

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

HALFLING DELL'ACQUA

- -2 alla Forza, +2 alla Destrezza e +2 alla Costituzione.
- Taglia Piccola: Essendo creature di taglia Piccola gli halfling 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 halfling è 6 metri.
- Nuotatore naturale (Str): Gli halfling dell'acqua hanno una velocità di nuotare di 6 metri. Un halfling dell'acqua può spostarsi in acqua alla sua velocità di nuotare senza effettuare prove di nuotare. Ha un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare per svolgere azioni speciali o evitare un pericolo. Un halfling dell'acqua può sempre scegliere di prendere 10 a una prova di Nuotare, anche se distratta o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purchè nuoti in linea retta.
- Bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro creature del sottotipo fuoco.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare.
- Bonus razziale di +1 a tutti i tiri salvezza.
- Bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro paura: Questo bonus si somma al bonus di +1 degli halfling ai tiri salvezza in generale.
- Bonus razziale di +1 all'attacco con armi da lancio e fionde.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare.
- Penalità di -2 a tutti i tiri salvezza contro incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali con il sottotipo terra o impiegate da creature del sottotipo fuoco.
- Linguaggi automatici: Comune e Halfling. Linguaggi bonus: Elfico, Gnomesco, Goblin, Nanico e Orchesco.
- Classe preferita: Ladro. La classe ladro di un halfling multiclasse non conta quando si determina se subisce una penalità ai punti esperienza.