

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

## GENI JANN

I personaggi jann hanno i seguenti tratti razziali.

- +6 alla Forza, +4 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, +4 all'Intelligenza, +4 alla Saggezza, +2 al Carisma.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un janni è di 9 metri. La velocità di volare è di 6 metri (perfetta).
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Dadi Vita razziali: Un janni comincia con sei livelli di esterno, che gli conferiscono 6d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +6 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +5, Rifl +5 e Vol +5.
- Abilità razziali: I livelli di esterno del janni gli conferiscono punti abilità pari a 9 x (8 + modificatore di Int). Le loro abilità di classe sono Artigianato (qualsiasi) (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Sag), Concentrazione (Cos), Muoversi Silenziosamente (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag) e Valutare (Int).
- Talenti razziali: I livelli di esterno del janni gli conferiscono tre talenti.
- Bonus di armatura naturale +1.
- *Cambiare taglia*: Due volte al giorno, un janni può cambiare magicamente la taglia di una creatura. Questa capacità funziona come gli incantesimi *ingrandire persone* o *ridurre persone* (il janni sceglie quando utilizza la capacità), eccetto che può funzionare anche sul janni. L'effetto è negato da un tiro salvezza su Tempra con CD 12 + il modificatore di Carisma del jann. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 2° livello.
- Capacità magiche: 3 volte al giorno: *invisibilità* (solo su se stesso), *parlare con gli animali*. 12° livello dell'incantatore. Una volta al giorno un janni può *creare cibo e acqua* (7° livello dell'incantatore) e può utilizzare *transizione eterea* (12° livello dell'incantatore) per 1 ora. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.
- Resistenza elementale (Str): I jann possono sopravvivere sui Piani Elementali di Acqua, Aria, Fuoco o Terra fino a 48 ore. Non riuscire a tornare sul Piano Materiale al termine di questo periodo di tempo infligge al janni 1 danno per ogni ora aggiuntiva, fino a quando non muore o torna al Piano Materiale.
- *Spostamento planare* (Mag): Un janni può entrare in qualsiasi piano elementale, nel Piano Astrale o nel Piano Materiale. Questa capacità trasporta il janni e fino ad altre sei creature, purché si stiano tutte tenendo per mano con il janni. Per il resto funziona come l'incantesimo omonimo (13° livello dell'incantatore).
- Resistenza al fuoco 10
- Telepatia (Sop): Il jann può comunicare telepaticamente con un'altra creatura entro 30 metri che possieda un linguaggio. È possibile rivolgersi telepaticamente a più creature alla volta, sebbene mantenere una conversazione telepatica è altrettanto difficile quanto parlare e ascoltare contemporaneamente più persone alle volte.
- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Abissale, Aquan, Auran, Celestiale, Ignan, Infernale, Terran.
- Classe preferita: Ladro.
- Modificatore di livello +5.