

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

HALFLING ACQUATICI

- +2 alla Destrezza, -2 alla Forza.
- Acquatico: Un halfling acquatico ottiene il sottotipo acquatico. Una creatura acquatica può respirare sott'acqua. Non può respirare l'aria a meno che non possieda la qualità speciale anfibio. Una creatura acquatica può trattenere il fiato fuori dell'acqua per 2 round per ogni punto di Costituzione. Dopodichè inizia a soffocare.
- 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.
- Un halfling acquatico ha una velocità di nuotare di 6 metri senza dover effettuare prove di Nuotare. Un halfling acquatico riceve un bonus razziale di +8 su qualsiasi prova di Nuotare per svolgere alcune azioni o evitare un pericolo. Può sempre decidere di prendere 10 a una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può utilizzare l'azione di correre mentre nuota, purchè nuoti in linea retta.
- Visione crepuscolare migliorata: Gli halfling acquatici possono vedere quattro 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.
- 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.
- 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.
- Modificatore di livello: +1 (+0 campagne subacquee).