- Acquatico: Un umano 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 base sul terreno degli umani è 9 metri.
- Un umano acquatico ha una velocità di nuotare di 9 metri senza dover effettuare prove di Nuotare. Un umano 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.
- Visione crepuscolare migliorata: Gli umani acquatici possono vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili. Mantengono la capacità di distinguere colori e dettagli in queste condizioni di scarsa visibilità.
- 1 talento extra al 1° livello.
- 4 punti abilità extra al 1° livello e 1 punto abilità extra ad ogni livello addizionale.
- Linguaggio automatico: Aquan. Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti come il Druidico). Vedi l'abilità Parlare Linguaggi.
- Classe preferita: Qualsiasi. Quando si determina se un umano multiclasse subisce una penalità ai punti esperienza, la sua classe del livello più alto non conta.
- Modificatore di livello: +1 (+0 in campagne subacquee)