

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

GNOMI

- +2 alla Costituzione, -2 alla Forza.
- 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.
- 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.
- Familiarità nelle armi: Gli gnomi considerano i martelli-picca gnomeschi come se fossero armi da guerra anziché armi esotiche.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.
- 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 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 +2 alle prove di Ascoltare.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (alchimia).
- Linguaggi automatici: Comune e Gnomesco. Linguaggi bonus: Draconico, Nanico, Elfico, Gigante, Goblin e Orchesco. In più, uno gnomo può parlare con i mammiferi che vivono nelle tane (tassi, volpi, conigli ecc.). Questa è una capacità innata per gli gnomi. Vedi la descrizione dell'incantesimo *parlare con gli animali*.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno: *parlare con gli animali* (solo mammiferi che vivono nelle tane, durata 1 minuto). Uno gnomo con punteggio di Carisma di almeno 10 possiede inoltre le seguenti capacità magiche: 1 volta al giorno: *luci danzanti*, *prestidigitazione* e *suono fantasma*. 1° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + modificatore di Carisma dello gnomo + livello dell'incantesimo.
- Classe preferita: Bardo. La classe bardo di uno gnomo multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.