

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

HALFLING DELLE PROFONDITÀ

- +2 alla Destrezza, -2 alla Forza.
- 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.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Esperto minatore: Come i nani, gli halfling delle profondità hanno un bonus razziale di +2 alle prove per notare strane opere in muratura. Anche qualcosa che non è pietra ma che è camuffata come pietra viene considerata una strana opera in muratura. Un halfling delle profondità che si avvicini semplicemente entro 3 metri a uno strano oggetto di pietra può tentare automaticamente una prova di Cercare come se stesse effettivamente cercando, e può usare l'abilità Cercare per trovare trappole in pietra come se fosse un ladro. Un halfling delle profondità può anche intuire la profondità, avvertendo la distanza approssimativa dalla superficie con la stessa naturalezza con cui un uomo avverte in che direzione è l'alto.
- 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.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato e Valutare, se inerenti a pietre e metalli.
- 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.