

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

ELFI DEL MARE

ELFI DELLE PROFONDITÀ

- +2 alla Forza, +2 alla Destrezza e -2 al Carisma.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, gli elfi non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno degli elfi è 9 metri.
- Nuotatore naturale (Str): Gli elfi del mare hanno una velocità di nuotare di 9 metri. Un elfo del mare può spostarsi in acqua alla sua velocità di nuotare senza effettuare prove di nuotare. Ha un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare per svolgere azioni speciali o evitare un pericolo. Un elfo del mare può sempre scegliere di prendere 10 a una prova di Nuotare, anche se distratta o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purchè nuoti in linea retta.
- Respirare sott'acqua (Str): Gli elfi del mare sono dotati della capacità di respirare sott'acqua.
- Capacità magiche : Gli elfi delle profondità dotati di un punteggio di Intelligenza 10 o più acquisiscono le seguenti capacità magiche: 1 volta al giorno – *foscia occultante*, *luci danzanti*, *oscurità* e *sfocatura*. Questi incantesimi funzionano come se fossero stati lanciati da un mago con livello del personaggio dell'elfo delle profondità (CD del tiro salvezza pari a 10 + il modificatore di Intelligenza)
- Forma alternativa (Sop): Gli elfi delle profondità possono assumere la forma e le qualità fisiche di una focena 3 volte al giorno, e possono rimanere in forma di focena a tempo indeterminato. Gli elfi delle profondità non recuperano punti ferita nel momento in cui mutano forma, ma per tutti gli altri aspetti questa capacità è simile a un incantesimo *metamorfofi* lanciato da un mago con livello del personaggio dell'elfo delle profondità. Un elfo delle profondità può usare questa capacità solo quando si trova in un ambiente acquatico adatto alle focene.
- Immunità agli incantesimi ed effetti magici di sonno e un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento.
- Scurovisione 18 metri.
- Competenza nelle armi: Gli elfi ricevono i talenti Competenza nelle Armi da Guerra per tridente e lancia lunga e il talento Competenza nelle Armi Estocihe per la rete, come talenti bonus.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.
- Percezione marina: La percezione marina conferisce agli elfi delmare un bonus razziale di +2 alle prove mirate a scorgere eventuali particolarità sotto la superficie del mare, come ad esempio, eventuali sostanze tossiche, una stima della profondità, della temperatura, della pressione e così via. Un elfo del mare può intuire la profondità approssimativa sott'acqua con la stessa naturalezza con cui un umano può distinguere l'alto dal basso. Gli elfi del mare sono dotati di un legame innato con il mare, una capacità che affinano ulteriormente con il passare degli anni.
- Sensibilità alla superficie (Str): L'elfo delle profondità subisce una penalità di circostanza -1 ai tiri per colpire, tiri salvezza e alle prove che devono effettuare dopo essere rimasti per più di 24 ore fuori dall'acqua. Questa penalità può essere mitigata soltanto se gli elfi delle profondità passano 1 ora sott'acqua ogni 24 ore.
- Linguaggi automatici: Aquan e Elfico delle Profondità. Linguaggi bonus: Comune, Elfico.
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di livello: +1

ELFI COSTIERI

- +2 alla Destrezza, +2 all'Intelligenza, -2 alla Saggezza e -2 al Carisma.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, gli elfi non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno degli elfi è 9 metri.
- Nuotatore naturale (Str): Gli elfi del mare hanno una velocità di nuotare di 9 metri. Un elfo del mare può spostarsi in acqua alla sua velocità di nuotare senza effettuare prove di nuotare. Ha un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare per svolgere azioni speciali o evitare un pericolo. Un elfo del mare può sempre scegliere di prendere 10 a una prova di Nuotare, anche se distratta o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purchè nuoti in linea retta.
- Respirare sott'acqua (Str): Gli elfi del mare sono dotati della capacità di respirare sott'acqua.
- Immunità agli incantesimi ed effetti magici di sonno e un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammalimento.
- Scurovisione 9 metri.
- Visione crepuscolare: Gli elfi costieri possono vedere due 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 per tridente e lancia lunga e il talento Competenza nelle Armi Esotiche per la rete, come talenti bonus.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.
- Forma alternativa (Sop): Gli elfi costieri possono assumere la forma e le qualità fisiche di una lontra marina Media 3 volte al giorno, e possono rimanere in forma di lontra marina a tempo indeterminato. Gli elfi costieri non recuperano punti ferita nel momento in cui mutano forma, ma per tutti gli altri aspetti questa capacità è simile a un incantesimo *metamorfofi* lanciato da un mago con livello del personaggio dell'elfo costiero. (Una lontra marina gigante è simile a una donnola crudele, con una velocità di nuotare di 12 metri, e priva delle capacità di attaccarsi e risucchio di sangue).
- Percezione marina: La percezione marina conferisce agli elfi del mare un bonus razziale di +2 alle prove mirate a scorgere eventuali particolarità sotto la superficie del mare, come ad esempio, eventuali sostanze tossiche, una stima della profondità, della temperatura, della pressione e così via. Un elfo del mare può intuire la profondità approssimativa sott'acqua con la stessa naturalezza con cui un umano può distinguere l'alto dal basso. Gli elfi del mare sono dotati di un legame innato con il mare, una capacità che affinano ulteriormente con il passare degli anni.
- Sensibilità alla superficie (Str): L'elfo costiero subisce una penalità di circostanza -1 ai tiri per colpire, tiri salvezza e alle prove che devono effettuare dopo essere rimasti per più di 24 ore fuori dall'acqua. Questa penalità può essere mitigata soltanto se gli elfi costieri passano 1 ora sott'acqua ogni 24 ore.
- Linguaggi automatici: Elfico e Elfico delle Profondità. Linguaggi bonus: Aquan, Comune.
- Classe preferita: Barbaro.
- Modificatore di livello: +1