

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

KENDER

- +2 alla Destrezza, -2 alla Forza e -2 alla Saggezza.
- 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.
- Bonus razziale di +1 a tutti i tiri salvezza.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Osservare.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Rapidità di Mano e Scassinare Serrature. I kender possono usare queste due capacità come se fossero addestrati, anche se possiedono 0 gradi in quell'abilità.
- Penalità razziale di -4 alle prove di Concentrazione.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Raggirare per dileggiare qualcuno.
- I kender sono immuni alla paura, sia di natura magica che di altra natura.
- Linguaggi automatici: Comune e Kender. Linguaggi bonus: Nanico, Elfico e Goblin.
- Classe preferita: Ladro.

KENDER AFFLITTI

- +2 alla Destrezza, -2 alla Forza e -2 alla Saggezza.
- 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.
- Bonus razziale di +1 a tutti i tiri salvezza.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Osservare.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare e Scalare.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Rapidità di Mano e Scassinare Serrature. I kender possono usare queste due capacità come se fossero addestrati, anche se possiedono 0 gradi in quell'abilità.
- I kender sono immuni alla paura, sia di natura magica che di altra natura.
- Linguaggi automatici: Comune e Kender. Linguaggi bonus: Nanico, Elfico e Goblin.
- Classe preferita: Ladro.