

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

CREATURE IMMONDE

L'“immondo” è un archetipo che può essere applicato a qualunque aberrazione, animale, bestia magica, drago, folletto, gigante, melma, parassita, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale corporeo di allineamento non buono (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine di “creatura base”).

Una creatura immonda 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 immonde incontrate sul Piano Materiale hanno il sottotipo extraplanare.

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

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

Qualità speciali: Una creatura immonda 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 al freddo e al fuoco (vedi tabella sottostante).
- Resistenza agli incantesimi pari ai suoi DV +5 (massimo 25).

Dadi Vita	Resistenza al fuoco 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 immonda 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 malvagio.

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 malvagio (qualsiasi).

Avanzamento: Come la creatura base +2.