

Gnomi

Tratti razziali degli gnomi

Costituzione +2 , **Carisma +2** , **Forza -2**: Gli gnomi sono fisicamente deboli ma sorprendentemente resistenti, ed il loro atteggiamento li rende per natura simpatici.

Taglia Piccola: Come creature Piccole gli gnomi hanno bonus di taglia +1 alla CA, bonus di taglia +1 ai tiri per colpire, penalità -1 a BMC e DMC, e infine bonus di taglia +4 alle prove di Furtività.

Velocità lenta: La velocità base sul terreno degli gnomi è 6 metri.

Visione crepuscolare: Gli gnomi vedono due volte più lontano di un umano in condizioni di luce scarsa. Vedi Regole Addizionali.

Familiarità nelle armi: Gli gnomi considerano qualsiasi arma con la parola "gnomesca" nel nome come arma da guerra.

Magia gnomesca: Gli gnomi aggiungono +1 alla CD di ogni Tiro Salvezza contro gli incantesimi di illusione che lanciano. Gli gnomi con Carisma 11 o superiore guadagnano inoltre le seguenti Capacità Magiche: 1/giorno—luci danzanti, parlare con gli animali, prestidigitazione e suono fantasma. Il livello dell'incantatore per questi effetti è uguale al livello dello gnomo. La CD per questi incantesimi è pari a 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Carisma dello gnomo.

Ossessione: Gli gnomi ottengono bonus razziale +2 ad un'Abilità di Artigianato o Professione di loro scelta.

Resistenza alle illusioni: Gli gnomi ottengono bonus razziale +2 ai Tiri Salvezza contro incantesimi ed effetti di illusione.

Sensi acuti: Gli gnomi ottengono bonus razziale +2 alle prove di Percezione.

Linguaggi: Gli gnomi iniziano il gioco parlando Comune, Gnomesco e Silvano. Gli gnomi con alto punteggio di Intelligenza possono scegliere tra i seguenti linguaggi: Draconico, Elfico, Gigante, Goblin, Nanico, e Orchesco.

Speranza eterna: Gli gnomi raramente perdono la speranza e credono sempre che anche le situazioni più disperate possano risolversi. Gli gnomi con questo tratto razziale ricevono bonus razziale +2 ai tiri salvezza contro paura ed effetti di disperazione. Una volta al giorno, dopo aver ottenuto un 1 su un d20, lo gnomo può ritirare il dado e tenere il secondo risultato. Tratti razziali sostituiti: addestramento difensivo e odio.

Jordie Gnomo, bardo 2°

Umanoide medio

Iniziativa: +0;

Percezione: +2

Sensi: +4; *visione crepuscolare*

Linguaggi: comune, Gnomesco e Silvano

Divinità: --

Allineamento: CB

CA: 18, contatto 13 (+2 Des, +1 taglia), colto alla sprovvista 16 (+0 Des, +1 taglia, +5 armatura)

Pf: 2d8 +4 (20 pf; 2 DV)

Immunità: --

Resistenze: --

Iniziativa: +2

Tempra: +2 (0 base +2 Cos);

Riflessi: +5 (3 base +2 Des);

Volontà: +3 (3 base +0 Sag) (+2 contro paura ed effetti di disperazione | contro incantesimi ed effetti d'illusione);

Velocità: 6 m (4,5 quadretti)

Spazio: 1,5 m; Portata: 1,5 m

Mischia: +0 stocco piccolo 1d4-1 (18-20*2)

Distanza: +4 arco corto piccolo 1d4 (20*3)

Attacco base: +1;

DMC: 13 =10 + 1 -1+2+ 1

BMC: -1 = 1-1-1 bonus di attacco base + modificatore di For+ modificatore di taglia speciale

Opzioni di attacco: --

Azioni speciali: --

Strumenti da combattimento:

Incantesimi da Bardo Conosciuti (LI 2°; CD 15 più livello dell'incantesimo; CD 16* per incantesimi illusione):

1°- 4 (2 base + 2 bonus Car) 2 al giorno – unto, immagine silenziosa*, sonno

0° - ∞ al giorno - 5 individuazione del magico, fastornare, mano magica, lettura del magico, aprire/chudere

Capacità magiche (LI 2°):

1°- 1 al giorno: *luci danzanti**, *parlare con gli animali*, *prestidigitazione* e *suono fantasma**

Caratteristiche: For 8, Des 14, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 20

Talenti: Esibizione durevole (effetti musica bardica restano 2 round dopo che ho smesso di cantare)

Abilità: 7*2 →14

Artista della fuga *

Acrobazia *

Camuffare *

Cavalcare

Concentrazione

Conoscenze (arcana) *

Conoscenze (local) *

Conoscenze (nobility) *

Conoscenze (planes) *

Diplomazia *

Furtività *

Guarire

Intimidire *

Intrattenere (canto) – Ragg + Percepire intenzioni *

Linguistica

Nuotare

Percezione *

~~Percepire intenzioni *~~

Tot	Car	Gradi	Altro
0	2		
0	2		
0	5	1	3
0	2		
0	2		
0	1	1	4
0	1	1	4
0	1	1	4
0	1	1	4
0	5	2	3
0	2	1	7
0	0		
0	-1	1	3
0	5	2	3
0	1		
0	-1		
0	0	1	3
0	0		

Raggiare*	0	5		
Scalare*	0	-1		
Sapienza magica *	0	1	1	3
Sopravvivenza	0	0		
Utilizzare oggetti magici *	0	5	1	3
Valutare *	0	1		

Proprietà: stocco piccolo, arco corto piccolo, 20 frecce.giacco di maglia, buckler. Pergamena dell'uomo libero, 5 razioni, borsa da viaggio, attrezzatura base + 25 m corda + 3 torce.

Conoscenza bardica(Str): aggiunge metà dei livelli di classe come bonus ai check abilità conoscenza, può usare check conoscenza anche se non addestrato.

Esibizione bardica: 4+5 (Car) round al giorno.

- **Countersong (Su):** At 1st level, a bard learns to counter magic effects that depend on sound (but not spells that have verbal components). Each round of the countersong he makes a Perform (keyboard, percussion, wind, string, or sing) skill check. Any creature within 30 feet of the bard (including the bard himself) that is affected by a sonic or language-dependent magical attack may use the bard's Perform check result in place of its saving throw if, after the saving throw is rolled, the Perform check result proves to be higher. If a creature within range of the countersong is already under the effect of a non instantaneous sonic or language-dependent magical attack, it gains another saving throw against the effect each round it hears the countersong, but it must use the bard's Perform skill check result for the save. Countersong does not work on effects that don't allow saves. Countersong relies on audible components.
- **Distraction (Su):** At 1st level, a bard can use his performance to counter magic effects that depend on sight. Each round of the distraction, he makes a Perform (act, comedy, dance, or oratory) skill check. Any creature within 30 feet of the bard (including the bard himself) that is affected by an illusion (pattern) or illusion (figment) magical attack may use the bard's Perform check result in place of its saving throw if, after the saving throw is rolled, the Perform skill check proves to be higher. If a creature within range of the distraction is already under the effect of a non instantaneous illusion (pattern) or illusion (figment) magical attack, it gains another saving throw against the effect each round it sees the distraction, but it must use the bard's Perform skill check result for the save. Distraction does not work on effects that don't allow saves. Distraction relies on visual components.
- **Fascinate (Su):** At 1st level, a bard can use his performance to cause one or more creatures to become fascinated with him. Each creature to be fascinated must be within 90 feet, able to see and hear the bard, and capable of paying attention to him. The bard must also be able to see the creatures affected. The distraction of a nearby combat or other dangers prevents this ability from working. For every three levels the bard has attained beyond 1st, he can target one additional creature with this ability. Each creature within range receives a Will save (DC 10 + 1/2 the bard's level + the bard's Cha modifier) to negate the effect. If a creature's saving throw succeeds, the bard cannot attempt to fascinate that creature again for 24 hours. If its saving throw fails, the creature sits quietly and observes the performance for as long as the bard continues to maintain it. While fascinated, a target takes a -4 penalty on all skill checks made as reactions, such as Perception checks. Any potential threat to the target allows the target to make a new saving throw against the effect. Any obvious threat, such as someone drawing a weapon, casting a spell, or aiming a weapon at the target, automatically breaks the effect. Fascinate is an enchantment (compulsion), mind-affecting ability. Fascinate relies on audible and visual components in order to function.
- **Inspire Courage (Su):** A 1st-level bard can use his performance to inspire courage in his allies (including himself), bolstering them against fear and improving their combat abilities. To be affected, an ally must be able to perceive the bard's performance. An affected ally receives a +1 morale bonus on saving throws against charm and fear effects and a +1 competence bonus on attack and weapon damage rolls. At 5th level, and every six bard levels thereafter, this bonus

increases by +1, to a maximum of +4 at 17th level. Inspire courage is a mind-affecting ability. Inspire courage can use audible or visual components. The bard must choose which component to use when starting his performance.

Versatile Performance (Ex): At 2nd level, a bard can choose one type of Perform skill. He can use his bonus in that skill in place of his bonus in associated skills. When substituting in this way, the bard uses his total Perform skill bonus, including class skill bonus, in place of its associated skill's bonus, whether or not he has ranks in that skill or if it is a class skill. At 6th level, and every 4 levels thereafter, the bard can select an additional type of Perform to substitute. Sing--> (Bluff, Sense Motive)

Well-Versed (Ex): At 2nd level, the bard becomes resistant to the bardic performance of others, and to sonic effects in general. The bard gains a +4 bonus on saving throws made against bardic performance, sonic, and language-dependent effects.