

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

FAEN

FAEN DEL CANTO SAPIENTE

- +2 all'Intelligenza, -2 alla Forza.
- Taglia Piccola: Essendo creature di taglia Piccola i faen 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 dei faen è 6 metri.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Sapienza Magica.
- Capacità magiche innate: 1 volta al giorno – *individuazione del magico, suono fantasma e globo lucente inferiore*. Usare il livello di personaggio del faen come livello dell'incantatore.
- Visione crepuscolare: I faen possono vedere due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili. Inoltre, mantengono la capacità di distinguere colori e dettagli in queste condizioni di scarsa visibilità.
- Metamorfosi: Una volta che il faen ha raggiunto almeno il 3° livello di personaggio, può decidere di sottoporsi ad una metamorfosi. Ciò può accadere solo nel momento in cui possa ottenere un talento nuovo o bonus – la metamorfosi rimpiazzerà il talento. Il faen secerne una sostanza appiccicosa che lo avvolge. La secrezione si indurirà per formare una crisalide. Il faen trascorrerà 1d4+3 giorni dentro la crisalide, dopodiché ne emergerà in una forma completamente nuova. Ancora più piccolo di prima, il faen sarà ora munito di ali da farfalla che gli permetteranno di levarsi in volo. L'equipaggiamento del faen avvolto dalla crisalide magica ne emergerà delle dimensioni appropriate alla nuova taglia del personaggio.
- Linguaggi automatici: Comune e Faen. Linguaggi bonus: Qualsiasi.

FAEN SCATTANTE

- +2 alla Destrezza, -2 alla Forza.
- Taglia Piccola: Essendo creature di taglia Piccola i faen 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 dei faen è 6 metri.
- Corsa: Quando uno scattante corre, si sposta di cinque volte della sua normale velocità anziché quattro volte. I quickling non possono usare questa capacità razziale se indossano armature pesanti.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente.
- Bonus razziale di +1 alle prove di iniziativa.
- Visione crepuscolare: I faen possono vedere due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili. Inoltre, mantengono la capacità di distinguere colori e dettagli in queste condizioni di scarsa visibilità.
- Metamorfosi: Una volta che il faen ha raggiunto almeno il 3° livello di personaggio, può decidere di sottoporsi ad una metamorfosi. Ciò può accadere solo nel momento in cui possa ottenere un talento nuovo o bonus – la metamorfosi rimpiazzerà il talento. Il faen secerne una sostanza appiccicosa che lo avvolge. La secrezione si indurirà per formare una crisalide. Il faen trascorrerà 1d4+3 giorni dentro la crisalide, dopodiché ne emergerà in una forma completamente nuova. Ancora più piccolo di prima, il faen sarà ora munito di ali da farfalla che gli permetteranno di levarsi in volo. L'equipaggiamento del faen avvolto dalla crisalide magica ne emergerà delle dimensioni appropriate alla nuova taglia del personaggio.
- Linguaggi automatici: Comune e Faen. Linguaggi bonus: Qualsiasi.

FAEN SPRYTE

In aggiunta ai tratti della loro razza di origine (faen del canto sapiente o faen rapido), un faen spryte possiede i seguenti tratti:

- +2 alla Destrezza, -2 alla Forza (questi modificatori sono cumulativi con quelli del faen del canto sapiente e del faen scattante).
- Folletti: Gli spryte perdono il tipo umanoide e diventano folletti.
- Taglia Minuscola: Essendo creature di taglia Minuscola gli spryte guadagnano un bonus di taglia +2 alla Classe Armatura, un bonus di taglia +2 al tiro per colpire e un bonus di taglia +8 alle prove di Nascondersi, ma devono utilizzare armi ed equipaggiamento di taglia Minuscola, e la loro capacità di carico e di sollevamento è la metà di quella delle creature di taglia Media. Nonostante siano Minuscoli, gli spryte occupano comunque un'area di 1,5 per 1,5 metri, minacciano le aree circostanti e non devono entrare nello spazio di un'altra creatura per effettuare un attacco in mischia.
- La velocità base sul terreno dei faen è 3 metri.
- Volo: Gli spryte possiedono delle sottili ali trasparenti che gli permettono di volare con velocità 9 metri e manovrabilità media.
- Visione crepuscolare: I faen possono vedere due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili. Inoltre, mantengono la capacità di distinguere colori e dettagli in queste condizioni di scarsa visibilità.