

NANI

2. 0

Bonus:

- *Conoscitore del Sottomondo*: [Supporto] Se si trova in caverne, miniere, fogne e Sottomondo, sarà a suo agio e sarà più difficile per lui perdere l'orientamento. Una volta a sessione ha Favore sulla prova richiesta da una Scheda Esplorativa giocata in questi luoghi. Oppure può spendere questo Favore durante una quest in un luogo sotterraneo, ma in questo caso sarà la Ruota a determinare l'applicabilità del tentativo.
- *Scorza Dura I*: [Skill Passiva] La pelle di un Nano è difficile da intaccare. Una volta a sessione, Sanguinamento dura 1 turno in meno.
- *Sotto la Terra*: I Nani si sono adattati a vivere nelle tenebre del sottomondo. [Skill Passiva] Hanno Oscurovisione. [Supporto] Una volta a sessione, Favore su {Percepire} o {Acrobazia} o {Mov. Furtivi} in caverne, fogne, miniere e nel Sottomondo.

Bonus Etnico:

- *Nano di Montagna*: {Parare} +1, {Reliquie} +1, {Resistere Incantesimi} -1.
- *Nano di Collina*: {Mirare} +1, {Persuadere} +1, {Reliquie} -1
- *Duergar*: {Mentire} +1, {Misfatti} +2, {Movimenti Furtivi} +2. {Pregare} -2, {Empatia Naturale} -1, {Reliquie} -1
- *Nano delle Tempeste*: {Resistere Devozioni} +1, {Pregare} +1, {Volontà} -1
- *Sventratore*: {Colpire} +1, {Costituzione} +1, {Opporsi/Forzare} +1 {Parare} -1, {Resistere Morte} -1

Malus:

- *Difficoltà con la Magia*: A lungo gli Arcanisti si sono interrogati se le difficoltà che i Nani dimostrano nel manipolare la Magia sia semplice ed ostinato rifiuto, oppure un limite intrinseco della loro costituzione. -1 {Lanciare incantesimi}, -1 {Artefatti}.
- *Avido*: Quando si parla di denaro, cercherà sempre di contrattare per avere più guadagni o per impossessarsi di tesori e ricchezze, anche a scapito della riuscita dell'accordo.
- *Baricentro basso*: Una corporatura così solida e resistente ha un prezzo da pagare. -2 {Acrobazia}, {Movimenti Furtivi} -1.
- *Timore Reverenziale*: I Nani hanno elevata resistenza e tenacia, e la morte non li spaventa. Ma di quello che dalla morta ritorna, invece, subiscono il potere: l'inspiegabile, il non naturale, i fantasmi che si annidano nelle notti sono un nemico capace di far crollare le sicurezze di un Nano. È Vulnerabile al primo attacco della sessione causato da danni Spettrali; danni successivi dello stesso tipo non comporteranno maggiorazioni, ma causeranno comunque disagi narrativi (dolore, paure, fatiche etc). (il Duergar ha invece Vulnerabilità alla Luce Pura)

Skill livello 1

- *Esperienza Mineraria*

I Nani estraggono e lavorano i materiali dal Sottomondo: [Supporto] Favore su {Conoscenze} quando si parla di rocce, minerali e metalli. [Skill Numerica] {Modellare} +1, {Costituzione} +1

- *Testa di Ferro*

[Skill Attiva: Attacco] A volte la testa serve per pensare; altre volte, serve per abbattere i nemici. Con {Colpire} contro {Parare} o {Schivare} può usare la testa come arma impropria, causando 4 danni da botta. Due volte a sessione.

- **Nano di Montagna:** [Skill Reattiva] I Nani di Montagna vivono tra le montagne più alte e inaccessibili: questo ambiente duro e Sviluppano un piccola {Divergenza} con elementi di roccia e ghiaccio. Una volta a sessione, hanno Favore su {Parare} ma, il turno seguente, ha {Sfavore} su tutte le altre prove.
- **Nano di Collina:** [Supporto] I Nani di Collina sono abili mercanti: vivono spesso all'esterno delle montagne, di cui comunque conservano alcune tracce sulla pelle. Sviluppano un piccola {Divergenza} con elementi di muschio e terra. Una volta a sessione, Favore su {Persuasione}.
- **Duergar:** [Supporto] I Duergar abitano nelle grotte più profonde, immersi nella tenebra, e dove le uniche stelle sono i riflessi di gemme e cristalli. Sviluppano un piccola {Divergenza} con elementi di ombra e cristallo. Una volta a sessione, ha Favore su {Movimenti Furtivi}
- **Nano delle Tempeste:** [Skill Passiva] I Nani delle Tempeste risiedono sulle cime più alte delle montagne, là dove i picchi sono incoronati dai fulmini. Sviluppano un piccola {Divergenza} con elementi di nuvole e fulmini. Il primo colpo che subisce a causa di un {Colpire} causa {Folgorazione}.
- **Sventratore:** [Supporto] Gli Sventratori sono forgiati dal fuoco della passione e della guerra, venato da un pizzico di follia. Sviluppano un piccola {Divergenza} con elementi di fuoco e metallo. Una volta a sessione, ha Favore su {Colpire} ma, il turno seguente, ha {Sfavore} su tutte le altre prove.

Skill livello 2

- Ammazzatroll

[Supporto] Tra le montagne esistono creature enormi, ma i Nani non si fanno intimorire dalla differenza di altezza. Anzi, essere più piccoli ma armati fino ai denti può essere un vantaggio. Una volta a sessione Favore sui tiri d'attacco (singole abilità o skill d'attacco o cast d'attacco) contro creature grandi due metri e mezzo o più.

- Abituato alla Forgia

[Skill Passiva] Fin da piccoli, i Nani frequentano forge e laboratori, dove il fuoco arde e i mantici soffiano. Una volta a sessione ha Resistenza ai danni da {Fuoco Puro}. [Skill Numerica] {Tecnologia}+1

- Una skill a scelta tra (+2 bonus):

- Forgiatore Nanico

[Skill Progetto] Il Nano apprende le antiche tecniche artigianali del suo popolo. Applica su un oggetto uno Stile Nanico, squadrato e ornato di rune. [Skill Numerica] {Entropizzare} +1, {Modellare} +1.

- Scetticismo Nanico

[Skill Passiva] Il Nano sa essere sospettoso ed ostinato, e non crede mai a quello che vede. Una volta a sessione ha Resistenza ai danni illusori. [Skill Numerica] +1 {Intuire}, +1 {Volontà}

- *Studioso di Rune Naniche*

[Supporto] La cultura nanica viene trasmessa di generazione in generazione tramite rune antichissime. Dopo un periodo di apprendimento, il Nano ha Favore quando deve leggere, studiare od ottenere informazioni tramite rune. [Skill Numerica] {Pregare} +1, {Conoscenze} +1

- *Scalatore Nanico*

[Skill Passiva] Il Nano sa muoversi all'aria aperta, arrampicandosi su pareti scoscese e nevai coperti di ghiaccio. Una volta a sessione ha Resistenza ai danni da {Ghiaccio} [Skill Numerica] {Percepire} +1, {Acrobazia} +1

Skill livello 3

- PARAMETRO: [Skill Numerica] +1 (Consigliato per questa Razza: VIGORE)

- *Animali delle Montagne*

[Skill Attiva: Gioco] È vero che il Nano non ama muoversi sugli animali, tuttavia ha imparato ad addomesticarne alcuni che si trovano facilmente tra le montagne. Con una prova {4} su {Empatia Naturale} diventa {Amico} di cinghiali, orsi, capre e stambecchi. Può cavalcarli anche se non prevedono espressamente la possibilità di essere una cavalcatura. Se invece si tratta di un animale fantastico, deve avere la possibilità di essere una cavalcatura. Usandoli come cavalcature, annulla lo sfavore su di essi. [Skill Numerica] +1 {Empatia Naturale}.

- *Skill Etnica II:*

- Nano di Montagna: [Supporto] Una volta a sessione, ha +2 danni di Terra Pura su un Attacco [Su {Colpire} o {Mirare} o {Tecnologia}], questa skill si somma a qualsiasi danno Fisico. In caso di altri poteri (incantesimi, devozioni, opere d'arte, produzioni e trappole) i danni della skill devono essere uguali ai danni del potere a cui si aggiungono]

- Nano di Collina: [Supporto] Una volta a sessione, ha +2 danni Tecnologici su un Attacco. [Su {Colpire} o {Mirare} o {Tecnologia}], questa skill si somma a qualsiasi danno Fisico. In caso di altri poteri (incantesimi, devozioni, opere d'arte, produzioni e trappole) i danni della skill devono essere uguali ai danni del potere a cui si aggiungono]

- Duergar: [Supporto] Una volta a sessione, ha +2 danni di Veleno su un Attacco [Su {Colpire} o {Mirare} o {Tecnologia}], questa skill si somma a qualsiasi danno Fisico. In caso di altri poteri (incantesimi, devozioni, opere d'arte, produzioni e trappole) i danni della skill devono essere uguali ai danni del potere a cui si aggiungono]

- Nano delle Tempeste: [Supporto] Una volta a sessione, ha +2 danni di Fulmine su un Attacco [Su {Colpire} o {Mirare} o {Tecnologia}], questa skill si somma a qualsiasi danno Fisico. In caso di altri poteri (incantesimi, devozioni, opere d'arte, produzioni e trappole) i danni della skill devono essere uguali ai danni del potere a cui si aggiungono]

- **Sventratore:** [Supporto] Una volta a sessione, ha +2 danni di Fuoco Puro su un Attacco [Su {Colpire} o {Mirare} o {Tecnologia}], questa skill si somma a qualsiasi danno Fisico. In caso di altri poteri (incantesimi, devozioni, opere d'arte, produzioni e trappole) i danni della skill devono essere uguali ai danni del potere a cui si aggiungono]

[Su {Colpire} o {Mirare} o {Tecnologia}], questa skill si somma a qualsiasi danno Fisico. In caso di altri poteri (incantesimi, devozioni, opere d'arte, produzioni e trappole) i danni della skill devono essere uguali ai danni del potere a cui si aggiungono]

Skill livello 4

- *Solido I*

[Skill Passiva] La solida statura del Nano lo rende difficile da abbattere. Una volta a sessione Immune a {Cadere}.

- *Scorza dura II*

[Skill Attiva: Difesa] Una volta a sessione può mostrare o ampliare la propria Divergenza della skill Etnica I: la pelle diventerà molto più resistente. A prescindere dall'estetica il Nano avrà Resistenza ai danni Fisici per 2 turni. Si attiva con una prova {8} su {Plasmare Entropia}.

[Skill Numerica] {Plasmare Entropia} +1

- *Carica a Testa Bassa I*

[Skill Attiva: Attacco] Con una breve rincorsa, mediante una prova di {Colpire} contro {Schivare} oppure {Opporsi/Forzare} di un bersaglio, gli causa {Urto} +2 danni aggiuntivi. Una volta a sessione.

Skill livello 5

- *Picconata*

[Skill Attiva: Attacco] Il Nano sa dove colpire la materia per causare il massimo danno. Con una prova di {Colpire}, purché armato o con un'arma impropria, può {Frantumare} un oggetto tecnologico o magico, oppure una parete di roccia. Deve superare la qualità (livello del creatore +5), oppure la prova stabilita dalla Ruota del Tempo; in caso di incertezza, vale una prova media di {12}). Una volta a sessione.

- *Una skill a scelta tra:*

- *Rune difensive*

[Skill Progetto] Tra gli studiosi di Rune si tramandano formule e iscrizioni capaci di proteggere dagli Elementi naturali. Conferisce a chi indossa l'oggetto una Resistenza scelta al momento della creazione tra: {Terra Pura}, {Fuoco Puro}, {Ghiaccio}, {Fulmine}. Se in giocata deve lavorarlo per due turni e superare con {Modellare} una prova su base {8}. L'oggetto ha ingombro 10, e dura 7 giorni. Si attiva una volta a sessione con una prova {8} di {Reliquie}, e dura 3 turni. Se l'oggetto è in Stile Nanico, il potenziamento dell'oggetto dura 15 giorni. [Skill Numerica] {Reliquie} +1

- *Falange nanica*

[Supporto] Il nerbo degli eserciti nanici è costituito dalle falangi, capaci di incunearsi nelle linee nemiche. Se vicino ad un altro Nano che combatte con lui, una volta a sessione ha Favore in una abilità/skill/cast di attacco. [Skill Numerica] {Parare} +1

- Solido II

[Skill Passiva] La solida statura del Nano lo rende difficile da abbattere. Se subisce {Urto} annulla i danni, ma non il resto degli effetti. [Skill Numerica] {Opporsi/Forzare} +1

- Esplosivo da Miniera

[Skill Attiva: Attacco] Estrae un composto esplosivo, usato nelle miniere, e lo lancia a distanza media L'utilizzo funziona con {Scienza} contrapposta a {Schivare} o {Parare} e causa 8 Danni di Fuoco. Due volte a sessione. [Skill Numerica] {Scienza} +1

- Skill Etnica III:

- Nano di Montagna: [Skill Passiva] Il Nano di Montagna è affine alla roccia e alla terra, sia per difesa che per capacità di modellarla. Una volta a sessione, ha Resistenza ai danni di {Terra Pura}. [Skill Numerica] {Modellare} +1

- Nano di Collina: Il Nano di Collina è pieno di risorse, e sa usare l'Entropia a proprio vantaggio. [Skill Attiva: Gioco] Una volta a sessione, se supera una prova {8} su {Entropizzare} tira fuori dalle sue tasche un oggetto di medie dimensioni presente nel suo inventario non equipaggiato oppure [Supporto] riduce l'ingombro di 4 se usa un qualsiasi oggetto o abilità che lo richiede. [Skill Numerica] {Entropizzare} +1

- Duergar: [Skill Passiva] Il Duergar è affine alla tenebra, sia per difesa che per infide capacità. Una volta a sessione, ha Resistenza ai danni di {Oscurità Pura}. {Mentire} +1

- Nano delle Tempeste: [Skill Passiva] Il Nano delle Tempeste è affine alle tempeste tra le montagne, sia per difesa che per l'energia che le anima. Una volta a sessione, ha Resistenza ai danni di {Fulmine}. [Skill Numerica] {Salto Entropico} +1

- Sventratore: [Skill Passiva] Lo Sventratore è affine al fuoco della battaglia, sia per difesa che per resistenza fisica. Una volta a sessione, ha Resistenza ai danni di {Fuoco Puro} [Skill Numerica]. {Costituzione} +1

Skill livello 6

- Lodi al Fabbricante

[Skill Attiva: Influenza] Dice la genesi di questa razza che il Fabbricante è colui che ha plasmato la materia, per dare forma al primo Nano. Una volta a sessione, il Nano può {Pregare} il Fabbricante, anche se non è la sua divinità di riferimento. [Supporto] In caso lo sia, la preghiera avverrà con Favore. {Pregare} +1

- Maledizione in nanico

[Skill Attiva: Influenza] Con una intraducibile e irripetibile frase in nanico, lingua terribile e gutturale, causa Sfavore sulla prima prova che l'avversario compirà nei successivi 2 turni. Il Nano deve superare una prova su {Pregare} contro {Volontà}. Una volta a sessione.

- Versatilità Difensiva: [Skill Numerica] un bonus a scelta tra

{Parare} +1 ; {Schivare} -1

{Schivare} +1 ; {Volontà} -1

{Volontà} +1 ; {Resistere Incantesimi} -1

{Resistere Incantesimi}+1 ; {Resistere Devozioni} -1

{Resistere Devozioni} +1 ; {Disperdere Entropia} -1
{Disperdere Entropia} +1 ; {Schivare} -1

Skill livello 7

- PARAMETRO: [Skill Numerica] +1 (Consigliato per questa Razza: FEDE) / -1 libero

- Una skill a scelta tra:

- *Arrotino*

[Skill Progetto] Le tecniche artigianali consentono al Nano di migliorare temporaneamente un'arma del suo popolo. Con due turni di lavorazione e una prova {8} di {Modellare} può dare {Affilato} ad un'arma o {Rinforzato} ad una difesa, purché in Stile Nanico. Se in giocata deve lavorarlo per due turni e superare con {Modellare} una prova su base {8}. L'oggetto ha ingombro 10, e dura 15 giorni. Se ha già questa capacità, ad esempio perché Artigiano con Produzione di Migliorie Difensive, {Affilato} e {Rinforzato} ha effetto su un secondo attacco a sessione.

- *Rune offensive*

[Skill Progetto] Tra gli studiosi di Rune si tramandano formule e iscrizioni capaci di incanalare il potere offensivo degli Elementi. Conferisce a chi impugna un'arma o un oggetto il proprio bonus della skill Etnica II: il primo attacco della sessione causerà +2 danni dell'Elemento della skill Etnica II. Se in giocata deve lavorarlo per due turni e superare con {Modellare} una prova su base {8}. L'oggetto ha ingombro 10, e dura 7 giorni. Si attiva una volta a sessione con una prova {8} di {Reliquie} ed è valido per quella sessione. Se l'oggetto è in Stile Nanico, il potenziamento dell'oggetto dura 15 giorni.

- *Solido III*

[Skill Reattiva] La tenacia del Nano lo rende difficile da disarmare. Una volta a sessione ha Favore contro la prova contrapposta ad un tentativo di {Disarmare}

- *Skill Etnica*

- Nano di Montagna: [Skill Attiva: Attacco] I Nani di Montagna conservano tradizioni e cerimonie antiche come le montagne. Con una prova {8} di {Pregare}, il Nano intona un canto conosciuto solo dalla sua stirpe: il terreno si alza e dei massi rotolano contro due bersagli. Se questi falliscono una prova {8} di {Acrobazia}, subiscono - a scelta del Nano - {Cadere} oppure -8 danni da Terra Pura.

- Nano di Collina: [Supporto] I Nani di Collina sono mediamente più agili dei loro fratelli e, oltre a sapere usare meglio le armi da lancio, sono più a loro agio con la tecnologia. Una volta a sessione, il Nano ha Favore su {Mirare} quando ha un'arma da lancio o su {Tecnologia} quando usa un'arma o una produzione tecnologica. [Non può essere usata in combinazione con la skill Padronanza Nanica]

- Duergar: Il Duergar alligna nelle tenebre. [Skill Attiva: Gioco] In luogo buio e senza illuminazione naturale o artificiale, con una prova {8} di {Movimenti Furtivi} può avere {Mimetismo}. Se ha già la possibilità di mimetizzarsi, la prova avverrà con Favore. Una volta a sessione.

- Nano delle Tempeste: [Supporto] Il Nano delle Tempeste si esalta durante i fenomeni atmosferici più violenti. Se si trova all'esterno durante un temporale, la Skill Etnica II può essere usata due volte, ognuna delle quali causerà +4 danni per volta anziché +2.

- **Sventratore:** [Skill Attiva: Attacco] Lo Sventratore si lancia nella battaglia, cercando di colpire più bersagli possibile. Una volta a sessione può {Colpire} nello stesso turno fino a 4 creature che si trovino a distanza Ravvicinata (effettuando un unico tiro per tutti i bersagli), ma causando -2 rispetto al normale. Se conosce già la skill Mulinello dell'Archetipo Guerriero, il colpo avviene con {Favore}.

Skill livello 8

- **Refrattario I:** [Skill Passiva] Non è facile condizionare la mente chiusa e resistente di un Nano. Una volta a sessione, è Immune a {Fascino} o {Paura}

- **Fuoriuscita Elementale:** [Skill Attiva: Attacco] Nel mondo ci sono condutture, flussi, tubature, valvole, filoni e rivoli sotterranei. Il Nano li conosce e li sfrutta a proprio piacimento. Una volta a sessione, può rompere un muro oppure usare uno strumento che causi una fuoriuscita di qualcosa: un getto d'Acqua Pura, uno spruzzo d'Acido, un fiotto di Lava, una vampata di Fuoco Puro, uno sbuffo di Nuvola, una scarica di Fulmine, uno schizzo di Fango. Funziona con {Tecnologia} contro {Schivare}. Colpisce un bersaglio a distanza media e causa 8 danni. Una volta a sessione.

- **Padronanza Nanica:** [Supporto] Il Nano approfondisce le tradizioni, le armi e le tecniche del suo popolo. Se conosce la Padronanza dell'Ascia, oppure la Padronanza di uno degli Elementi previsti dalla Skill Etnica II, la differenza necessaria per causare il danno critico scende da 10 a 5; nel caso dei Nani di Collina, privi di una skill elementale, si applica sulla Padronanza di Armi da Tiro e Armi Tecnologiche. Questa skill deve essere dichiarata prima del tiro di dado offensivo. Questa abilità può essere tentata due volte a sessione.

Skill livello 9

- **Stirpe Atavica:** [Skill Attiva: Influenza] Il legame con gli Antenati è, per un Nano, qualcosa di più che semplice genealogia: è un filo ininterrotto che lo protegge. Una volta a sessione, con una prova {8} di {Pregare}, evoca gli spiriti dei suoi antenati. Ottiene Favore in una abilità/skill/cast di difesa compiuta entro 4 turni. [Skill Numerica] {Conoscenza} +1

- **Cantiere Nanico:** [Skill Progetto] I Nani sono un popolo ingegnoso, capace di elaborare progetti complessi. Può creare, una volta ogni 30 giorni, un progetto minore in Stile Nanico. Il progetto è limitato ai seguenti tipi:

- **Cuore della Montagna:** Nelle profondità del suolo ci sono molti misteri. Può creare/trovare un gioiello, una gemma o un metallo raro: se viene incantato o consacrato o usato per una produzione, chi lo usa avrà Favore nella prova iniziale di attivazione. Una volta ogni 30 giorni.

- **Catapulta/Arma d'assedio:** Con due sessioni di lavorazione può creare una catapulta, un cannone o un'altra arma da assedio, controllabile in almeno 2 pg. Dura 60 giorni.

- **Miniera:** A capo di una squadra di almeno altri due personaggi, può scavare in punto della mappa. Deve aprire una richiesta di Via Libera alla ruota del Tempo, effettuando un tiro d20. In base al risultato, e dopo almeno due giocate, la Ruota potrà dare un oggetto o un materiale. Una volta ogni 60 giorni.

- **Scavo Archeo-runico:** Può organizzare una spedizione alle Miniere Perdute o in un altro luogo dove ci sono tracce di civiltà nanica, fino a trovare un muro con iscrizioni runiche. Può usare questa spedizione come fosse una richiesta di esito in Biblioteca, tramite un tiro su {Conoscenze}, ma la richiesta deve essere coerente con le informazioni ottenibili da una civiltà nanica. Una volta ogni 60 giorni.

[Il progetto deve essere prima richiesto alla Ruota del Tempo, e non può variare nei dettagli ma solo nella presentazione estetica. Il Nano è l'unico che sa come utilizzare questi meccanismi, pertanto deve essere sempre presente.]

- *Versatilità Offensiva*: [Skill Numerica] un bonus a scelta tra
 - {Colpire} +1; {Parare} -1
 - {Mirare} +1; {Schivare} -1
 - {Lanciare Devozioni} +1; {Resistere Devozioni} -1
 - {Lanciare Incantesimi} +1; {Resistere Incantesimi} -1
 - {Arte} +1; {Volontà} -1
 - {Scienza} +1, {Tecnologia} +1, {Modellare} +1; {Costituzione} -1, {Schivare} -1, {Volontà} -1
 - {Plasmare Entropia}; {Disperdere Entropia} -1

Skill livello 10

- PARAMETRO: [Skill Numerica] +1 (Consigliato per questa Razza: ENTROPIA)
- *Refrattario II*: [Skill Passiva] Non è facile condizionare la mente chiusa e resistente di un Nano. Una volta a sessione è Immune a {Terrore}. [Skill Numerica] {Volontà} +1
- *Thane sotto la Montagna*: [Skill Attiva: Influenza] Secondo le leggende, ogni tribù dei Nani è stata fondata da uno dei primi aiutanti del Fabbriante: i Thane, Nani che hanno ricevuto come ricompensa dal Fabbriante grande statura e forza fisica. Il Nano, una volta a sessione, superando una prova {12} su {Plasmare Entropia}, si trasforma in un Thane (vedi la descrizione in "Campioni e Incarnazioni" dell'Archetipo Sacerdote"). L'aspetto e il tipo di danni sarà del tipo previsto dalla skill Etnica II, a prescindere dalle armi equipaggiate; non acquisisce PV extra. L'abilità speciale è compiuta con {Plasmare Entropia}; dopo la trasformazione, il Nano procede con le prove previste normalmente dalle varie situazioni. Dura 4 turni. Se è Sacerdote e conosce l'Incarnazione del Dominio del Fabbriante, può usare questa skill con Favore su {Plasmare Entropia}