

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

## MEZZI-IMMONDI

Il “mezzo-immondo” 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 buono (cui d’ora in avanti ci si riferirà col termine “creatura base”).

Un mezzo-immondo 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-immondi normalmente sono esterni nativi.

**Velocità:** Un mezzo-immondo ha ali da pipistrello. A meno che la creatura base non abbia una migliore velocità di volare, la creatura può volare alla velocità base sul terreno della creatura base (manovrabilità media).

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

**Attacco:** Un mezzo-immondo ha due attacchi con gli artigli e un attacco con il morso, e gli artigli sono l’arma naturale primaria. Se la creatura base può usare le armi, il mezzo-immondo mantiene questa capacità. Un mezzoimmondo che combatte senz’armi usa un artiglio quando compie un’azione di attacco. Quando invece ha un’arma, di solito usa l’arma.

**Attacco completo:** Un mezzo-immondo che combatte senz’armi usa entrambi gli artigli e il morso quando compie un attacco completo. Se impugna un’arma, di solito usa l’arma come attacco primario e il morso come attacco naturale secondario. Se ha una mano libera, usa un artiglio come attacco naturale secondario aggiuntivo.

**Danni:** I mezzo-immondi hanno attacchi con morso e artigli. Nel caso in cui la creatura base non abbia tali forme di attacco, utilizzare le quantità di danni elencate nella tabella sotto. Altrimenti, si usino i valori elencati sotto o le quantità di danni della creatura base, a seconda di quali siano più alti.

Taglia	Danni da morso	Danni da artiglio
Piccolissima	1	-
Minuta	1d2	1
Minuscola	1d3	1d2
Piccola	1d4	1d3
Media	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6
Enorme	2d6	1d8
Mastodontica	3d6	2d6
Colossale	4d6	3d6

**Attacchi speciali:** I mezzo-immondi mantengono tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottengono il seguente attacco speciale.

*Punire il bene (Sop):* Una volta al giorno, la creatura può effettuare un normale attacco in mischia per infliggere danni extra pari ai suoi DV (fino a un massimo di +20) contro un nemico buono.

**Capacità magiche:** Un mezzo-immondo con un punteggio di Intelligenza o di Saggezza di 8 o superiore acquisisce capacità magiche in base ai suoi DV, come indicato nella tabella sottostante. Le capacità sono cumulative; un mezzo-immondo con 4 DV può usare *oscurità* o anche *dissacrare*. Tranne quando diversamente indicato, una capacità è utilizzabile una volta al giorno. Il livello dell’incantatore è pari ai DV della creatura, la CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

### DV Capacità

1-2 *Oscurità* 3 volte al giorno

3-4 *Dissacrare*

5-6 *Influenza sacrilega*

7-8 *Veleno* 3 volte al giorno

9-10 *Contagio*

11-12 *Blasfemia*

13-14 *Aura sacrilega* 3 volte al giorno, *profanare*

15-16 *Orrido avvizzimento*

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

19-20 *Distruzione*

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

- Scurovisione fino a 18 metri.
- Immunità al veleno.
- Resistenza all'acido 10, al freddo 10, all'elettricità 10 e al fuoco 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-immondo devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.
- Resistenza agli incantesimi pari ai DV della creatura +10 (massimo 35).

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

**Abilità:** Un mezzo-immondo ottiene punti abilità come un esterno e ha punti abilità pari a  $(8 + \text{il suo modificatore di Int}) \times (\text{DV} + 3)$ . In questo calcolo non bisogna includere i DV derivanti dai livelli di classe: il mezzo immondo 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:** 4 o meno DV, lo stesso della creatura base +1; da 5 a 10 DV, lo stesso della creatura base +2; 11 o più DV, lo stesso della creatura base +3.

**Allineamento:** Sempre malvagio (qualsiasi).

**Modificatore di livello:** +4.