

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

## NANI DUERGAR

- +2 alla Costituzione e -4 al Carisma.
- 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 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.
- 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).
- Immunità alla paralisi, alle allucinazioni e ai veleni.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche.
- 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 +1 alle prove di Ascoltare e Osservare.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.
- 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.
- *Capacità magiche*: 1 volta al giorno: *ingrandire persone* e *invisibilità* come un mago di livello pari al doppio del livello di personaggio del duergar (minimo 3° livello dell'incantatore); queste capacità hanno effetto solo sul duergar e su ciò che trasporta.
- Sensibilità alla luce: I duergar sono abbagliati in piena luce solare o entro il raggio di un incantesimo *luce diurna*.
- Linguaggi automatici: Comune, Nanico, Sottocomune. Linguaggi bonus: Draconico, Gigante, Goblin, Orchesco, Terran.
- 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.