

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

MEZZI-CELESTIALI

Il “mezzo-celestiale” è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea vivente con un punteggio di Intelligenza di 4 o superiore e di allineamento non malvagio (cui d’ora in avanti ci si riferirà col termine “creatura base”).

Un mezzo-celestiale fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Taglia e tipo: Il tipo di creatura cambia in esterno. Non è necessario calcolare nuovamente i DV, il bonus di attacco base o i tiri salvezza della creatura. La taglia non viene modificata. I mezzo-celestiali normalmente sono esterni nativi.

Velocità: Un mezzo-celestiale ha ali piumate ed è in grado di volare al doppio della velocità base sul terreno della creatura base (manovrabilità buona). Se la creatura base ha una velocità di volare, bisogna invece usare quella.

Classe Armatura: L’armatura naturale aumenta di +1 (questo si somma a qualsiasi bonus di armatura naturale che la creatura base già possieda).

Attacchi speciali: Un mezzo-celestiale mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base guadagnando, inoltre, le seguenti capacità speciali.

Luce diurna (Sop): I mezzo-celestiali possono usare un effetto di *luce diurna* (come per l’incantesimo) a volontà.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, un mezzo-celestiale può compiere un normale attacco in mischia per infliggere danni extra pari ai suoi DV (fino a un massimo di +20) contro un nemico malvagio.

Capacità magiche: I mezzo-celestiali con un punteggio di Intelligenza o di Sapienza di 8 o superiore possiedono due o più capacità magiche, in base ai loro Dadi Vita, come indicato nella tabella che segue. Le capacità sono cumulative; un drago d’ottone mezzo-celestiale cucciolo (4 DV) può usare *protezione dal male* e *benedizione* così come *aiuto* e *individuazione del male*. Se non diversamente indicato, una capacità è utilizzabile una volta al giorno. Il livello dell’incantatore è pari ai DV della creatura, e la CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

DV Capacità

1-2 *Protezione dal male* 3 volte al giorno, *benedizione*

3-4 *Aiuto, individuazione del male*

5-6 *Cura ferite gravi, neutralizza veleno*

7-8 *Punizione sacra, rimuovi malattia*

9-10 *Dissolvi il male*

11-12 *Parola sacra*

13-14 *Aura sacra* 3 volte al giorno, *santificare*

15-16 *Charme sui mostri di massa*

17-18 *Evoca mostri IX* (solo celestiali)

19-20 *Resurrezione*

Qualità speciali: Un mezzo-celestiale mantiene tutte le qualità speciali della creatura base, più le seguenti qualità speciali.

- Scurovisione fino a 18 metri.

- Immunità alle malattie.

- Resistenza all’acido 10, al freddo 10, e all’elettricità 10.

- Riduzione del danno 5/magia (se 11 o meno DV) o 10/magia (se 12 o più DV)

- Le armi naturali di un mezzo-celestiale devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

- Resistenza agli incantesimi pari ai DV della creatura +10 (massimo 35).

- Bonus razziale di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro il veleno.

Caratteristiche: Aumentano rispetto alla creatura base come segue: For +4, Des +2, Cos +4, Int +2, Sag +4, Car +4.

Abilità: Un mezzo-celestiale ottiene punti abilità come un esterno e ha punti abilità pari a (8 + il suo modificatore di Int) x (DV +3). In questo calcolo non bisogna includere i DV derivanti dai livelli di classe: il mezzo celestiale ottiene punti abilità da esterno solo per i suoi DV razziali, e guadagna la normale quantità di punti abilità per i suoi livelli di classe. Considerare le abilità della lista della creatura base come abilità di classe, e le altre come abilità di classe incrociata.

Grado di Sfida: 5 o meno DV, lo stesso della creatura base +1; da 6 a 10 DV, lo stesso della creatura base +2;

11 o più DV, lo stesso della creatura base +3.

Allineamento: Sempre buono (qualsiasi)

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +4.