

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

CREATURE CELESTIALI

Il “celestiale” è un archetipo che può essere applicato a qualunque creatura corporea, quale aberrazione, animale, bestia magica, drago, folletto, gigante, parassita, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale di allineamento buono o neutrale (cui ci si riferirà nel seguito con il termine “creatura base”).

Una creatura celestiale fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato. Non ricalcolare i Dadi Vita, bonus di attacco base, tiri salvezza o punti abilità se il tipo di creatura cambia.

Taglia e tipo: Animali o parassiti con questo archetipo diventano bestie magiche, ma per il resto il loro tipo rimane invariato. La taglia rimane invariata. Le creature celestiali incontrate sul Piano Materiale hanno il sottotipo extraplanare.

Attacchi speciali: Una creatura celestiale conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base, e inoltre ottiene il seguente attacco.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, la creatura celestiale può effettuare un normale attacco in mischia che infligge danni extra pari ai suoi DV (massimo +20) contro un avversario malvagio.

Qualità speciali: Una creatura celestiale conserva tutte le qualità speciali della creatura base, e inoltre ottiene le seguenti qualità.

- Scurovisione fino a 18 metri.
- Riduzione del danno (vedi tabella sottostante).
- Resistenza all'acido, al freddo e all'elettricità (vedi tabella sottostante).
- Resistenza agli incantesimi pari ai suoi DV +5 (massimo 25).

Dadi Vita	Resistenza all'acido, all'elettricità e al freddo	Riduzione del danno
1-3	5	-
4-7	5	5/magia
8-11	10	5/magia
12 o più	10	10/magia

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, si utilizza il valore superiore.

Se la creatura celestiale ottiene la riduzione del danno, le sue armi naturali devono essere considerate come armi magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, ma il punteggio di Intelligenza è almeno 3.

Ambiente: Qualsiasi piano di allineamento buono.

Grado di Sfida: 3 DV o meno, come la creatura base; 4-7 DV, come la creatura base +1; 8 DV o più, come la creatura base +2.

Allineamento: Sempre buono (qualsiasi).

Avanzamento: Come la creatura base +2.