

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

GNOMI DELLE PROFONDITÀ

- -2 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Saggezza, -4 al Carisma.
- Taglia Piccola: Essendo creature di taglia Piccola gli gnomi guadagnano un bonus di taglia +1 alla Classe Armatura, un bonus di taglia +1 al tiro per colpire e un bonus di taglia +4 alle prove di Nascondersi, ma devono utilizzare armi più piccole di quelle usate dagli umani, e la loro capacità di carico e di sollevamento è tre quarti di quella delle creature di taglia Media.
- La velocità base sul terreno degli gnomi è 6 metri.
- Esperto minatore: Questa capacità permette agli gnomi delle profondità di ottenere un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare strane opere in muratura. Ciò che non è pietra ma che simula la pietra è considerato un'insolita opera di muratura. Uno gnomo delle profondità che semplicemente arriva a meno di 3 metri dell'opera in muratura può effettuare una prova come se la stesse cercando attivamente e può utilizzare l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra allo stesso modo dei ladri. Uno gnomo delle profondità può anche intuire la profondità approssimativa sottoterra, con la stessa naturalezza con cui un umano percepisce la direzione verso l'alto.
- Scurovisione 36 metri.
- Visione crepuscolare: Gli gnomi possono vedere due 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.
- Resistenza agli incantesimi pari a 11 + livelli del personaggio.
- Familiarità nelle armi: Gli gnomi considerano i martelli-picca gnomeschi come se fossero armi da guerra anziché armi esotiche.
- Bonus razziale di +2 a tutti i tiri salvezza.
- Aggiungere +1 alla Classe Difficoltà di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi di illusione lanciati dagli gnomi. Questo modificatore è cumulativo con quelli di altri effetti simili.
- Bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro coboldi e goblinoidi.
- Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro tutte le creature. 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 +2 alle prove di Ascoltare.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (alchimia).
- Bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi, che aumenta fino a +4 nelle aree sotterranee.
- Linguaggi automatici: Comune, Gnomesco e Sottocomune. Linguaggi bonus: Elfico, Gigante, Goblin, Nanico, Orchesco e Terran.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno: *cambiare sembianze*, *cecità/sordità* (CD 12 + modificatore di Carisma), *sfocatura*. Livello dell'incantatore pari al livello del personaggio dello gnomo delle profondità. Un bonus razziale di +4 viene applicato alla CD dei tiri salvezza delle capacità magiche degli gnomi delle profondità.
- Anti-individuazione (Sop): Gli gnomi delle profondità hanno la capacità continua di *anti-individuazione* come da incantesimo (livello dell'incantatore pari al livello del personaggio dello gnomo delle profondità).
- Classe preferita: Ladro.
- Modificatore di livello +3.