



# *Draconomicon*<sup>TM</sup>

Il Libro dei Draghi

Andy Collins, Skip Williams, James Wyatt





LOCKWOOD



## DRACONOMICON™

ANDY COLLINS, SKIP WILLIAMS, JAMES WYATT

S V I L U P P A T O R E  
ANDY COLLINS

A S S I S T E N T I S V I L U P P O  
ED STARK, GWENDOLYN F.M. KESTREL

R E V I S O R I  
MICHELE CARTER, DALE DONOVAN,  
GWENDOLYN F.M. KESTREL, CHARLES RYAN

O R G A N I Z Z A T O R E R E V I S O R I  
KIM MOHAN

DIRETTORE CREATIVO REGOLAMENTO D&D  
ED STARK

DIRETTORE DI R&D PER I GIOCHI DI RUOLO  
BILL SLAVICSEK

VICE PRESIDENTE EDITORIALE  
MARY KIRCHOFF

RESPONSABILE DEL PROGETTO  
MARTIN DURHAM

DIRETTORE DI PRODUZIONE  
CHAS DELONG

DIRETTORE ARTISTICO  
DAWN MURIN

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA  
TODD LOCKWOOD

DISEGNATORI TAVOLE INTERNE  
WAYNE ENGLAND, EMILY FIEGENSCHUH,  
LARS GRANT-WEST, REBECCA GUAY-MITCHELL,  
DAVID HUDNUT, JEREMY JARVIS, GINGER KUBIC,  
JOHN & LAURA LAKEY, TODD LOCKWOOD, DAVID  
MARTIN, DENNIS CRABAPPLE-McCLAIN, MATT  
MITCHELL, MARK NELSON, STEVE PRESCOTT,  
VINOD RAMS, RICHARD SARDINHA, RON  
SPENCER, STEPHEN TAPPIN, JOEL THOMAS, BEN  
THOMPSON, SAM WOOD

G R A F I C I  
DAWN MURIN, MARI KOLKOWSKI

C A R T O G R A F O  
TODD GAMBLE

E F F E T T I S P E C I A L I  
ERIN DORRIES, ANGELIKA LOKOTZ

ILLUSTRAZIONI INTERNE ORIGINALI  
SEAN GLENN

Questo prodotto d20™ System utilizza meccanismi creati per il nuovo gioco di DUNGEONS & DRAGONS® da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, e Peter Adkison.

Questo prodotto WIZARDS OF THE COAST® non contiene Open Game Content. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la d20 System License, consultare [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

Playtester: Greg Collins, Jesse Decker, Viet Nguyen, Marc Russell, Dennis Worrell

Preziosi suggerimenti sono stati forniti da Todd Lockwood e Sam Wood [Anatomia e movimenti dei draghi], Monica Shellman e Michael S. Webster [Nomi dei draghi]

## EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE  
EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE  
MASSIMO BIANCHINI

T R A D U Z I O N E  
MARCO PICONE, MAURIZIO VAGGI

GRAFICA E IMPAGINAZIONE  
GIORGIA CALANDRONI

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,  
& LATIN AMERICA  
Wizards of the Coast, Inc.  
P.O. Box 707  
Renton WA 98057-0707



EUROPEAN  
HEADQUARTERS  
Wizards of the Coast, Belgium  
T Hofsveld 6d  
1702 Groot-Bijgaarden  
Belgium  
+322 467 3360



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.  
Sede:  
43100 Parma  
Italy  
Tel. 0521-630320

DOMANDE? 0521-630320

VISITA IL SITO INTERNET [www.25edition.it](http://www.25edition.it)

Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. associata di Hasbro, Inc. Il logo d20 system è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. ©2003 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet [www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd)

# Indice

Introduzione ..... 4

## Capitolo 1: Tutto sui draghi ..... 5

Il corpo dei draghi ..... 5

Fisiologia dei draghi ..... 9

Ciclo di vita dei draghi ..... 10

Sensi dei draghi ..... 17

Volo ..... 18

Altre forme di movimento ..... 19

Capacità di combattimento ..... 21

Punti deboli dei draghi ..... 25

Punti di vista e psicologia ..... 25

Società dei draghi ..... 26

Linguaggio ..... 28

Religione ..... 30

Draghi per specie ..... 36

Taglia dei draghi ..... 36

Draghi d'argento ..... 37

Draghi bianchi ..... 39

Draghi blu ..... 40

Draghi di bronzo ..... 42

Draghi neri ..... 44

Draghi d'oro ..... 46

Draghi d'ottone ..... 48

Draghi di rame ..... 50

Draghi rossi ..... 52

Draghi verdi ..... 54

## Capitolo 2: Guida del DM

ai draghi ..... 57

Draghi nella campagna ..... 57

Gestire gli incontri con i draghi ..... 59

Regole di mischia ..... 59

Combattere sulle ali ..... 59

Utilizzare le armi a soffio ..... 62

Soffiare o non soffiare? ..... 63

Utilizzare le forme di

attacco speciale ..... 64

Draghi incantatori ..... 65

Talenti dei draghi ..... 66

Descrizione dei talenti ..... 67

Incantesimi dei draghi ..... 75

Descrizione degli incantesimi ..... 76

Oggetti magici dei draghi ..... 82

Interdizioni magiche delle tane ..... 84

Classi di prestigio dei draghi ..... 86

Discepolo di Ashardalon ..... 86

Drago asceta ..... 88

Drago dalla corazza incisa ..... 89

Furia dalle scaglie

insanguinate ..... 91

Maestro elementale ..... 92

Osservatore indifferente di

Chronopsis ..... 94

Sacrilego distruttore di Tiamat ..... 96

Sacro guardiano di Bahamut ..... 98

Draghi avanzati ..... 99

Esempio di drago avanzato ..... 100

## Capitolo 3: Punto di vista

del giocatore ..... 101

Combattere un drago ..... 101

Armarci in anticipo ..... 101

Limitare il campo di battaglia ..... 102

Il fattore sorpresa ..... 102

Dispersersi e concentrare

gli attacchi ..... 102

Non fermarsi a lungo ..... 103

Talenti ..... 103

Nuovi incantesimi ..... 106

Domini dei chierici ..... 107

Descrizione degli incantesimi ..... 109

Armatura in pelle di drago ..... 116

Oggetti di artigianato draconico ..... 116

Oggetti magici ..... 118

Armature ..... 118

Armi ..... 118

Anelli ..... 119

Verghe ..... 119

Bastoni ..... 119

Oggetti meravigliosi ..... 119

Artefatti minori ..... 122

Classi di prestigio ..... 122

Accolito dei draghi ..... 122

Artiglio di Tiamat ..... 123

Cacciatore di draghi ..... 125

Cavaliere di draghi ..... 126

Cavaliere di platino ..... 127

Iniziato ai misteri draconici ..... 128

Poeta lirico del

canto del drago ..... 130

Predone di tesori ..... 131

Uccisore di draghi ..... 133

Valletto dei draghi ..... 134

Draghi nel gruppo ..... 136

Vantaggi e svantaggi

dei draghi ..... 136

Draghi come cavalcature ..... 136

Draghi come gregari ..... 139

Draghi come cavalcature

speciali ..... 139

Draghi come famigli ..... 141

Draghi come personaggi giocanti ..... 141

## Capitolo 4: Nuovi mostri ..... 145

Esempio di creature draconica ..... 145

Draco abissale ..... 147

Draco elementale ..... 147

Draco dell'acqua ..... 148

Draco dell'aria ..... 149

Draco del fumo ..... 149

Draco del fuoco ..... 150

Drago del ghiaccio ..... 150

Draco del magma ..... 151

Draco della melma ..... 152

Draco della terra ..... 153

Draco delle tempeste ..... 153

Dracode aculeato ..... 154

Dracolich ..... 155

Drago fantasma ..... 157

Drago fatato ..... 160

Drago d'ombra ..... 161

Drago planare ..... 162

Drago della battaglia ..... 162

Drago del caos ..... 163

Drago etereo ..... 165

Drago dell'Oceanus ..... 166

Drago piroclastico ..... 167

Drago radioso ..... 169

Drago della ruggine ..... 170

Drago dello Stige ..... 172

Drago Tartareo ..... 173

Drago ululante ..... 175

Drago scheletrico ..... 161

Drago vampiro ..... 177

Drago zanna ..... 180

Drago zombi ..... 181

Dragone terrestre ..... 183

Dragone terrestre

delle colline ..... 183

Dragone terrestre dei deserti ..... 184

Dragone terrestre delle foreste ..... 185

Dragone terrestre

delle giungle ..... 185

Dragone terrestre

delle montagne ..... 186

Dragone terrestre delle paludi ..... 187

Dragone terrestre

delle pianure ..... 188

Dragone terrestre

del Sottosuolo ..... 189

Dragone terrestre

delle tundre ..... 190

Dragonide ..... 191

Dragonnel ..... 192

Golem ..... 193

Golem drago di ossa ..... 193

Golem draco di pietra ..... 194

Golem dragone di ferro ..... 195

Mezzo-drago ..... 195

Scarabeo del tesoro ..... 196

Squama informe ..... 198

## Capitolo 5: Esempi di draghi ..... 199

Personalizzare i draghi ..... 199

Esempi di draghi d'argento ..... 201

Esempi di draghi bianchi ..... 209

Esempi di draghi blu ..... 215

Esempi di draghi di bronzo ..... 223

Esempi di draghi neri ..... 232

Esempi di draghi d'oro ..... 239

Esempi di draghi d'ottone ..... 247

Esempi di draghi di rame ..... 254

Esempi di draghi rossi ..... 262

Esempi di draghi verdi ..... 269

## Appendice 1: Tesoro del drago ..... 277

## Appendice 2: Indice dei draghi ..... 286

# Introduzione

Il drago arretrò, ruggendo, artigliando l'aria  
e sputando fiamme e fuoco, e poi si gettò  
contro Dydd, ma il druido poté affondare  
la sua lama nel ventre di Ashardalon  
e il sangue iniziò a scorrere. Fu allora che Dydd morì,  
le fauci taglienti del drago gli strapparono  
il cuore dal petto; Ashardalon divorò il cuore dell'eroe  
e lo consumò per sostenere la sua immonda vita,  
ancora una volta, ancora per un tempo...  
– Il Canto di Dydd

I draghi, più di qualsiasi altra creatura, incarnano lo spirito di tutto ciò che costituisce il gioco di DUNGEONS & DRAGONS®. I draghi, dallo spietato bianco al maestoso d'oro, sono la sfida più difficile che un avventuriero prima o poi incontrerà sul suo cammino e, al tempo stesso, possiedono le ricchezze più immense delle quali un personaggio potrà mai sperare di impadronirsi. I draghi, dal minuscolo cucciolo nascosto nei recessi del primo dungeon esplorato da un avventuriero alle prime armi al mastodontico grande dragone con cui un campione si batterà all'apice della sua carriera, costituiscono l'incontro finale per eccellenza, una battaglia selvaggia e memorabile che ripagherà l'eroe con il ricco tesoro del drago.

I draghi sono creature mitologiche, a volte descritti come la prima specie senziente comparsa nel mondo, con vite che si dipanano nel tempo, per migliaia di anni. I draghi più vecchi simboleggiano il mondo in quanto tale e incarnano la sua storia, oltre a essere depositari di remote conoscenze e custodi di antichi segreti. Questi sono gli aspetti che rendono i draghi ben più di un semplice incontro di battaglia. I draghi sono saggi, oracoli, fonti di sapere e profeti delle cose che verranno. La loro stessa presenza può essere presagio di buona o di cattiva sorte.

I draghi, forse questo è l'aspetto più importante, servono per ricordare che gli eventi del gioco di D&D si svolgono in un mondo fantastico, meraviglioso e magico, un mondo al di fuori dell'ordinario, sotto ogni punto di vista. Qualsiasi tentativo di paragonare i draghi a lucertole splendide con le ali e le armi a soffio costituisce un'ingiustizia, non soltanto verso gli stessi draghi, ma anche verso l'intero universo fantastico di D&D e tutta la ricchezza di leggende, di miti e di storie eroiche che hanno dato ai draghi una tale gloria da meritare di essere celebrati nel nome stesso del gioco. I draghi, per la loro stessa natura, sono forze epiche che governano il mondo: le loro azioni, i loro complotti e persino i loro desideri si ripercuotono da una parte all'altra della terra. I draghi, dal cucciolo che assale le greggi, al pos-

sente Ashardalon che si nutre delle anime dei preincarnati, compiono azioni memorabili, rilevanti sia su piccola scala sia su larga scala, nella grande ruota dell'universo. I draghi sono i capisaldi del genere fantasy di per se stesso.

Queste, in poche parole, sono le ragioni alla base del libro che vi accingete a leggere. I draghi occupano un ruolo così centrale nel gioco che un tale compendio di regole si rivelerà un supplemento indispensabile per qualsiasi campagna, poiché sarà in grado di potenziare la pericolosità degli incontri con i draghi tanto per i giocatori quanto per i Dungeon Master. All'interno di queste pagine un DM troverà informazioni sui poteri e sulle tattiche dei draghi, insieme a una miscellanea di nuovi talenti, incantesimi, oggetti magici e classi di prestigio create appositamente per rendere gli incontri con i draghi ancora più interessanti, sfidanti e insoliti. Qualora i draghi descritti nel *Manuale dei Mostri* e negli altri libri non fossero sufficienti, questo manuale presenterà nuovi e diversi generi di mostri equivalenti ai draghi da inserire subito nelle proprie avventure. I giocatori, inoltre, potranno scoprire le tattiche per dare la caccia ai draghi e sfruttare i benefici dei nuovi talenti, incantesimi, oggetti magici e classi di prestigio, così da trasformare i loro personaggi in veri e propri uccisori di draghi, cavalieri di draghi o persino servitori di draghi.

*Draconomicon* comunque non è soltanto un compendio di regole, di tattiche e di ecologie. Le illustrazioni di questo libro sono state disegnate per ispirare un rinnovato senso di stupore e di meraviglia dinanzi alle creature che costituiscono un elemento così importante del gioco di D&D. I draghi sono avidi, arroganti e assassini, ma sono altresì maestosi, meravigliosi e magnificenti. I draghi sotto la luce di questo rinnovato senso di grandezza potrebbero non avere un impatto così evidente e concreto sulle proprie campagne come le nuove regole presentate in questo libro, ma la loro influenza sarà per certo avvertibile e palpabile attorno al tavolo da gioco.

Che questo libro sia fonte di ispirazione per chi legge! Questo libro, a prescindere dal suo utilizzo, tanto per costruire nuovi avversari draconici e pericolose tane dei draghi colme di tesori favolosi quanto per creare un personaggio che a cavallo di un drago d'argento carica i servitori di Tiamat, sicuramente contiene non solo le regole necessarie, ma anche tutto il senso del fantastico che serve per trasformare il proprio gioco in un'esperienza ancora più appagante e completa. I draghi sono creature leggendarie e con questo manuale chiunque potrà diventare parte di questa leggenda, da raccontare, rivivere e plasmare nell'immagine del proprio personaggio o della propria campagna. *Draconomicon* mostrerà al lettore come realizzare questo ambizioso intento.

## LE DIVERSE SPECIE DI DRAGHI

La parola "drago", nel gioco di D&D, è associabile a un'ampia varietà di creature, alcune delle quali hanno ben poco in comune con le creature volanti e sputa fuoco che vengono in genere riconosciute come i draghi veri e propri.

Questo libro per lo più si concentra sulle dieci specie di "draghi puri" illustrate nel *Manuale dei Mostri*: i cinque draghi cromatici (bianco, blu, nero, rosso e verde) e i cinque draghi metallici (argento, bronzo, oro, ottone e rame). Si definiscono draghi puri quelle creature che diventano più potenti con il passare dell'età.

Alcune nuove specie di draghi puri sono state introdotte nel Capitolo 4 di questo libro. Inoltre, nell'Appendice 2: "Indice dei

draghi" è stata compilata una lista completa di tutti i draghi puri finora pubblicati nei manuali ufficiali.

Le altre creature appartenenti al tipo "drago", ma che non avanzano secondo le categorie di età, sono designate "draghi inferiori" (tuttavia, ciò non significa affatto che tali creature siano avversari meno potenti dei draghi puri).

Le tre specie di draghi inferiori sono lo pseudodrago, la testuggine dragona e la viverna. Il Capitolo 4 di questo libro compila le numerose descrizioni di altri draghi inferiori e nell'Appendice 2 sono elencati tutti i draghi inferiori finora presentati in uno dei manuali o degli accessori di DUNGEONS & DRAGONS.



**U**na ricca collezione di materiale, che comprende tanto i racconti dei bardi quanto i libri più antichi, è stata raccolta sui draghi, anche se, con grave danno per gli avventurieri che progettano di affrontare un drago, quelle informazioni sono per lo più errate. Il capitolo di apertura di questo libro presenta la verità sui draghi: le diverse specie esistenti, le loro abitudini, la loro fisiologia e la loro visione del mondo.

## IL CORPO DEI DRAGHI

*“Come si può immaginare un essere più perfetto di... un drago, l'immagine stessa della creazione?”*

– Bheilorveilthion, dragone rosso

*“Una ben misera accozzaglia di vanagloriosi rettili volanti, se proprio lo volete sapere!”*

– Hatredymaes, androsfinge

Un drago, agli occhi di un osservatore casuale, appare molto simile a un rettile. Possiede un corpo muscoloso, un collo lungo e sottile, una testa munita di corna o di creste, con denti aguzzi e una coda sinuosa. La creatura cammina su quattro possenti zampe con piedi artigliati e vola con le sue ampie ali da pipistrello. Un drago è ricoperto da spesse scaglie, che vanno dalla punta della sua coda fino all'estremità del suo muso. A ogni modo, come si potrà vedere nei dettagli precisati nel seguito, questa prima impressione è ben lontana dal raccontare la vera storia sulla natura dei draghi.

### ANATOMIA ESTERNA

Il corpo di un drago, nonostante le sue scaglie e le ali, è morfologicamente più simile a un felino che non a un rettile. Man-

mano che si procede nella lettura, si faccia riferimento alle tavole anatomiche riportate nelle prossime pagine.

L'occhio di un drago, come quello di un gatto, ha un'iride piuttosto grande con una pupilla allungata in senso verticale. Questa forma permette alla pupilla di dilatarsi maggiormente per ricevere una quantità di luce superiore a quella ammissibile dall'occhio umano.

La sclera, o il “bianco”, dell'occhio di un drago è a volte gialla, dorata, verde, arancione, rossa o argentea, con l'iride di un colore più scuro in contrasto.

Le pupille di un drago, a prima impressione, appaiono sempre come fessure verticali; tuttavia, se si osservasse con attenzione l'occhio di un drago, si potrebbe individuare una seconda iride con un'altra pupilla all'interno della prima. Il drago può spostare o ruotare questa seconda apertura fino a un massimo di 90°, facendo sì che la pupilla interna si sovrapponga a quella esterna o si posizioni ad angolo retto rispetto a quest'ultima. Questa struttura oculare conferisce al drago la capacità di percepire la profondità e di mettere a fuoco gli oggetti con estrema precisione, quale che sia la quantità di luce disponibile.

L'occhio di un drago è ricoperto da una palpebra esterna coriacea e da tre palpebre interne levigate, le cosiddette membrane nittitanti. La membrana più interna è trasparente e serve a proteggere l'occhio quando un drago vola, lotta, nuota o scava a occhi aperti. Le altre due membrane servono soprattutto per tenere pulite la membrana interna e la superficie dell'occhio. Queste membrane hanno spessore e opacità maggiori di quella più interna e vicina all'occhio.

Un drago può usare queste palpebre interne per coprire gli occhi dai lampi di luce molto intensi e improvvisi. Gli occhi di un drago brillano al buio, ma il drago può nascondere questa lucentezza, abbassando una o più delle sue palpebre interne; questa azione non compromette in alcun modo la capacità visiva di un drago.

Le orecchie di un drago a volte sono completamente indistinguibili dalle creste che incoronano la sua testa, in particolare quando il drago è a riposo. Le orecchie di un drago sveglio, in ogni caso, si muovono di scatto e ruotano man mano che il drago percepisce i suoni.

Alcuni draghi non hanno le orecchie esterne; i draghi scavatori e quelli acquatici sono in genere dotati di semplici cavità auricolari protette da creste ossee.

Il morso di un drago mette in mostra fauci possenti, una lingua biforcuta e denti aguzzi. Il numero preciso e le dimensioni dei denti di un drago dipendono dall'età, dall'habitat e dalla dieta del drago; in ogni caso, la dentatura di un drago comprende di solito quattro canini molto sviluppati (due superiori e due inferiori), che in parte curvano verso l'interno e possiedono bordi taglienti su entrambe le estremità. I canini



sono l'arma principale di un drago; quest'ultimo li utilizza per infilzare e uccidere le sue prede.

Gli incisivi superiori e inferiori del drago, che si trovano nella parte frontale della mandibola, hanno sezione ovale e estremità congiungenti in punta. Quando un drago afferra con la bocca una preda di grandi dimensioni, questi denti strappano una porzione semicircolare di carne.

Un drago, oltre ai canini di ciascuna mandibola, presenta una serie di molari simili a picchetti che lo aiutano a stringere la presa. Un drago, che non ha una dentatura adatta per la masticazione, di solito fa a brandelli la preda, per ridurla in piccoli pezzi di carne più facili da inghiottire. Un drago è in grado di creare un movimento di tagliatura con i suoi incisivi, muovendo avanti e indietro la sua mandibola inferiore e scuotendo la sua testa da una parte all'altra, in modo che gli incisivi possano rapidamente tranciare la carne e le ossa.

Molti draghi imparano ad afferrare la preda e, in modo laterale, percuoterla fino alla morte. Altri draghi hanno perfezionato la tecnica di ghermire la preda e inghiottirla in un solo boccone.

Alcuni cacciatori di draghi millantano di riuscire a tener

stretta la bocca di un drago, impedendogli così di mordere. In verità, un drago esercita una pressione maggiore quando chiude le sue fauci di quella che esercita aprendole, tuttavia impedire a un drago di aprire la bocca è un'azione che richiederebbe una forza davvero prodigiosa. Anche qualora un avversario riuscisse a stringere le fauci di un drago, quest'ultimo potrebbe scrollarsi di dosso il nemico con un brusco movimento della testa, afferrare l'attaccante con i suoi artigli, o fare entrambe le cose.

Le spine, le creste e le altre sporgenze che incoronano la testa di un drago fanno sembrare la creatura un avversario formidabile, e questa è la loro funzione principale.

Le corna di un drago sono protuberanze ossee che si sviluppano direttamente sul cranio del drago. Un drago con le corna curvate all'indietro può usarle per rimuovere sporco e parassiti dalla sua pelle, oltre che impiegarle per proteggere la

parte superiore del suo collo in combattimento.

Le corna che crescono sulle due parti laterali della testa di un drago, permettono, a loro volta, di proteggere la testa stessa.

Anche le spine di un drago sono ossee, sebbene più morbide e flessibili delle sue corna. Le spine sono immerse nella pelle di un drago e fissate allo scheletro grazie ai legamenti. Le spine sono per lo più situate lungo il dorso e la coda del drago. Le spine, a differenza delle corna, sono mobili, con gradi di libertà che dipendono dalla specie del drago e dalla loro posizione lungo il corpo del drago. Le spine sul dorso di un drago, per esempio, si possono soltanto alzare o abbassare, mentre quelle che incoronano le orecchie si possono muovere in svariati modi.

Le creste sul dorso e la coda di un drago, gli consentono di mantenersi stabile mentre vola o nuota.

Le zampe di un drago, se valutate dagli occhi di

uno studioso che conosce qualcosa del mondo animale, sono senz'altro non rettili, nonostante la loro ricopertura di scaglie. Le zampe di un drago sono più o meno posizionate direttamente sotto il suo corpo, allo stesso modo dei mammiferi (le zampe dei rettili tendono per lo più a volgere sui fianchi, offrendo una stabilità e una mobilità inferiore rispetto a quella dei draghi o dei mammiferi).

I quattro piedi di un drago sono simili a quelli di un grande volatile. Ogni piede ha tre o quattro dita protese in avanti e artigliate (il numero è variabile, persino tra i draghi della stessa specie), più un dito opponibile, anch'esso artigliato, un po' più arretrato lungo il piede e orientato grosso modo all'interno, verso il corpo del drago, come un pollice umano.

Anche se le zampe anteriori di un drago non sono propriamente prensili, un drago può afferrare oggetti con le sue zampe anteriori purché questi non siano troppo piccoli. Un drago, sebbene la sua presa non sia così salda da consentire di impiegare utensili, di scrivere o di utilizzare un'arma, è comunque in grado di sollevare e di trasportare oggetti. Un drago è inoltre capace di maneggiare congegni magici, come le bacchette, e può completare le componenti somatiche necessarie per lanciare gli incantesimi che è in grado di utilizzare (vedi "Capacità magiche", pagina 22). Alcuni draghi sono abbastanza agili da ghermire una preda con le zampe anteriori, solle-



varla e poi trasportarla via in volo.

Un drago può anche afferrare le vittime con i "pollici" delle sue zampe posteriori, ma la presa è meno salda e precisa di quella effettuata con le zampe anteriori.

L'epidermide di un drago ricorda la pelle di un cocodrillo: dura, coriacea e spessa. Un drago, tuttavia, rispetto a un cocodrillo, ha centinaia di scaglie dure e perenni che ricoprono tutto il suo corpo. Le scaglie del drago sono cheratinizzate, come le spine. Le scaglie, comunque, a differenza delle spine, non sono collegate allo scheletro, e il drago non è in grado di muoverle. Le scaglie sono molto più dure e meno flessibili delle spine, con una resistenza ai colpi che supera quella dell'acciaio.

Le scaglie più grandi di un drago sono attaccate alla sua pelle soltanto lungo un bordo e si sovrappongono le une alle altre come le tegole di un tetto o le piastre mobili di un'armatura completa. Queste scaglie coprono il collo, la parte molle del ventre, i piedi e la coda del drago. Al muoversi del drago, le scaglie tendono via via a seguire la direzione lungo la quale si flettono la pelle e i muscoli, e a volte, per questo movimento, la parte libera delle scaglie si solleva in parte. Questo fenomeno ha portato alcuni studiosi a concludere erroneamente che un drago potrebbe alzare e abbassare le scaglie nello stesso modo in cui un uccello si arruffa le penne.

La maggior parte delle scaglie di un drago è più piccola e attaccata alla pelle vicino al proprio centro. Queste scaglie si congiungono le une alle altre per disegnare sulla superficie del corpo una tessitura tutta zigrinata. Le scaglie sono tanto grandi quanto basta per formare uno strato continuo di armatura naturale che copre tutto il corpo, persino quando esso si allunga o si gonfia fino alla sua estensione massima.

Quando il corpo si rilassa o si contrae, la pelle sotto le scaglie tende ad avvolgersi e incresparsi, anche se le scaglie congiunte danno al corpo un aspetto abbastanza levigato.

Le scaglie di un drago crescono per tutta la sua esistenza, quantunque molto lentamente. Un drago, diversamente dalla maggior parte delle creature a scaglie, non perde né la sua pelle né le singole scaglie. Al contrario, le singole scaglie diventano sempre più grandi man mano che il suo corpo cresce e si sviluppa. Una scaglia, nel corso degli anni, può scolorirsi e scheggiarsi lungo i bordi, ma la sua lenta crescita in genere è più che sufficiente per rimpiazzare qualsiasi parte si sia spezzata. I draghi a volte perdono le scaglie, soprattutto se subiscono ferite gravi in battaglia. Le vecchie scaglie spesso cadono sul terreno delle tane occupate da più tempo.

Quando un drago perde una scaglia, quest'ultima viene in genere sostituita da una nuova, che cresce al suo posto. La nuova scaglia tende a essere più piccola, sottile e debole di quelle che la circondano. Questo fenomeno sarebbe all'origine dei racconti bardici sui punti deboli che si trovano lungo le corazze dei draghi. Questi racconti sono di per sé veritieri, anche se è improbabile che una sola scaglia in tutto il possente corpo di un drago lo renda particolarmente vulnerabile agli attacchi.

La coda lunga e muscolosa di un drago per lo più funge da timone in volo. Un drago, oltre che come arma, utilizza poi la sua coda per spingersi in avanti mentre nuota.

Le ali di un drago sono formate da una membrana di pelle senza scaglie che si distende lungo un castello di ossa forti, ma leggere. I poderosi muscoli nel petto del drago forniscono la potenza necessaria per volare.

La maggior parte dei draghi possiede ali simili a quelle dei pipistrelli, sorrette da corte membra alari, che terminano con un artiglio sporgente e atrofizzato. La superficie dell'ala è per lo più costituita da una membrana che si stende lungo le "dita" delle ossa (le falangi alari; vedi sotto "Scheletro"), e oltre l'arto alare stesso.

Alcuni tipi di draghi hanno ali che ricoprono l'intera lunghezza del loro corpo, quasi come fossero le pinne pettorali appiattite ed espanse dei diavoli di mare. Anche questo tipo di ala è sospesa a un arto alare dotato di falangi, il quale sostiene circa un terzo dell'ala, la parte anteriore, mentre il resto dell'ala si appoggia su spine ossee modificate, atte soltanto al controllo dei muscoli e dotate di una mobilità ridotta.

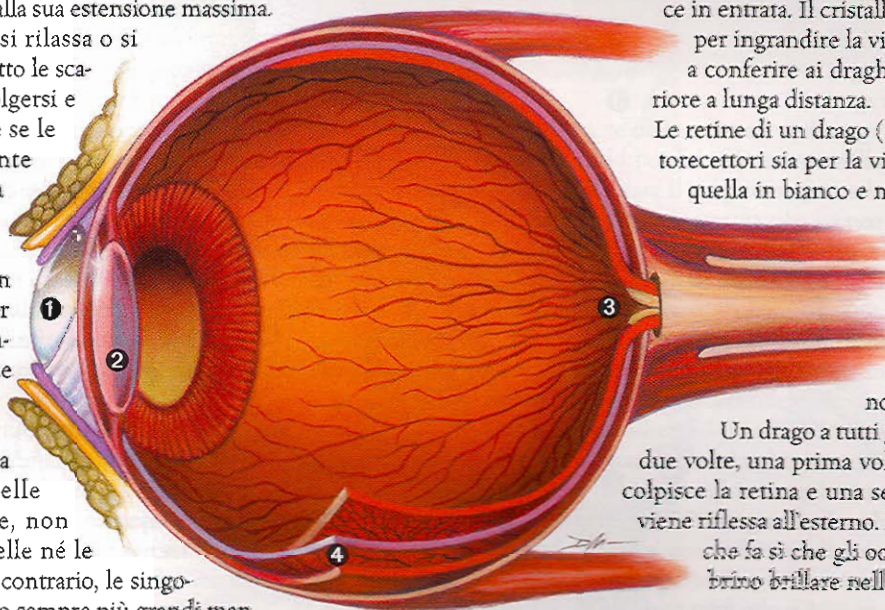
### L'occhio del drago visto dall'interno

Molti studiosi ignorano quanto sia veramente complesso e straordinario l'occhio di un drago. Un occhio di drago, in aggiunta alle sue quattro palpebre e alle sue due pupille, possiede anche una coppia di cristallini. Il cristallino esterno (1) ha all'incirca la stessa forma e funzione del cristallino di tutte le altre creature. Il cristallino interno (2), al contrario, è una massa di fibre muscolose e trasparenti in grado di polarizzare la luce in entrata. Il cristallino interno serve poi

per ingrandire la visione del drago, oltre a conferire ai draghi la loro acuità superiore a lunga distanza.

Le retine di un drago (3) sono munite di fotorecettori sia per la visione a colori sia per quella in bianco e nero. Oltre la retina si trova il tapetum lucidum (4), uno strato riflettente che consente al drago di vedere in condizioni di penombra o di luce fioca.

Un drago a tutti gli effetti vede la luce due volte, una prima volta quando questa gli colpisce la retina e una seconda volta quando viene riflessa all'esterno. È il tapetum lucidum che fa sì che gli occhi di un drago sembrino brillare nell'oscurità.



### ANATOMIA INTERNA

La somiglianza dei draghi ai rettili, come si potrà leggere nel seguente paragrafo, è soltanto apparente. Via via che si procede nella lettura, si vedano le corrispondenti illustrazioni.

#### Scheletro

La maggior parte degli studiosi, nonostante gli scheletri completi di draghi siano molto difficili da trovare, concorda sul fatto che lo scheletro di un drago sia composto da più di 500 ossa contro le oltre 200 che costituiscono lo scheletro umano. Le ossa delle ali e della spina dorsale di un drago, più di tutte le altre, contribuiscono a creare questo divario.

Le ossa dei draghi sono molto dure, pur essendo piuttosto leggere. Osservando le ossa lungo una sezione trasversale, si può vedere un tratto centrale o diafisi di forma tubolare, co-

stituito da piccole camere concentriche e sfalsate come nel caso di un edificio in mattoni. Le lamine di tessuti connettivi e i vasi sanguigni si insinuano tra uno strato e l'altro.

Il diagramma a corredo mostra uno scheletro di drago completo. Le parti più importanti dello scheletro sono brevemente descritte di seguito.

La carena, o sterno (1), è un osso piatto situato nella parte anteriore del torace su cui si articolano i muscoli pettorali che fanno funzionare le ali di un drago. La scapola draconica (2) sorregge l'ala. Le ossa metacarpali draconiche (3) e le falangi alari (4) fungono da tensori della membrana alare, il patagio. In alcuni draghi l'ulna draconica (5) possiede un rigonfiamento osseo all'articolazione del gomito, il cosiddetto olecrano alare (6), che fornisce resistenza aggiuntiva all'ala.

La tredicesima vertebra cervicale (7) è situata alla base della colonna vertebrale e sostiene la testa del drago. Tutti i draghi puri, quale che sia la loro taglia, grande o piccola, hanno esattamente 13 vertebre cervicali, 12 vertebre toraciche, 7 vertebre lombari e 36 vertebre caudali.

#### Principali organi interni

Gli organi interni di un drago hanno peculiarità considerevoli che nel loro insieme contribuiscono alle eccezionali caratteristiche dei draghi.

Gli occhi di un drago (1) sono leggermente più grandi di quanto non appaia all'esterno. Il bulbo oculare ha sede nel cranio e soltanto una piccola parte del bulbo viene esposta quando il drago apre gli occhi. Questi occhi così grandi permettono al drago di vedere a una distanza superiore. La forma sferica dell'occhio consente al drago di muovere l'occhio lungo un ampio arco, che gli permette di estendere il suo campo visivo.

Il cervello di un drago (2) è molto grande, persino per una creatura di questa taglia, e continua a svilupparsi man mano che il drago cresce. I centri sensoriali sono ultra-sviluppati con lobi specializzati che si connettono direttamente agli occhi, alle orecchie e alle cavità nasali. Il cervello è caratterizzato da ampie aree dedicate alla memoria e al ragionamento.

La laringe (3) contiene numerose cavità vocali molto sviluppate che permettono a un drago di controllare con grande padronanza il tono e l'altezza della sua voce. Un drago può emettere una voce stridula come quella di un corvo o profonda come quella di un gigante. Alcuni studiosi, dopo aver osservato come il linguaggio Draconico (vedi pagina 28) conten-

ga molti suoni aspri e sibilanti, hanno tratto la conclusione che le capacità vocali dei draghi sarebbero limitate, ma in realtà le cose non stanno affatto così. I draghi parlano un linguaggio stridulo perché è nel loro interesse parlare in questo modo.

La trachea (4) collega la laringe ai polmoni. È il canale respiratorio del drago, attraverso cui passa anche la sua arma a soffio.

Gli ampi polmoni di un drago (5) occupano buona parte della sua cavità toracica. La struttura dei polmoni, che permette di estrarre ossigeno sia in fase di inspirazione sia in fase di espirazione, è simile a quella degli uccelli. I polmoni, oltre a essere gli organi della respirazione, tramite le secrezioni prodotte dal fondamento draconico (vedi sotto), generano l'arma a soffio di un drago.

Il possente cuore di un drago (6) è formato da quattro cavità, proprio come il cuore di un mammifero.

Il fondamento draconico (7) è un ghiandola che possiedono soltanto i draghi puri. Attaccato al cuore si trova il centro dell'attività elementale all'interno del corpo di un drago. Tutto il sangue che scorre nel cuore passa attraverso questo organo, prima di circolare nel resto del corpo.

Il fondamento draconico fornisce ai polmoni l'energia per emettere l'arma a soffio di un drago e inoltre interpreta un ruolo centrale nel favorire l'efficientissimo metabolismo del drago, che trasforma la maggior parte di ciò che la creatura ha divorato in energia utilizzabile. I vasi sanguigni, i nervi e i canali collegano direttamente il fondamento draconico ai muscoli alari del drago, fornendoli di una vasta quantità di energia, oltre che giungere fino ai polmoni e allo stomaco.

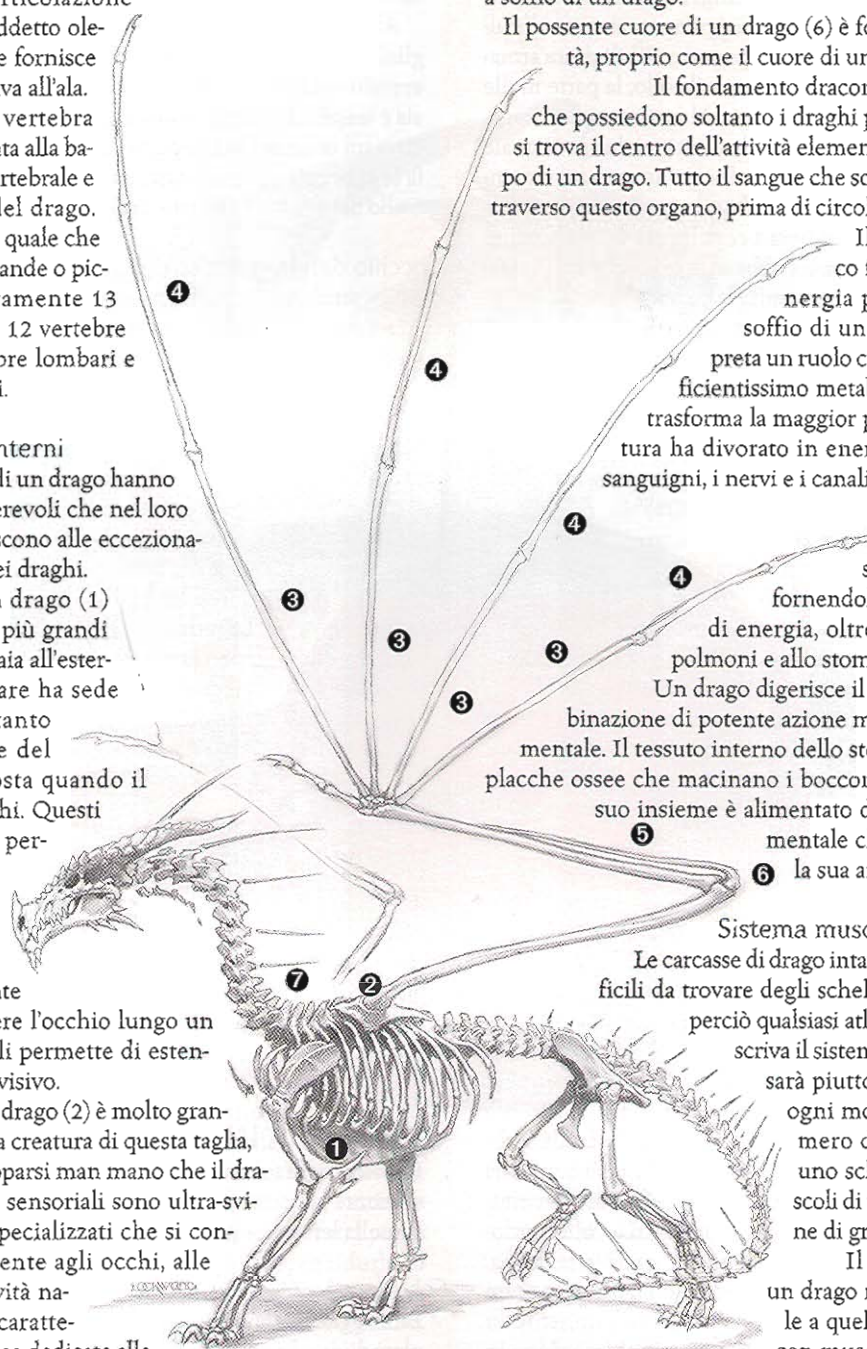
Un drago digerisce il suo cibo con una combinazione di potente azione muscolare e di forza elementale. Il tessuto interno dello stomaco (8) è rivestito di placche ossee che macinano i bocconi di cibo; l'organo nel suo insieme è alimentato dalla stessa energia elementale che il drago utilizza per la sua arma a soffio.

#### Sistema muscolare

Le carcasse di drago intatte sono persino più difficili da trovare degli scheletri di drago completi, perciò qualsiasi atlante anatomico che descriva il sistema muscolare dei draghi sarà piuttosto approssimativo. A ogni modo, considerato il numero di ossa che costituisce uno scheletro di drago, i muscoli di un drago sono nell'ordine di grandezza delle migliaia.

Il sistema muscolare di un drago nel suo insieme è simile a quello di un grande felino, con muscoli più forti nel petto, nel collo e nella coda. La tavola a pagina 10 illustra i principali gruppi muscolari del corpo di un drago.

I muscoli che permettono il volo sono quelli di maggior interesse per gli studiosi. Questi muscoli possono liberare una forza possente e consumare un'analoga quantità di energia (fornita dal fondamento draconico). I muscoli del volo sono situati nel petto e nelle ali stesse. Il pettorale alare (1) è il prin-





principale muscolo del volo e rende possibile il battito d'ala discendente. Il trapezio dorsale alare (2) provoca l'elevazione dell'ala dall'alto verso il basso. Il deltoide alare (3) e il cleidomastoide alare (4) sollevano l'ala e la portano avanti e in alto.

I muscoli alari servono innanzi tutto per controllare i movimenti delle ali, che a loro volta permettono al drago di compiere manovre in volo. Il tricipite alare (5) e il bicipite alare (6) avvolgono e dispiegano le ali. Il flessore alare ulnare (7) e il tensore alare radiale (8) permettono di flettere e di tendere le ali.

## FISIOLOGIA DEI DRAGHI

*"I draghi hanno le scaglie, depongono le uova e non hanno alcuna affinità con i mammiferi, quindi l'ipotesi che siano animali a sangue caldo è di per sé priva di ogni fondamento".*

– Aloysius Egon Greegier, studioso di draghi dilettante

*"È tipico degli umanoidi riportare tre osservazioni, sbagliarne una e sulla base di quella trarre una conclusione del tutto errata".*

– Kacdaninymila, drago d'oro adulto giovane, subito dopo aver letto la dichiarazione di Greegier

Gli studiosi non concordano su alcuni aspetti fondamentali della vita dei draghi, ma i draghi stessi non hanno alcun dubbio in proposito.

### METABOLISMO

I profani, e qualche studioso, amano far uso delle espressioni "a sangue freddo" e "a sangue caldo" per descrivere le creature eterotermiche e omeotermiche, rispettivamente.

Una creatura eterotermica è priva di organi per regolare la sua temperatura e assume quella dell'ambiente esterno. La

maggior parte delle creature eterotermiche difficilmente avrà il sangue freddo, poiché riuscirà a trovare calore ambientale sufficiente a scaldare il proprio corpo.

Una creatura omeotermica non ha per forza il sangue caldo. Ciò che la caratterizza è la temperatura corporea, in grado di restare costante, quali che siano le variazioni della temperatura dell'ambiente.

Tutti i draghi puri sono omeotermici. Stante la loro natura elementale, non potrebbe essere altrimenti. La temperatura del corpo di un drago dipende dalla sua specie e dalla sua età. I draghi che utilizzano il fuoco hanno le temperature corporee più alte, così come i draghi che utilizzano il freddo hanno quelle più basse. I draghi che utilizzano l'acido e l'elettricità hanno temperature corporee che variano tra questi estremi, anche se i draghi che utilizzano l'acido hanno di solito una temperatura più bassa di quelli che utilizzano l'elettricità. I draghi che utilizzano il fuoco, a tutti gli effetti, diventano più caldi con l'età. Allo stesso modo, i draghi che utilizzano il freddo si raffreddano con il passare degli anni. I draghi che utilizzano l'acido e l'elettricità mantengono all'incirca la stessa temperatura corporea per tutta la loro vita, con i draghi giovani e più piccoli che hanno temperature leggermente superiori di quelle degli esemplari più grandi e più vecchi.

I draghi, a differenza della maggior parte delle creature omeotermiche, non hanno un sistema adatto per smaltire il calore del corpo, non sudano e non respirano con affanno. Il fondamento draconico infatti sottrae il calore dalla circolazione sanguigna e conserva questa energia. Sotto questo punto di vista, allora, un drago potrebbe essere considerato eterotermico (perché sfrutta il calore ambientale). Tuttavia, quando un drago viene privato di una fonte di calore esterna, il suo metabolismo e il suo livello di attività non cambiano. Un drago, di-

versamente da una creatura eteroterma vera e propria, possiede organi per generare il proprio calore corporeo, quindi non rallenta né è costretto a ibernarsi se esposto al freddo.

## DIETA

I draghi sono carnivori e in cima alla catena alimentare, anche se in realtà sono creature onnivore, capaci di mangiare praticamente qualsiasi cosa se sufficientemente affamati. Un drago può mangiare terra e detriti, nel vero senso della parola, per sopravvivere. Alcuni draghi, in particolare quelli metallici, si nutrono di materiale inorganico. Queste abitudini alimentari, tuttavia, hanno per lo più un'origine culturale.

La differenza tra quanto un drago deve mangiare e quanto può mangiare, per grande sfortuna dei suoi confinanti, è abissale. I draghi possono ingerire con una certa facilità la metà del loro peso in carne ogni giorno, e molti sono felici di comportarsi in questo modo se ci sono prede da cacciare. Un drago, persino un esemplare che è solito abbuffarsi, difficilmente ingrassa.

Un drago infatti trasforma il suo cibo in energia elementale, da conservare e utilizzare in un secondo momento.

Buona parte di questa energia viene consumata con le armi a soffio e nelle varie tappe di crescita (vedi sotto) che un drago attraversa nel corso della sua lunga esistenza.

## CICLO DI VITA DEI DRAGHI

"Dal piccolo uovo nasce un grande dragone".

— Proverbio dei coboldi

Un drago, cattiva sorte a parte, ha una speranza di vita di oltre 1200 anni, e può vivere persino per un tempo più lungo, secondo le sue condizioni di salute generale. Tutti i draghi comunque vengono al mondo come piccole uova e attraversano dodici distinte tappe di esistenza, ciascuna delle quali è caratterizzata da un nuovo sviluppo nel corpo, nella mente e nel comportamento del drago stesso.

## UOVA

Le uova dei draghi hanno taglia diversa, a secondo della specie del drago. In generale sono dello stesso colore del drago che le ha deposte (per esempio, le uova di un drago nero sono nere o grigio scuro, e impervie all'acido). Le uova di drago sono ovoidali e allungate, con gusci duri e scabri.

Una femmina di drago può deporre uova a partire dall'età di adulto giovane e rimane fertile fino all'età di molto vecchio. I maschi sono in grado di fecondare le uova a partire dall'età di "adulto giovane" e rimangono fertili fino all'età di dragone.

Le uova vengono fecondate all'interno del corpo della femmina e diventano pronte per essere prodotte quando è tra-

scorso circa un quarto del tempo totale di incubazione, come mostrato nella tabella seguente. I numeri riportati nella tabella sono indicativi, la durata effettiva può variare fino a un massimo di 10 giorni in più o in meno.

### Cova delle uova di drago

Un drago, una volta l'anno, depone una covata che comprende da due a cinque uova. L'ovulazione inizia con l'accoppiamento e una femmina di drago può deporre uova con una frequenza minore, se lo desidera, semplicemente non accoppiandosi. Gli accoppiamenti e la produzione delle uova possono avvenire in quasi tutti i mesi dell'anno.

Le uova vengono di solito covate in un unico nido che si trova nella tana della femmina, dove il genitore o i genitori possono custodirle e accudirle.

Un nido comune è formato da una fossa o un tumulo, con le uova completamente sepolte sotto le sostanze più varie, quali per esempio la sabbia o le foglie. La forma ovoidale fornisce a un uovo di drago un'alta resistenza alla pressione, al punto che la femmina può camminare, combattere o dormire sulla sommità del nido senza nessun timore di rompere le uova.

I draghi a volte lasciano le loro uova incustodite. In questi casi, la femmina adotta ogni possibile precauzione per tenere il nido nascosto. La femmina o il suo compagno (o entrambi) visitano con una certa frequenza l'area nella quale è collocato il nido, ma si limitano soltanto a osservarlo da lontano, a meno che qualche pericolo non minacci le uova.

### REGOLE: LE UOVA DI DRAGO

Un uovo di drago, anche se contiene un embrione vivo, deve essere trattato alla stregua di un oggetto inanimato con le seguenti caratteristiche.

### STATISTICHE DI GIOCO DELLE UOVA DI DRAGO

Taglia delle uova	Lunghezza*	Peso	Durezza/ Punti ferita	CD per romperlo
Minuscola	30 cm	0,5 kg	8/10	12
Piccola	60 cm	4 kg	10/15	13
Media	120 cm	30 kg	10/20	15

\*Un uovo di drago ha un diametro massimo uguale a circa la metà della sua lunghezza.

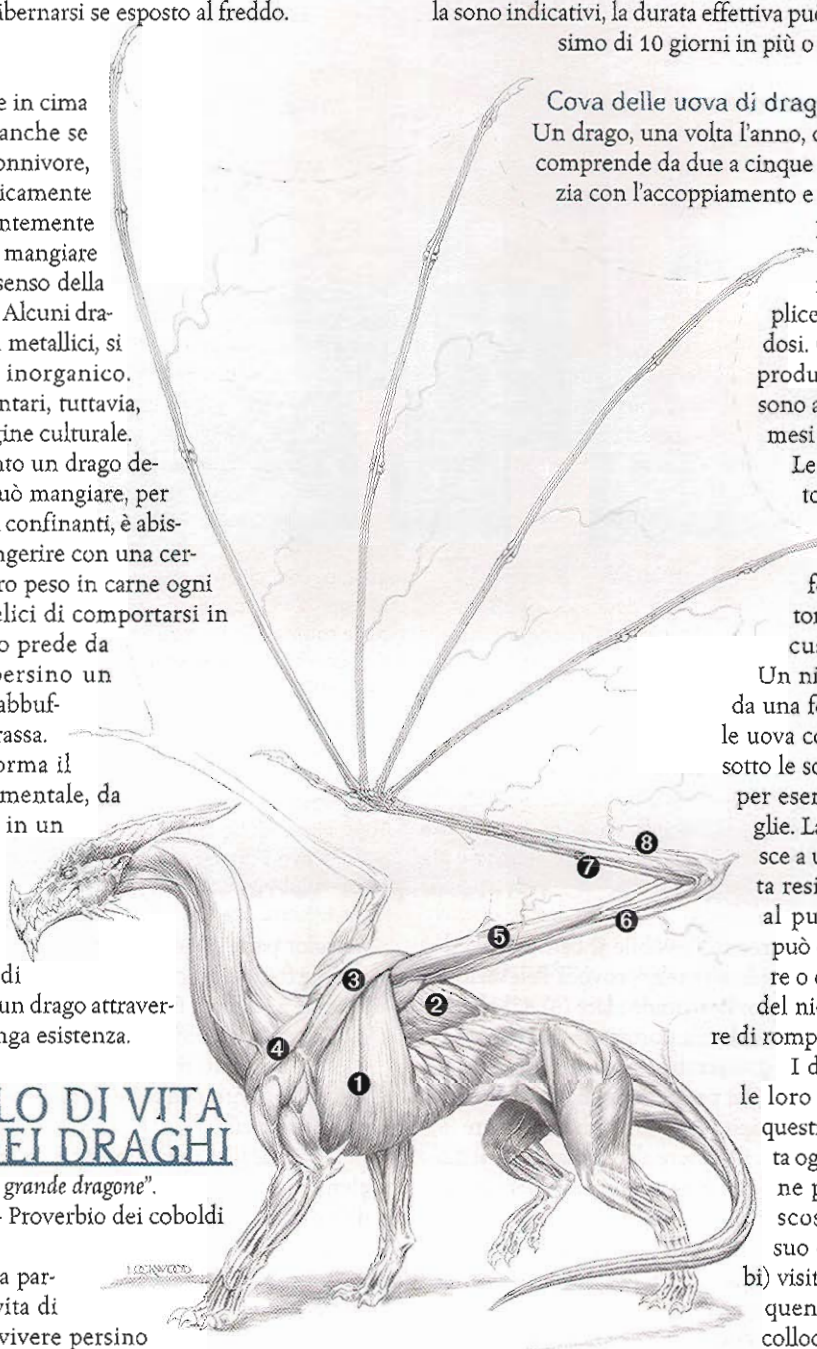


TABELLA 1-1: CARATTERISTICHE DELLE UOVA DI DRAGO

Colore	Pronte per essere deposte	Tempo di incubazione totale	Taglia
Argento	165 giorni	660 giorni	Piccola
Bianco	105 giorni	420 giorni	Minuscola
Blu	150 giorni	600 giorni	Piccola
Bronzo	150 giorni	600 giorni	Piccola
Nero	120 giorni	480 giorni	Minuscola
Oro	180 giorni	720 giorni	Media
Ottone	120 giorni	480 giorni	Minuscola
Rame	135 giorni	540 giorni	Minuscola
Rosso	165 giorni	660 giorni	Media
Verde	120 giorni	480 giorni	Piccola

### Schiusa delle uova di drago

Al termine del periodo di incubazione di un uovo di drago, il cucciolo al suo interno deve rompere l'uovo per uscire. I genitori, se sono nei paraggi, di solito intervengono e picchiettano con piccoli colpi il guscio dell'uovo. Altrimenti, il cuc-

ciolo deve aprirsi la strada con le sue forze, un processo che in genere richiede non più di uno o due minuti a partire dall'istante nel quale il cucciolo ha iniziato a rompere l'uovo. Tutte le uova di una covata si schiudono all'incirca nello stesso istante.

Le uova di drago curate e accudite con le dovute attenzioni hanno di fatto una probabilità di schiudersi del 100%. Le uova che sono state smosse, in particolare quelle che sono state sottratte dal nido e incubate artificialmente, hanno una probabilità assai più bassa di produrre esemplari vivi.

### CUCCIULO (ETÀ 0-5 ANNI)

Un cucciolo emerge dal suo uovo completamente formato e pronto ad affrontare la vita. Il piccolo di drago, dalla punta del muso fino all'estremità della sua coda, è lungo circa il doppio dell'uovo che lo conteneva (la taglia effettiva del cucciolo dipende dalla specie del drago; vedi Capitolo 5).

Un cucciolo appena schiuso, esce dal suo uovo impacciato

### REGOLE: INCUBAZIONE DELLE UOVA DI DRAGO

Un uovo di drago, dopo essere stato deposto, necessita di condizioni particolari di incubazione per schiudersi. I requisiti fondamentali dipendono dalla specie del drago, come descritto di seguito. Il cucciolo allo stato embrionale che si trova dentro un uovo di drago può sopravvivere in condizioni di incubazione inadeguate, ma soltanto per un breve periodo di tempo. Il cucciolo, per ogni ora trascorsa senza le necessarie condizioni di incubazione, deve superare una prova di Costituzione (CD +1 per ogni tiro già effettuato; un cucciolo allo stato embrionale ha lo stesso punteggio di Costituzione di un cucciolo che è già uscito dall'uovo) per riuscire a sopravvivere.

Un cucciolo allo stato embrionale che si trova dentro un uovo di drago diventa consapevole del mondo che lo circonda quando entra nell'ultimo quarto del periodo totale di incubazione.

Le condizioni di incubazione delle uova di drago sono le seguenti:

**Argento:** L'uovo deve essere sepolto nella neve, custodito nel ghiaccio o tenuto a una temperatura inferiore ai -20°C.

**Bianco:** L'uovo deve essere sepolto nella neve, custodito nel ghiaccio o tenuto a una temperatura inferiore ai -20°C.

**Blu:** L'uovo, ogni giorno per mezza giornata, deve rimanere a una temperatura compresa tra i 30°C e i 50°C, seguita da una mezza giornata tra i 5°C e i 15°C.

**Bronzo:** L'uovo deve essere immerso in mare o nell'oceano o in qualsiasi posto dove la marea possa salire e scendere almeno due volte al giorno.

**Nero:** L'uovo deve essere immerso in un acido che può infliggere almeno 1d4 danni per round o lasciato a mollo in una palude, un acquitrino o un pantano.

**Oro:** L'uovo deve essere tenuto in un fuoco ardente o a una temperatura di almeno 60°C.

**Ottone:** L'uovo deve essere tenuto in un fuoco ardente o a una temperatura di almeno 60°C.

**Rame:** L'uovo deve essere immerso in un acido che può infliggere almeno 1d4 danni per round di esposizione o custodito in sabbia o argilla fredda (da 5°C a 15°C).

**Rosso:** L'uovo deve essere tenuto in un fuoco ardente o a una temperatura di almeno 60°C.

**Verde:** L'uovo deve essere immerso in un acido che può infliggere almeno 1d4 danni per round o sepolto tra foglie imumidite dall'acqua piovana.

### REGOLE: SCHIUSA DELLE UOVA DI DRAGO

Un cucciolo, per schiudersi, deve uscire dal guscio. Il cucciolo, per la sua posizione all'interno dell'uovo, non può mordere il

guscio, così come i suoi artigli sono troppo deboli per scalfire la superficie dell'involucro. Il cucciolo, per uscire dal guscio, deve rompere l'uovo superando una prova di Forza con CD 20. Il cucciolo è comunque fortunato, perché può limitarsi a "prendere 20" sulla prova e rompere il guscio in circa 2 minuti.

Il giorno di schiusa delle uova di una covata, si può stabilire con il lancio di un d10. Se esce un numero pari, le uova si schiuderanno 1d10 giorni prima della media (vedi Tabella 1-1). Viceversa, se esce un numero dispari, le uova si schiuderanno 1d10 giorni dopo la media.

Se l'uovo è stato covato da almeno uno dei genitori del cucciolo, quest'ultimo non deve effettuare altre prove per sopravvivere.

Se le condizioni di incubazione sono state peggiori di quelle ideali, tuttavia, il cucciolo deve superare una prova di Costituzione per sopravvivere. La seguente tabella riporta un elenco di circostanze e le rispettive CD della prova di Costituzione da effettuare per sopravvivere in condizioni non ideali.

Laddove qualcuno avesse disturbato il nido o avesse sottratto un uovo alla covata, la creatura che accudisce l'uovo deve superare una prova di Guarire, con un bonus di +1 se ha 5 o più gradi in Conoscenze (arcane). Il cucciolo può usare il tiro della sua prova di Costituzione o quello della prova di Guarire, quale che sia il valore più alto.

L'apertura di un uovo prima dell'inizio dell'ultimo quarto del periodo di incubazione provoca la morte istantanea del cucciolo al suo interno. Se l'uovo è stato aperto durante l'ultimo quarto del periodo di incubazione, il cucciolo può effettuare una prova per sopravvivere e, se la supera, subisce danni non letali pari a un quarto dei suoi punti ferita attuali. Questo danno non si potrà curare finché non sarà trascorso l'intero periodo di incubazione previsto e il cucciolo sarà barcollante per tutto questo tempo. Nel corso di questo periodo, un cucciolo schiusosi prematuramente può sopravvivere se accudito allo stesso modo di un uovo che si deve ancora aprire.

Circostanza	CD della prova di Costituzione
Nido non disturbato	-
Nido disturbato, ma rimesso a posto da un genitore	10
Nido disturbato, ma rimesso a posto da un drago che non è un genitore	15
Nido disturbato, ma rimesso a posto da un non drago	20
Rimosso dal nido, accudito da un drago	20
Rimosso dal nido, accudito da un non drago	25
Uovo schiuso prima del tempo	+5

e bagnato. Trascorsa quasi un'ora, è pronto per combattere, volare e ragionare. Il cucciolo eredita una considerevole quantità di conoscenza pratica dai suoi genitori, anche se spesso questa conoscenza innata è sepolta nella memoria del cucciolo, latente e inutilizzata finché non occorrerà farlo.

Un cucciolo, al confronto dei draghi più vecchi, sembra un po' goffo e sgraziato. La sua testa e le sue zampe sono esageratamente fuori misura, e le sue ali e la coda sono più piccole, anche se rispettano le stesse proporzioni degli esemplari adulti.

Se un genitore è presente al momento della schiusa del cucciolo, il giovane ha un protettore e molto probabilmente godrà di un'esistenza sicura per i primi decenni della sua vita, altrimenti, in caso contrario, il cucciolo dovrà lottare per la sua stessa sopravvivenza.

Il primo ordine di priorità per un cucciolo, quale che sia il suo destino, essere allevato da un altro drago o giacere abbandonato a se stesso, è imparare a essere un drago, ossia imparare ad assicurarsi il cibo, trovare una tana e prendere confidenza con le sue capacità (di solito in quest'ordine di preferenza).

Un cucciolo che si è schiuso da poco, si mette quasi subito alla ricerca di cibo. Il primo pasto di un cucciolo che è stato abbandonato a se stesso è di solito il guscio del suo uovo. Questa pratica non solo assicura al piccolo una sana dose di minerali indispensabili, ma fornisce anche una valida alternativa all'attaccare e divorare i suoi compagni di covata. I cuccioli allevati dai genitori spesso possono assaggiare qualche boccone del cibo preferito da quella specie. I draghi di rame, per esempio, offrono scorpioni e millepiedi mostruosi ai loro piccoli. In molti casi, questo pasto è una preda ancora viva, e il cucciolo, insieme al suo primo pasto, può così affrontare la sua prima lezione di caccia.

La prova successiva di un cucciolo che ha sedato la sua fame è garantirsi una tana. Il drago cerca qualche caverna, angolo o buco nascosto e difendibile, dove può riposare, nascondersi e iniziare ad accumulare il suo tesoro. Anche un cucciolo che è sotto le cure parentali cerca un posto nella tana dei genitori da considerare tutto suo.

Il cucciolo, quando pensa di essere al sicuro nella sua tana e ha ottenuto un'adeguata provvista di cibo, si insedia in quel territorio per affinare le sue capacità innate. Il cucciolo di solito fa tutto il possibile per mettersi alla prova. Si azzuffa con i suoi compagni di covata, cerca creature pericolose con cui combattere e trascorre lunghi periodi a meditare. Il cucciolo, se è presente un genitore, viene istruito sulle abitudini dei draghi, e ha inoltre la possibilità di seguire il genitore nelle sue vicissitudini quotidiane. I cuccioli di loro spontanea volontà cercano draghi più vecchi

della loro stessa specie che fungano da loro mentori.

Queste relazioni, tra i draghi buoni, tendono a essere la norma e spesso durano per decenni (dopotutto, questo è sempre un breve periodo secondo il punto di vista di un drago). I draghi più giovani vanno a trovare quelli più vecchi di tanto in tanto (una volta al mese o forse una volta alla settimana) per ricevere consigli e notizie. Anche i draghi malvagi spesso prestano consigli ai cuccioli che non fanno parte della loro stirpe; i draghi malvagi non hanno alcun senso d'altruismo, ma di solito si rendono conto dell'importanza che hanno i giovani

nel perpetrare la loro specie. Quali che siano le specie di drago coinvolte, queste relazioni allievo-maestro prevedono che i draghi più giovani dimostrino massimo rispetto e deferenza verso i draghi più vecchi, e portino ai loro mentori cibo, informazioni e tesori in dono. Qualora il drago più vecchio vedesse nell'allievo un possibile rivale, la relazione terminerebbe all'istante; se sono coinvolti draghi malvagi, la fine di questo rapporto spesso costa la vita al drago più giovane.

### MOLTO GIOVANE (ETÀ 6-15 ANNI)

Un drago, all'età di 6 anni, è divenuto così grande da raddoppiare la sua lunghezza, nonostante la sua testa e le sue zampe sembrino ancora sproporzionate rispetto al resto del suo corpo. Il drago diventa fisicamente più forte e robusto. La sua taglia così aumentata spinge il drago a cercare una nuova tana. Molti draghi cercano comunque una nuova tana a questo punto della vita, in particolare se sono privi del sostegno dei genitori (dopo che il drago ha cacciato in una certa area per cinque anni, la posizione della sua tana originale potrebbe essere stata scoperta dagli estranei o l'area attorno alla tana potrebbe aver quasi completamente esaurito le riserve di caccia).

Un drago molto giovane, sotto molti aspetti, è ancora piuttosto simile a un cucciolo, sebbene un po' più sicuro di sé.

### GIOVANE (ETÀ 16-25 ANNI)

Molti draghi, all'età di 16 anni, iniziano un nuovo stadio di crescita che li condurrà fino alla loro taglia da adulti, pur mantenendo la testa e le zampe sproporzionate di un cucciolo. I loro intelletti si affinano man mano che fanno esperienza di vita e imparano a usare le loro capacità.

Un drago, a questo punto della sua esistenza, inizia ad avvertire il bisogno di accumulare un tesoro e di affermare il suo dominio su un territorio (sebbene fosse già in grado di fare entrambe le cose da qualche tempo). In alcuni casi, tuttavia, un drago giovane continuerà a condividere la tana e il territorio con quello della sua nidata o dei suoi genitori. I draghi che abbandonano il nido quando raggiungono la giovane età, di solito si spostano molto lontano rispetto alle loro tane originarie, alla ricerca di nuovi territori nei quali insediarsi e far valere il proprio nome.

#### REGOLE: CAPACITÀ DEI CUCCIOLI

Un cucciolo appena uscito dall'uovo non è in grado di volare, subisce una penalità di -2 alla Destrezza e una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire. Queste penalità scompaiono nel giro di un'ora.

Il cucciolo possiede altrimenti tutte le capacità indicate per i cuccioli della sua specie nel *Manuale dei Mostri*, abilità e talenti compresi. Il processo di scelta dei suoi talenti e delle sue abilità è analogo a quello che si deve compiere per i suoi genitori.



## ADOLESCENTE (ETÀ 26-50 ANNI)

Un drago, all'età di 26 anni, è sulla buona strada verso l'età adulta. Non ha ancora la forza fisica di un adulto, ma le proporzioni del suo corpo sono quelle di un esemplare adulto. Alcune specie iniziano a manifestare i loro primi poteri magici a questa età.

## ADULTO GIOVANE (ETÀ 51-100 ANNI)

Un drago, dopo aver superato la soglia dei suoi primi 50 anni, entra nell'età adulta. È pronto a trovare una compagna, anche se la maggior parte dei draghi non ha il tempo per impegnarsi in questa ricerca.

Le scaglie di un drago a questa età si sono trasformate in una formidabile armatura in grado di respingere tutti i colpi, tranne quelli sferrati con le armi magiche o con i denti e gli artigli degli altri draghi. Un drago adulto giovane inoltre padroneggia i suoi primi incantesimi e manifesta la sua grande capacità intellettuale.

Un drago adulto giovane taglia i ponti con la sua nidiata, i mentori e i genitori (sempre che non lo abbia già fatto) e costituisce la sua tana e il suo territorio.

## ADULTO (ETÀ 101-200 ANNI)

Lo sviluppo fisico di un drago, nel corso del suo primo secolo di vita, inizia lentamente a rallentare, anche se il suo corpo è nel pieno delle forze. Il corpo del drago, al termine

del suo primo periodo di crescita, diventa più potente e robusto. Un drago adulto continua ad affinare le sue facoltà mentali e padroneggia nuove abilità e magie.

Un drago, a questo punto della sua esistenza, è disposto a cercare un compagno stabile con cui condividere la tana e riprodursi.

## ADULTO MATURO (ETÀ 201-400 ANNI)

Quando un drago supera la soglia dei due secoli, la sua superiorità fisica e mentale continua a progredire, anche se di solito i suoi cambiamenti fisici sono meno evidenti. Un drago, giunto a questo stadio evolutivo, è un'autentica forza della natura, con la quale ci si dovrà prima o poi confrontare; il drago ha inoltre la piena consapevolezza dei suoi poteri.

Gli esemplari adulti maturi dimostrano un grado di sicurezza che manca ai draghi più giovani. Gli esemplari adulti maturi ben difficilmente cercano i pericoli per misurare le loro forze (eccetto, forse contro gli altri draghi). Al contrario, agiscono con fermezza e fiducia in se stessi, e a volte ordiscono trame che richiedono anni per essere completate.

Un drago adulto maturo, a causa della sua forza, ricchezza ed età, è improbabile che rimanga sconosciuto al mondo esterno. Il suo nome diventa famoso, almeno tra gli altri draghi, e spesso diventa l'obiettivo di altri rivali draconici o

## REGOLE: ALLEVARE UN DRAGO

Essere il genitore adottivo di un drago non è un compito facile. Persino i draghi di allineamento buono vantano un palese senso di superiorità e un innato desiderio di libertà. I draghi, che per lo più trattano con deferenza gli esemplari più vecchi della loro specie, al contrario tendono ad osservare le altre creature con un certo disprezzo.

I draghi più vecchi e saggi alla fine imparano comunque a rispettare i non draghi per loro capacità e i loro successi, ma, agli occhi di un cucciolo appena schiuso, un genitore adottivo non draconico appare come un carceriere, o tutt'al più uno sciocco dalle buone intenzioni. In ogni caso, è possibile per un personaggio non draconico forgiare un legame con un drago che si è appena schiuso. Questo risultato si può ottenere se si superano prove di Diplomazia o di Intimidire, o (al limite) se si utilizza l'abilità *Addestrare Animali*.

Un personaggio che cerca di allevare un cucciolo appena schiuso, deve partire da una prova di Diplomazia o di Intimidire per convincere il drago ad accettare e riconoscere la potestà del personaggio; 5 o più gradi di Conoscenze (arcane) conferiscono al personaggio un bonus di +2 alla prova. La prova di Diplomazia o di Intimidire del personaggio si contrappone a una prova di Percepire Intenzioni del drago. Il drago riceve un bonus razziale di +15 alla sua prova. Alcune condizioni particolari, come per esempio quelle riportate nella seguente tabella, possono modificare ulteriormente la prova di Percepire Intenzioni del cucciolo.

Condizione	Modificatore
Il personaggio ha accudito l'uovo di drago nella fase di incubazione	-2
Il personaggio era presente alla schiusa del drago	-5
Ogni parte dell'allineamento in comune tra il drago e il personaggio <sup>1</sup>	-5

1 Le parti dell'allineamento condivisibili sono bene, caos, legge, male e neutralità.

Questa prova contrapposta viene effettuata dal DM in segreto, in modo che il giocatore del personaggio non venga subito messo al corrente del risultato della prova. Un cucciolo che vince la prova

contrapposta, considera il personaggio come un carceriere e cerca di fuggire alla prima occasione utile (la maggior parte dei draghi, persino i cuccioli appena schiusi, è abbastanza astuta da evitare un attacco repentino contro un essere più potente e aspetterà l'occasione adatta per darsi alla fuga). Tutti gli sforzi del personaggio di allevare questo drago saranno vani e infruttuosi. Questa prova contrapposta non può essere ritentata.

Al contrario, un personaggio che vince la prova contrapposta, può tentare di allevare il drago. Il processo dura 5 anni ma, una volta che è iniziato il periodo di allevamento, il personaggio può dedicare all'addestramento del drago anche un solo giorno alla settimana. A ogni modo, per tutta la durata dell'allevamento, il drago deve essere nutrito e alloggiato al costo di 10 mo al giorno.

Il personaggio, quando il periodo di allevamento si è concluso, deve effettuare una prova di *Addestrare Animali* (CD 20 + i Dadi Vita del drago allo stadio evolutivo di molto giovane). Si può effettuare soltanto un'unica prova, tirata in segreto dal DM. Non è possibile ritentare una prova fallita. Se il personaggio fallisce la prova di *Addestrare Animali*, il drago non è stato allevato come si deve e cercherà di scappare, come riportato sopra. Se la prova viene effettuata con successo, il personaggio può iniziare ad addestrare il drago per fargli svolgere alcuni compiti (il compito più semplice è servire come cavalcatura; vedi *Draghi come cavalcature*, pagina 136 e l'abilità *Addestrare Animali* a pagina 67 del *Manuale del Giocatore*).

La vera ragione per la quale molti personaggi tentano di allevare un drago è per poterlo annoverare tra i loro gregari. Un personaggio che volesse allevare un drago a questo fine, dovrebbe scegliere il talento *Autorità* (vedi pagina 106 della *Guida del DUNGEON MASTER*) prima della conclusione del periodo di allevamento, e dovrebbe avere un punteggio di *Autorità* sufficiente ad attrarre un drago come gregario a quel dato istante (si usino i Dadi Vita del drago allo stadio di molto giovane per il suo livello di gregario). L'allineamento del drago inoltre non deve essere in contrasto con l'allineamento del personaggio sull'asse legge-caos o quello bene-male (per esempio, un personaggio legale buono non può tentare di allevare un cucciolo caotico malvagio). Per ulteriori informazioni, si veda il paragrafo *Draghi come gregari*, pagina 139.

di avventurieri. Una delle prime priorità di un adulto maturo è rivedere e migliorare le difese della sua tana. Un drago spesso riposiziona la sua tana, se non altro per motivi di prudenza. Il drago non sceglie mai la sua tana avventatamente e di solito ordisce qualche nuovo piano che gli assicuri altri tesori. I racconti dei bardi nei quali i draghi distruggono regni e afferrano i tesori hanno spesso un fondamento di verità che si ispira a ciò che succede quando un drago adulto maturo scende in campo.

### VECCHIO (ETÀ 401-600 ANNI)

Quando molti draghi raggiungono questa età, la loro crescita fisica si è fermata, anche se diventano sempre più robusti e le loro menti e i loro poteri magici continuano ad aumentare con il passare dei secoli.

I draghi vecchi in genere iniziano a mostrare i primi segni della loro età: le loro scaglie sono scalfite e scheggiate sui bordi, oltre a essersi scurite e aver perso lucentezza (sebbene in alcuni draghi metallici le scaglie prendano una tonalità brunita), e le iridi dei loro occhi iniziano a perdere di contrasto, quasi come se i loro occhi fossero globi vacui e inespressivi.

I draghi vecchi per lo più continuano ad affinare la paziente astuzia che hanno iniziato a sviluppare come adulti maturi. Questi draghi, anche se reagiscono con rapidità per difendere tutto ciò che considerano di loro proprietà, ben difficilmente si avventano su qualcosa, preferendo ponderare tutte le possibili conseguenze di una certa serie di eventi.

### MOLTO VECCHIO (ETÀ 601-800 ANNI)

Un drago, dopo aver superato lo scoglio dei sei secoli, diventa ancora più resistente ai danni fisici. Inizia a padroneggiare gli incantesimi e le capacità magiche più potenti. Questa è l'ultima tappa dell'esistenza nella quale le femmine di drago sono ancora fertili, e la maggior parte delle femmine cerca di allevare almeno due covate di uova prima di giungere alla fine del proprio ciclo riproduttivo.

### ANTICO (ETÀ 801-1000 ANNI)

Le femmine di drago, giunte a questo punto, sono arrivate al termine del loro periodo di fertilità. Molte femmine cercano di sopperire a tale evento prestando servizio come tatrici, allo stesso modo di altrettanti esemplari maschi. I draghi antichi hanno ben poco da temere da parte dei draghi più giovani che non hanno ancora raggiunto l'età adulta e hanno molta saggezza ed esperienza da dispensare.

La maggior parte dei draghi di questa età possiede un in-

telletto che eguaglia le menti umane più eccelse e brillanti, e i draghi inoltre possono attingere a vaste fonti del sapere, tanto mondane quanto esoteriche.

### DRAGONE (ETÀ 1001-1200 ANNI)

Sopravvivere per più di mille anni è un gran risultato, persino per un drago, e questa tappa è un traguardo molto importante nel ciclo di vita dei draghi. Un dragone, anche tra i draghi rivali, gode di un immenso rispetto, seppure concesso malvolentieri. I draghi maschi a questa età si avviano alla fine dei loro anni fertili, ma la loro posizione di predominio sui loro simili garantisce comunque la possibilità di trovare una compagna. Le femmine più giovani cercano di occupare un territorio vicino a quello di un dragone maschio per riprodursi, trovare protezione e con una certa facilità trovare un dragone che possa fare da mentore ai loro cuccioli.

### GRANDE DRAGONE (ETÀ 1201+ ANNI)

Un drago che oltrepassa la soglia dei dodici secoli di vita è giunto al massimo del suo sviluppo fisico e mentale; il drago è all'apogeo dei suoi poteri fisici, mentali e magici.

### CREPUSCOLO E MORTE

Quale che sia l'esatta durata della vita di un drago che raggiunge lo stadio evolutivo di grande dragone è una questione piuttosto dibattuta (alcuni studiosi sostengono che i draghi vivono in eterno). I draghi peraltro forniscono poco o nessun aiuto su questo tema. Non tengono alcun registro delle nascite e in genere dichiarano di avere più anni di quelli effettivi.

I saggi mezzelfi Guillaume e Cirjon de Cheiridon fecero uno studio sull'età dei draghi, annotando con molta attenzione gli anni nei quali alcuni draghi famosi (e altri infami) giunsero allo stadio di dragoni, risalendo poi alle loro età a ritroso da quella data. Alcuni studiosi sospettano che Guillaume e Cirjon fossero draghi d'argento sotto le mentite spoglie di mezzelfi, e che le loro annotazioni altro non fossero che osservazioni raccolte sul campo. In ogni caso, la coppia a un certo punto sparì nel nulla e nessuno sembra conoscere il luogo nel quale i due sarebbero stati sepolti. Potrebbero essere morti in seguito all'attacco di un drago o forse potrebbero essere ancora in mezzo a noi, ma celati sotto altre identità.

Guillaume e Cirjon appurarono che il drago puro meno longevo, quello bianco, può vivere fino a un massimo di 2100 anni. La specie di draghi più longeva è quella d'oro; Guillaume and Cirjon stabilirono che un drago d'oro può vivere fino a un massimo di 4400 anni.

#### REGOLE: L'INIZIO DEL CREPUSCOLO E LA MORTE

L'età massima di un drago dipende dal suo punteggio di Carisma. Nel caso di un drago cromatico, si moltiplichi il suo punteggio di Carisma per 50 e si sommi il risultato a 1200. Questa è l'età a cui inizia il periodo del crepuscolo per quella specie di drago. Nel caso di un drago metallico, si moltiplichi il suo punteggio di Carisma per 100 e si sommi il risultato a 1200. Questa differenza rispecchia il fatto che i draghi metallici sono in genere più longevi di quelli cromatici. Le età massime per i draghi presentati nel *Manuale dei Mostri* sono riportate nella tabella seguente.

Colore	Anni per il crepuscolo	Colore	Anni per il crepuscolo
Bianco	2100	Argento	4200
Blu	2300	Bronzo	3800
Nero	2200	Ottone	3200
Rosso	2500	Oro	4400
Verde	2300	Rame	3400

Un drago, all'inizio del suo periodo del crepuscolo, deve superare una prova di Costituzione con CD 20. Il drago muore all'istante se fallisce questa prova. Se la prova viene effettuata con successo, allora il drago sopravvive, ma la sua Costituzione diminuisce di 1 punto. Ogni anno seguente, il drago deve superare un'altra prova di Costituzione per continuare a restare in vita.





I saggi, inoltre, scoprirono che i draghi possono aumentare le loro aspettative di vita se entrano in uno speciale stadio evolutivo, conosciuto come "il crepuscolo". Questa espressione, conosciuta da Guillaume e Cirjon, si riferisce alla fase conclusiva della vita di un drago. Il termine della crescita alla fase di grande dragone anticipa l'imminenza della morte (come accade per la maggior parte delle creature che crescono per tutta la loro esistenza). Un drago può vivere ancora per secoli dopo aver raggiunto lo stadio di grande dragone, ma è pur sempre una creatura mortale e non può tenere lontana la morte all'infinito. Il crepuscolo avviene, quando, alla fine, tutto il peso degli anni si abbatte anche su un drago, e la sua fisiologia inizia un rapido declino. Il periodo di crepuscolo di un drago può durare un certo numero di anni, ma alla fine il drago soccombe alle tenebre che calano sulla sua esistenza.

## EVITARE IL CREPUSCOLO

Molti draghi preferiscono evitare il lento declino che precede la morte e scelgono di abbandonare le loro spoglie

### REGOLE: EVITARE IL CREPUSCOLO

Qualsiasi drago che abbia raggiunto la categoria di età di vecchio o superiore può ritirarsi, diventare un guardiano o trasformarsi in un dracolich (i particolari sulla creazione dei dracolich si possono trovare a pagina 155).

Un drago, per ritirarsi o diventare un guardiano, deve consumare un tesoro del valore di almeno 35.000 mo, o almeno il 90% del suo tesoro, se possiede ricchezze che valgono più di 150.000 mo. Il drago, che possiede almeno 120.000 mo di questo tesoro da più di 200 anni, deve divorare tutto il tesoro nella stessa giornata.

Il drago, dopo aver divorato la quantità di tesoro necessaria,

mortali con il proprio orgoglio intatto. Alcuni grandi dragoni sembrano sparire nel nulla alla fine delle loro vite. Nessuno sa con esattezza dove vanno a finire, ma gli studiosi hanno identificato almeno tre possibili destini: il ritiro, la guardia e la trasformazione in dracolich.

### Ritiro

Un drago può semplicemente scegliere di separarsi dal suo corpo. In questo modo, il drago muore, e la sua anima è libera. Un drago si prepara per il ritiro divorando tutto il suo tesoro. Molti draghi raggiungono un cimitero dei draghi e muoiono là.

I cimiteri dei draghi sono antichi luoghi le cui origini si perdono persino nella memoria dei draghi. Questi luoghi sono accessibili di solito soltanto dalle creature volanti, essendo situati sulle cime delle montagne, nelle valli nascoste (circondate da giungle, deserti o montagne), sulle isole senza vento o assediata da mari in tempesta o nei crepacci più profondi della terra.

I pericoli abbondano all'interno dei cimiteri. Tempeste di energia elementale spesso si abbattono sui cimiteri dei

deve trovare un cimitero o un luogo adatto, del quale diventare un guardiano. Il drago, una volta arrivato al cimitero o dopo aver trovato il luogo adatto, completa questo processo semplicemente desiderando che accada.

Quando un drago si ritira, il suo corpo muore. Quando un drago diventa un guardiano, il suo corpo si fonde con il paesaggio. Un drago, dopo aver divorato il suo tesoro, può ritardare il suo ritiro o la sua guardia fino a un massimo di 1 giorno per punto di Carisma posseduto. Se il drago oltrepassa questo limite, ha sprecato la sua occasione, e il drago non potrà compiere un nuovo tentativo di ritirarsi finché non avrà divorato un'altra volta la quantità di tesoro occorrente.

draghi, e vortici di energia elementale appaiono qua e là. Alcuni di questi possono aprire un varco attraversabile da orde di ostili creature elementali o risucchiare gli ignari visitatori lontano dal Piano Materiale e trasportarli su un piano elementale. Le carcasse o gli scheletri di drago si possono animare all'improvviso, e vagano alla ricerca di tutte le creature viventi da attaccare a vista.

I cimiteri dei draghi sono inoltre infestati dai draghi fantasma.

I cimiteri dei draghi, nonostante i pericoli, sono luoghi che attirano numerosi visitatori. Secondo le leggende, e alcuni presunti ritrovamenti, non tutti i draghi ritirati avrebbero divorato i loro tesori e molti cercatori di tesori (che dimostrano la stessa bramosia dei draghi) avidamente setacciano i cimiteri dei draghi alla ricerca dei favolosi tesori che questi luoghi custodirebbero. Altri visitatori cercano di recuperare i resti dei draghi per utilizzarli negli incantesimi o nei procedimenti alchemici.

### Guardia

Un drago, al termine della sua normale esistenza, può decidere di diventare un guardiano, divenendo tutt'uno con il paesaggio che lo circonda. Un drago, dopo aver divorato il suo tesoro, si trasforma in un elemento del paesaggio; colline, montagne, laghi, paludi e boschi sem-

brano essere le scelte più comuni.

Questi sono i luoghi che i draghi preferiscono per deporre le loro uova. Si dice che un nido sepolto in uno di questi luoghi giaccia sempre al sicuro, indisturbato. I cuccioli di drago che vivono in quei luoghi sembrano essere in contatto con lo spirito guardiano; quest'ultimo impartirà loro la conoscenza necessaria per diventare adulti forti e coraggiosi.

Le leggende, nel caso specifico dei cimiteri dei draghi, raccontano che una parte dei tesori dei draghi potrebbe essere rimasta sepolta laggiù, e ciò li rende mete molto ambite dai cacciatori di tesori. Trovare i tesori (sempre che esistano) è un'impresa che si presenta piuttosto ardua. I giovani draghi ivi residenti sono in genere alquanto infastiditi dalla presenza degli intrusi, tanto quanto i genitori che vi hanno deposto le loro uova (come già visto, i draghi che lasciano le loro uova incustodite a volte continuano a vegliare sui loro nidi). Questi luoghi attraggono inoltre una certa quota di draghi fantasma, che costituiscono un ulteriore elemento di pericolo per i trasgressori.

### Trasformazione in dracolich

Alcuni draghi malvagi ricorrono all'aiuto di altre forze per ingannare la morte. Il drago e i suoi servitori creano un oggetto inanimato, il cosiddetto filatterio, destinato a contenere l'essenza vitale del drago.

### REGOLE: CIMITERI DEI DRAGHI

Un cimitero dei draghi si presenta come un paesaggio lugubre di terra desolata cosparsa delle ossa fossilizzate e delle spoglie più recenti dei draghi.

Ogni cimitero dei draghi ha almeno un guardiano fantasma, incaricato di proteggere quel luogo sacro. Il guardiano del cimitero è un vero e proprio drago fantasma (vedi pagina 157), l'ectoplasma di un grande dragone, tipicamente un drago d'oro o un altro drago di allineamento legale. Il guardiano esiste solo e unicamente per proteggere il cimitero, non per recuperare un tesoro perduto. Lo spirito del guardiano non si può placare offrendogli un tesoro. Un guardiano sconfitto in combattimento, si riforma in 1 giorno.

Altri draghi fantasma potrebbe essere altresì presenti. Queste altre apparizioni sono draghi fantasma veri e propri.

I pericoli soprannaturali abbondano in un cimitero dei draghi. Occasionali tempeste di energia elementale si abbattono su tutta l'area. Queste tempeste sono simili agli incantesimi *tempeste di fuoco* lanciati da personaggi di 20° livello (Riflessi CD 23 dimezza), tranne per il fatto che sono composte da acido, elettricità, freddo e fuoco e interessano tutta la superficie del cimitero. In genere si abbattono ogni 1d4 ore, ma loro frequenza può variare grandemente.

I cimiteri dei draghi inoltre contengono zone dove il tessuto della realtà è indebolito. Queste zone instabili possono essere ovunque e sono larghe da 1,5 a 15 metri. Ogni 1d4 ore, un'area di questo tipo ha la stessa probabilità di espellere un'orda di elementali (questo effetto è lo stesso di un incantesimo *sciame elementale* lanciato da un personaggio di 20° livello) o di risucchiare tutto ciò che si trova all'interno dell'area instabile in un vortice che conduce a uno dei piani elementali. Questo vortice dura 1d4 minuti. Le creature in contatto o che entrano nell'area instabile, mentre si scatena questa tempesta vengono trasportati su un piano elementale.

Una frattura nel tessuto della realtà emana sempre un'aura magica della scuola di evocazione che si *protrae* nel tempo (la forza dell'aura è *schiacciante* quando la tempesta è in corso).

Un cimitero dei draghi ha una popolazione di draghi scheletrici e di draghi zombi sempre variabile (vedi pagine 176 e 181),

animati dalle forze soprannaturali presenti nel cimitero. Queste creature attaccano tutti gli esseri viventi che incontrano, tranne i draghi che sono venuti fino al cimitero per morire.

Le leggende sui tesori sepolti nei cimiteri dei draghi sono vere. Un cimitero di draghi di solito contiene il triplo del tesoro standard che corrisponde al Grado di Sfida di quel guardiano. Anche se di norma i draghi fantasma non dovrebbero possedere alcun tesoro, un cimitero dei draghi accumula una piccola parte dei tesori che i draghi si lasciano alle spalle prima della loro dipartita e l'equipaggiamento degli aspiranti tombaroli che non si sono dimostrati all'altezza della sfida.

### REGOLE: LUOGHI CUSTODITI

Un drago, trasformandosi in un guardiano, diventa un elemento del paesaggio, che si estende su una superficie di circa 2,5 km<sup>2</sup> per ogni 5 punti di Costituzione posseduti dal drago stesso.

La configurazione creata ricorda sempre un drago, anche se in modo impercettibile. Il contorno di una collina potrebbe suggerire un drago dormiente, per esempio, o un lago potrebbe avere la forma dell'impronta o della testa di un drago.

Le uova di drago deposte in un luogo custodito sono nascoste agli effetti di *anti-individuazione* e di *miraggio arcano*, purché la femmina che le depone sia della stessa specie del guardiano. Entrambi gli effetti durano fino alla schiusa delle uova, non emettono alcuna aura magica, ma per tutto il resto funzionano come incantesimi lanciati da un incantatore di 20° livello.

Qualsiasi drago di età adolescente o più giovane, ma della stessa specie del guardiano, può visitare il luogo una volta al mese e ottenere i benefici di un incantesimo *comunione*. Anche i draghi più vecchi della stessa specie del guardiano ottengono questo beneficio, ma soltanto una volta l'anno.

Il cuore di un luogo custodito potrebbe in effetti contenere una piccola parte residua del tesoro occorrente per la trasformazione in guardiano (nascosto vicino al cuore del sito). Tale tesoro contiene monete e oggetti per un livello uguale a un quarto del Grado Sfida posseduto dal guardiano all'atto della sua trasformazione. La rimozione di questo tesoro non danneggia il luogo custodito, ma la maggior parte dei draghi avrà una reazione alquanto violenta verso questo tipo di azione.

Quindi, verrà preparata una pozione che il drago dovrà ingerire. La pozione è in realtà un veleno letale che uccide all'istante il drago per il quale è stata preparata.

Alla morte del drago, il suo spirito si trasferisce nel filatterio. Lo spirito, dal filatterio, può impossessarsi di qualsiasi corpo morto che giace nei dintorni, comprese le stesse spoglie mortali del drago. Se il corpo così posseduto viene distrutto, lo spirito ritorna al filatterio, da dove può tentare di prendere possesso di un altro corpo.

Si veda la descrizione del "Dracolich", pagina 155, per i dettagli del risultato di questo procedimento.

## SENSI DEI DRAGHI

*"I draghi non vedono così bene al buio e per dirla tutta sono anche un po' sordi".*

– Il defunto Aylmer Dapynto, fu sapiente e cacciatore di draghi

*"Vuoi vivere una vita lunga e prospera? Allora, evita di strisciare alle spalle di un drago!"*

– Lidda, consigli a un giovane ladro

I sensi di un drago, come accade per tutti i predatori, sono molto sviluppati. Questi sensi eccezionali diventano persino migliori con la crescita e l'invecchiamento del drago, soprattutto perché la mente di un drago diventa sempre più percettiva con il passare dei secoli. È possibile che la vista, l'udito e l'olfatto di un drago non si acuiscono con l'età, ma il prodigioso intelletto del drago riesce a individuare ed elaborare una crescente quantità di stimoli provenienti dall'ambiente esterno.

### REGOLE: VISTA DEI DRAGHI

I draghi, come riportato nel *Manuale dei Mostri*, vedono molto bene in tutte le condizioni luminose.

Un drago, in condizioni normali, vede due volte meglio di un umano. In termini di gioco, ciò significa che il drago è in grado di individuare la presenza di un potenziale incontro al doppio delle distanze riportate nella *Guida del DUNGEON MASTER* (vedi "Furtività e individuazione nelle foreste", pagina 87, e altri paragrafi analoghi). Inoltre, un drago che effettua una prova di Osservare, subisce solo mezza penalità per la distanza: una penalità di -1 ogni 6 metri di distanza invece della penalità standard di -1 ogni 3 metri di distanza. In penombra, un drago vede quattro volte meglio di un umano. La visione crepuscolare del drago è del tutto identica a quella delle altre creature dotate della capacità di visione crepuscolare, tranne per il fatto che il drago vede quattro volte più lontano in presenza di illuminazione artificiale. Un incantesimo *luce*, per esempio, dal punto di vista di un drago, diffonde una illuminazione intensa in un raggio di 12 metri attorno all'oggetto che brilla, e una illuminazione fioca per altri 12 metri aggiuntivi.

Un drago, nelle condizioni di oscurità totale, si affida alla scurovisione e alla percezione cieca. Entrambi funzionano come le rispettive capacità standard, tranne per l'eccezionale distanza concessa al drago: 36 metri per la scurovisione e 78 metri per la percezione cieca.

I draghi, oltre ai loro organi visivi superiori, in genere acquistano gradi nell'abilità di Osservare.

### REGOLE: OLFATTO DEI DRAGHI

I draghi, nonostante il loro eccellente senso dell'olfatto, non possiedono la capacità speciale di olfatto acuto e non ottien-

## VISTA

I draghi possiedono una vista che si è perfettamente adattata alla caccia. Godono di un eccellente senso della profondità, che permette loro di misurare le distanze con molta accuratezza, e inoltre hanno una straordinaria visione periferica. I draghi possono percepire il movimento e i dettagli due volte più lontano di un umano in condizioni di luce diurna, e la loro vista si adatta rapidamente a luci stridenti e abbaglianti. Un drago può osservare il sole in una limpida giornata estiva e non subire alcuna perdita della vista. Solo le aquile e altri uccelli predatori possono compiere simili gesta visive. Queste ultime creature tuttavia hanno una scarsa visione notturna, e questo fatto potrebbe aver portato alcuni studiosi a dedurre per analogia che i draghi non vedrebbero bene al buio.

I draghi, in realtà, vedono fin troppo bene in condizioni di illuminazione fioca. I draghi alla luce della luna vedono altrettanto bene che alla luce del sole. Un drago, persino in condizioni assai peggiori di quelle di illuminazione fioca, può vedere fino a quattro volte più lontano di un umano nelle stesse condizioni. I draghi possono persino vedere in totale assenza di luce.

Quando una fonte luminosa è presente, il drago vede a colori. La sua capacità di riconoscere le tonalità è tanto sviluppata quanto quella di un umano. In assenza di luce, la vista di un drago è sempre in bianco e nero.

## OLFATTO

Il senso dell'odorato di un drago è molto sviluppato, quasi quanto la sua visione. Questo senso dell'olfatto così affinato dipende solo in parte dal sensibile naso del drago; il drago infatti utilizza anche la sua lingua biforcuta per "assaggiare"

gono i benefici di gioco relativi a quella capacità; questo senso tuttavia contribuisce alla percezione cieca in quanto tale.

### REGOLE: UDITO DEI DRAGHI

La capacità di un drago di percepire le frequenze ultrasoniche o subsoniche non è migliore di quella di un umano. I draghi di solito acquistano gradi nell'abilità di Ascoltare e, data la loro ampia disponibilità di punti abilità, possono udire i suoni meglio di un umano comune.

### REGOLE: FLUTTUARE E VIRARE

Fluttuare è un'azione di movimento, ciò significa che un drago può anche utilizzare la sua arma a soffio, lanciare un incantesimo, utilizzare una capacità magica o portare un attacco in mischia mentre fluttua (ma non con un'ala o con la sua coda).

Un drago che non attacca nello stesso round in cui fluttua, può invece avanzare a metà velocità in qualsiasi direzione voglia muoversi, comprese in avanti alto, in avanti basso o all'indietro, quale che sia la sua manovrabilità.

Un drago che smette di fluttuare, può virare sul posto e riprendere il volo normale in qualsiasi direzione potrebbe volare normalmente. Ad esempio, se un drago fosse in volo verso nord e smettesse di fluttuare, potrebbe invertire la direzione e dirigersi a sud. Non potrebbe però volare in avanti alto (o basso) o volare in qualsiasi altro modo che gli non fosse consentito dalla sua manovrabilità.

Un drago può compiere una virata in volo con un'azione gratuita. Compiere una virata consuma 3 metri di movimento in volo. Un drago non può fluttuare o guadagnare quota nello stesso round nel quale compie una virata.

l'aria, proprio come fanno i serpenti. La capacità di un drago di percepire la presenza di altre creature con l'olfatto fa sì che sia difficile coglierlo di sorpresa, così come è quasi impossibile nascondersi da un drago che si è avvicinato abbastanza da fiutare la preda.

## UDITO

Le orecchie di un drago sono tanto sensibili quanto quelle di un umano, e l'estensione delle frequenze percepibili dall'orecchio di un drago è piuttosto simile a quella udibile da un umano. In ogni caso, persino il più giovane dei draghi ha un udito più fine di un umano medio, vista la capacità dei draghi di saper riconoscere i suoni più importanti in quanto tali, ed escludere quindi i rumori di fondo per concentrarsi unicamente sui suoni degni di nota.

## PERCEZIONE CIECA

Un esempio eccellente della superiore capacità sensoriale di un drago è la sua percezione cieca, ossia il potere di "vedere" le cose che sono invisibili o completamente occultate. Un drago, in virtù del suo olfatto e del suo udito, favorito inoltre dalla capacità di raccogliere piccoli indizi come le correnti d'aria o le vibrazioni, può individuare qualsiasi cosa si trovi nelle sue immediate vicinanze, persino con gli occhi chiusi, ottennebrato dall'oscurità magica o avvolto da una nebbia fitta e impenetrabile. Va da sé che questi fenomeni sono tutti di natura ottica (è il caso del colore), e un drago privo della vista non può percepire questi fenomeni.

## GUSTO

Il senso del gusto di un drago è molto sviluppato. I draghi possono percepire anche le più minime variazioni nel sapore del cibo o dell'acqua e la maggior parte dei draghi sviluppa di conseguenza particolari abitudini alimentari. I draghi di rame, per esempio, mangiano con gusto i parassiti velenosi. In verità, la passione alimentare più conosciuta (e odiosa) è quasi certamente quella dei draghi rossi per la carne delle giovani vergini. A titolo di curiosità, i draghi reagiscono con difficoltà alle fragranze dolci. Quale che sia la ragione, o perché non amano i sapori dolci o perché riescono a discernere con difficoltà i sapori dolci, è tutta ancora da chiarire. I draghi in generale si rifiutano di approfondire questo tema.

## TATTO

I draghi, che possiedono spesse pelli a scaglie e zampe artigliate, hanno per contro un senso del tatto poco svilup-

pato. I draghi più giovani e più piccoli, che devono ancora sviluppare la loro possente armatura naturale, hanno un senso del tatto migliore di quello dei draghi anziani, e quindi il tatto è l'unico senso dei draghi che si affievolisce con la loro crescita e invecchiamento. Un drago interessato alla superficie di un oggetto potrebbe toccarla o strofinare la sua lingua sull'oggetto stesso. Tuttavia, anche in questo caso, la lingua di un drago si rivela un organo più adatto al gusto che al tatto.

Il senso del tatto diminuito dei draghi potrebbe spiegare le loro preferenze per i nidi costruiti su pile di monete, di gemme o di altri tesori. Un siffatto "letto", costituito da centinaia di piccoli oggetti duri e a volte appuntiti, sarebbe assolutamente scomodo e impraticabile per un umano, ma per un drago una sistemazione di questo tipo comporta un piacevole solletico, lo stesso pizzicore che provoca la parte "ruvida" di una coperta di lana.

## VOLO

*"Un drago in volo? E quello lo chiami volare?"*

– Kal' ostikillam, djinni

*"I draghi sono creature aeree maestose e potenti; possono volare senza sosta per giorni interi".*

– Yunni Cupuricus, saggio

Alcuni saggi ipotizzano che la capacità di volo dei draghi sia almeno in parte magica; i draghi, tuttavia, hanno dimostrato di potersi alzare in volo e riuscire a manovrare anche all'interno di luoghi di anti-magia, dove invece i loro incantesimi e le loro armi a soffio non funzionano. Il drago ottiene la sua capacità di volo, e le sue caratteristiche di volo, dal suo metabolismo e dalla sua anatomia particolare. Un drago pesa più o meno tanto quanto una creatura terrestre della stessa mole, e i suoi muscoli, in particolare quelli che gli consentono di volare, sono così forti da consentire alle sue ali di sviluppare abbastanza potenza per sollevarlo in aria.

Il primo problema che si presenta a un drago in volo è lo staccarsi dal suolo. Un drago, se gli si presenta l'occasione, preferisce lanciarsi da una certa altezza, così da acquistare velocità con questa caduta iniziale. Un drago, in mancanza di meglio, si alza in volo spiccando un balzo, dopo aver spinto la sua coda verso il basso e preso il largo con le sue zampe posteriori.

Un drago, una volta in aria, attraversa il cielo con battiti d'ala lenti e maestosi.



*al passo...*

Un drago, a ogni colpo d'ala, sviluppa una portanza e una spinta formidabile, che gli consentono di avanzare senza fatica per brevi periodi. Un drago, per non dissipare ulteriore energia in volo, sfrutta tutte le correnti ascensionali che riesce a scovare. Un drago, in condizioni ideali, può veleggiare per ore, senza alcuno sforzo. Un drago che tenta di coprire una lunga rotta, in genere inizia il volo seguendo una corrente ascensionale e si porta in quota con una traiettoria a spirale ascendente, e quindi si muove da una corrente ascensionale all'altra. I draghi, così facendo, possono coprire grandi distanze con una certa rapidità.

Un drago che procede nell'aria e si mantiene in quota tiene il suo corpo in posizione diritta, con il collo e la coda allungati, le zampe anteriori ripiegate lungo il petto e quelle posteriori distese all'indietro. Il collo robusto e la coda possente di un drago, oltre alle creste lungo il suo dorso, gli permettono di mantenere la rotta. Un drago, nonostante le sue ali non assomiglino affatto a quelle di un uccello, muove le ali come un uccello predatore, con battiti regolari verso il basso e scatti rapidi verso l'alto.

I cuccioli in volo sono meno maestosi dei draghi più vecchi; hanno ali più piccole e sono costretti a batterle in continuazione per veleggiare. I cuccioli in volo assomigliano a pipistrelli svolazzanti.

I draghi, nonostante le loro ampie aperture alari, se ripiegano le ali e si lasciano trasportare dalla corrente, possono volare attraverso passaggi relativamente angusti.

I draghi incontrano per lo più difficoltà nell'esecuzione di manovre rapide in volo. Preferiscono compiere virate ampie e lente, usando le loro code come timoni. Un drago che debba compiere una manovra più repentina, utilizza la testa e la coda per virare, oltre a cambiare l'assetto e la frequenza del battito delle sue ali. Un drago, persino in quest'ultimo caso, necessita di un ampio spazio di virata, e soltanto i draghi più piccoli e agili riescono a virare nello spazio della loro lunghezza.

La maggior parte dei draghi padroneggia qualche trucco di tipo acrobatico per poter manovrare in spazi ristretti. Il primo di questi trucchi è la fluttuazione. Un drago di solito deve conservare una certa quantità di moto in avanti per rimanere in volo, tuttavia esistono draghi capaci di battere le loro ali con tale velocità ed efficienza da smorzare la loro spinta in avanti e fluttuare sul posto.

Un drago fluttuante può volare avanti in alto, diritto in basso, sui lati o persino all'indietro. Fluttuare richiede comunque uno sforzo considerevole, e un drago, mentre fluttua, non può compiere nessun'altra azione. La corrente discendente creata da un drago fluttuante è considerevole, e può dare luogo a nubi di polvere e di detriti. Alcuni draghi possono persino utilizzare questa corrente discendente come arma.

Altri draghi sfruttano l'agilità dei loro corpi per compiere una virata, una specie di ribaltamento aereo che consente loro di cambiare direzione rapidamente. Il drago spinge la parte anteriore del suo corpo in avanti ed esegue un avvistamento. Questa manovra permette al drago di cambiare rotta lungo un arco di 180° senza perdere quota.

## ALTRE FORME DI MOVIMENTO

*"Non tutti i draghi cadono in picchiata come fulmini dal cielo".*

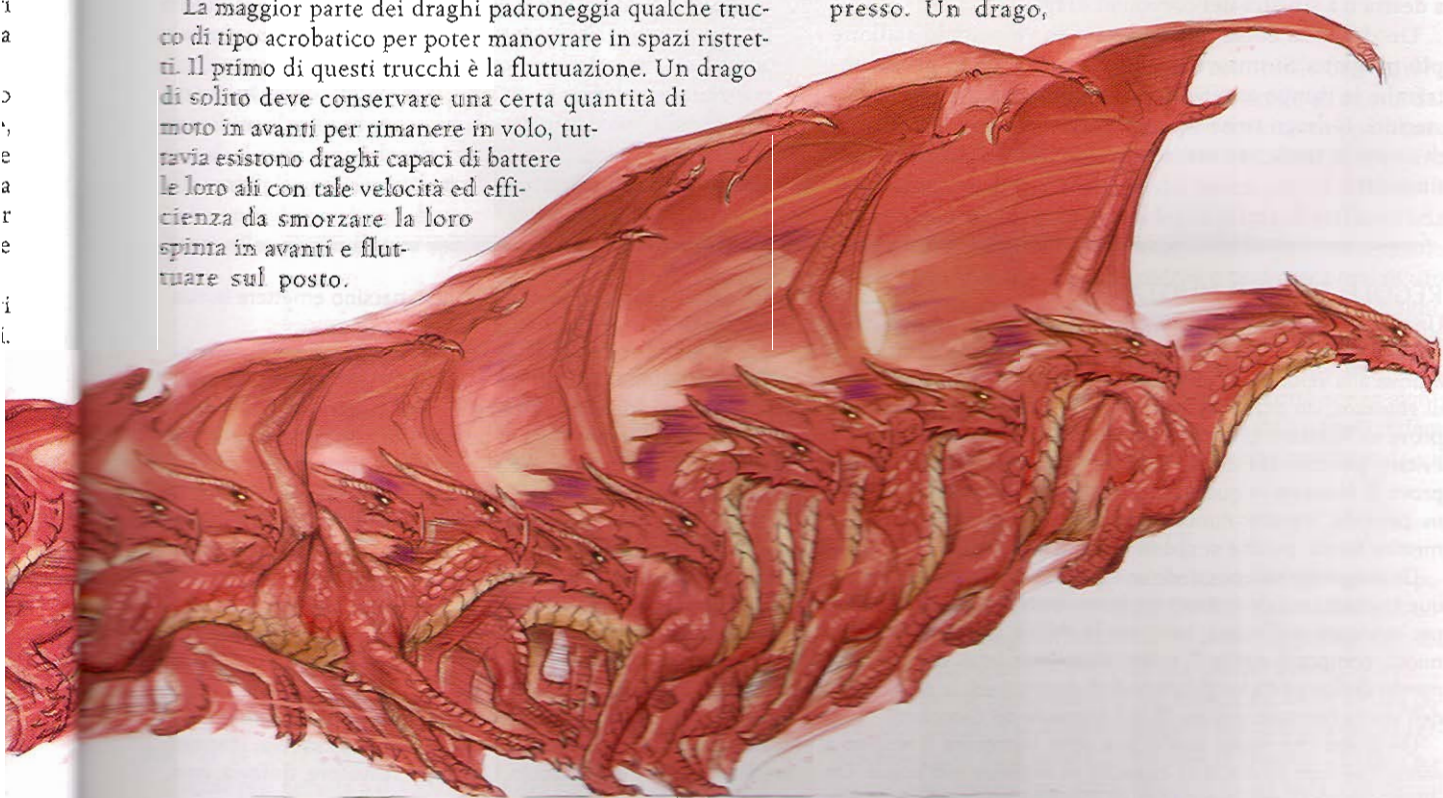
– Stewart Debruk, cacciatore di draghi

Un drago non deve necessariamente volare per manifestare la sua sorprendente velocità.

## CORRERE O CAMMINARE

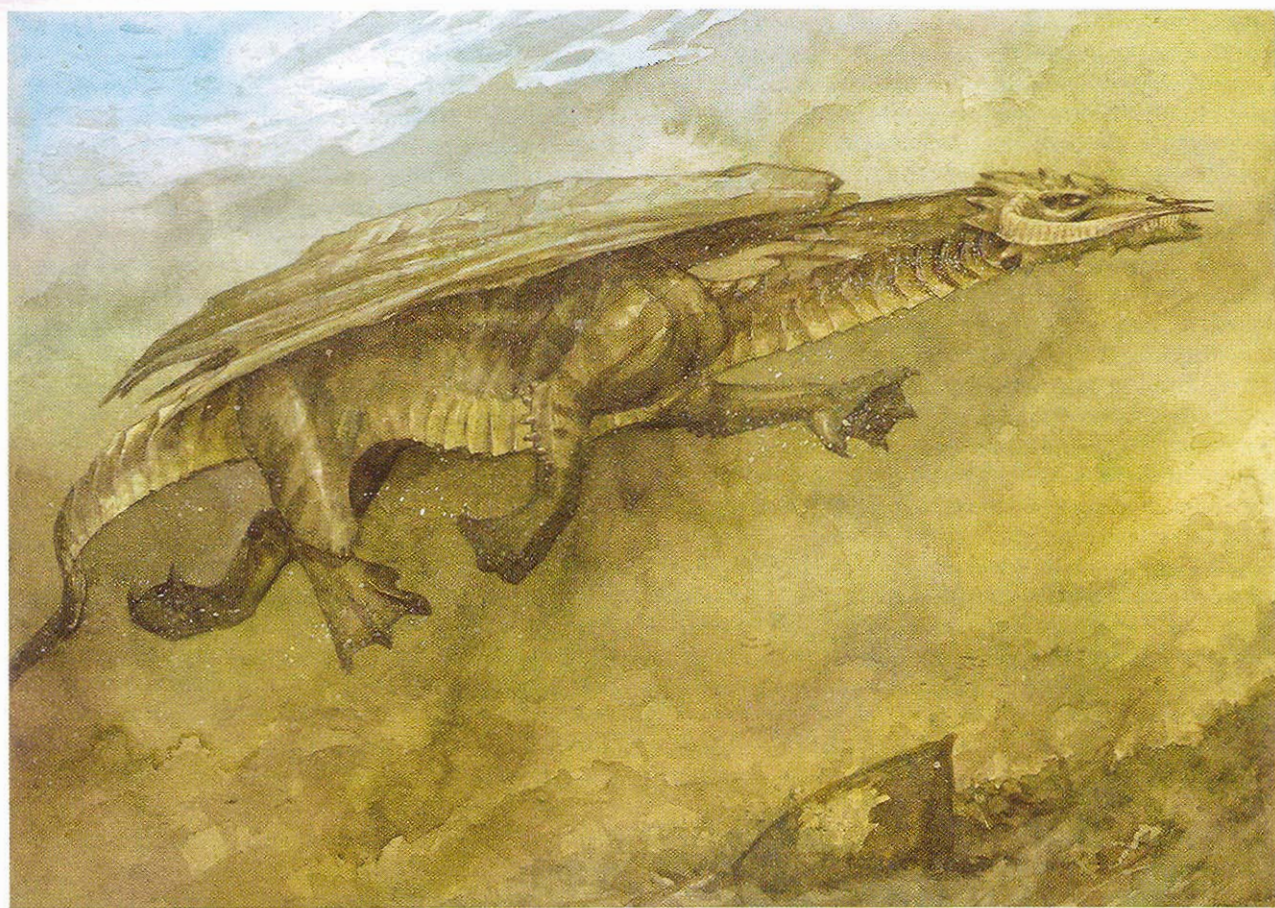
Un drago a terra si muove come un gatto, e può essere altrettanto aggraziato (anche se i draghi più grandi di solito avanzano con fatica). Un drago, se non ha fretta, cammina spostando due zampe alla volta. Un drago solleva una zampa anteriore e quella posteriore sul lato opposto. Un drago, proprio come un gatto, a ogni passo sposta la sua zampa posteriore nella posizione in cui si trovava la corrispondente zampa anteriore.

Un drago, man mano che inforca passi, tiene le sue ali per lo più chiuse e adagiate sui fianchi. Se si sente indolente, lascia che la sua coda si trascini appresso. Un drago,



*E corsa...*

*un balzo... e poi il primo battito di ali.*



tuttavia, normalmente tiene la coda sollevata da terra, lasciandola oscillare a rilento su un fianco e sull'altro, al ritmo del passo del drago. Questo movimento permette al drago di restare in equilibrio. La coda a volte striscia sul terreno, ma soltanto per un tempo breve e di solito sbatte a destra o a sinistra del corpo del drago.

Un drago in corsa può superare in velocità lo stallone più pregiato. Si muove al galoppo, spostando prima entrambe le zampe anteriori e poi tutte e due le zampe posteriori. Il drago tiene le ali strette e chiuse, ma le allarga di tanto in tanto per mantenere l'equilibrio. La coda è tenuta ritta.

## NUOTARE

Tutti i draghi puri sono in grado di nuotare, seppure soltanto alcune specie sono acquatiche in senso stretto. I draghi acquatici hanno code lunghe e piatte, oltre che le zampe e le articolazioni palmate.

Un drago che nuota in genere si muove come un grosso rettile. Stringe le sue ali avvolte contro il corpo e spinge le zampe all'indietro, in modo da ottenere una forma il più possibile aerodinamica. Muove il suo corpo da destra verso sinistra in modo sinuoso, e la sua coda oscilla da un fianco all'altro per fornire la spinta. I draghi acquatici in senso stretto talvolta utilizzano le loro ali come grandi pinne, alla

### REGOLE: DRAGHI NUOTATORI

Un drago che possiede una velocità di nuoto, può nuotare sopra e sotto la superficie dell'acqua senza alcuna difficoltà. Si muove alla velocità indicata senza bisogno di effettuare prove di Nuotare. Un drago riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per compiere manovre speciali o evitare pericoli. Un drago può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, anche se distratto o in pericolo mentre nuota. Può usare l'azione di "correre" mentre nuota, purché si sposti in linea retta.

Un drago che non possiede una velocità di nuoto può comunque nuotare, ma deve superare le necessarie prove di Nuotare per avanzare nell'acqua, secondo le regole che definiscono il nuoto, comprese quelle di subire danni non letali per l'affaticamento derivante da lunghi periodi di nuoto (vedi la descrizione dell'abilità Nuotare, pagina 78 del *Manuale del Giocatore*).

Un drago che nuota sott'acqua deve trattenere il respiro a meno che non possieda la capacità di *respirare sott'acqua*. Un drago che possiede la capacità di *respirare sott'acqua* può fare

tutto ciò che può fare fuori dall'acqua, persino emettere la sua arma a soffio.

Un drago che trattiene il respiro sott'acqua, va gestito secondo tutte le normali regole che governano tale azione. I draghi, visti i loro considerevoli punteggi di Costituzione, di solito possono trattenere il loro respiro per periodi piuttosto lunghi. Un drago che trattiene il respiro può emettere la sua arma a soffio sott'acqua. Se l'arma a soffio si basa sul fuoco, il drago deve superare una prova di Sapienza Magica con CD 20 per far sì che questa funzioni normalmente. Se la prova fallisce, il soffio igneo produce soltanto poche innocue bolle di vapore. Quale che sia il tipo di soffio emesso dal drago, questi, dopo aver usato la sua arma a soffio, smette di trattenere il respiro e inizia ad affogare.

### REGOLE: DRAGHI SCAVATORI

I draghi che scavano possono muoversi soltanto attraverso materiali piuttosto teneri quali, per esempio, la sabbia, i terreni argillosi, la neve o il ghiaccio. Un drago scavatore, tuttavia, non può scavare nel fango.

stessa maniera di una razza o di un uccello acquatico.

Le creste lungo il dorso del drago gli consentono di mantenere la rotta mentre nuota sott'acqua, oltre a impedirgli di rovesciarsi.

Un drago che nuota cambia direzione con la testa, la coda e le zampe.

Un drago che nuota in superficie tiene la testa e il collo fuori dall'acqua, così da osservare l'orizzonte, mentre la maggior parte del suo corpo rimane immersa. Un drago a volte nuota lasciando soltanto la parte superiore della sua testa fuori dall'acqua. Nuotare in questo modo restringe parzialmente il campo visivo del drago, ma, così facendo, questi può avanzare di nascosto.

La maggior parte dei draghi è costretta a trattenere il respiro sott'acqua. I draghi acquatici in senso stretto possono respirare sott'acqua con una certa facilità, perché riescono a estrarre l'ossigeno necessario. Il drago inspira l'acqua attraverso il naso, l'acqua scorre nei suoi polmoni e viene poi espirata sempre attraverso il naso. Il drago controlla il processo con la stessa facilità con cui respira l'aria.

## SCAVARE

Tutti i draghi possono scavare le buche nel terreno con i loro artigli, ma alcuni draghi riescono persino a scavare dei passaggi attraverso la sabbia o la ghiaia, e si muovono alla stessa velocità di un umano che procede con passo spedito.

I draghi scavatori hanno in genere colli più corti e robusti degli altri draghi, oltre a zampe più tozze e teste affusolate, a forma di cuneo. Un drago scavatore spinge in avanti con la sua testa e utilizza le sue zampe anteriori per rimuovere il materiale. Le zampe posteriori scalciano il materiale lontano, oltre il corpo del drago. Il cunicolo scavato da un drago di solito crolla subito alle sue spalle.

## CAPACITÀ DI COMBATTIMENTO

*"Il combattimento è insito nella natura del drago; è una creatura nata per lottare. I suoi denti sono come lance, i suoi artigli come scimitarre, le sue ali come martelli e la coda è come un ariete da sfondamento. Gli esseri inferiori tremano alla presenza di un drago, e il suo soffio incenerisce gli eserciti".*

– Munwithurix, drago rosso

La vanità dei draghi è leggendaria. A ogni modo, hanno molte ragioni per vantarsi, comprese una terribile serie di armi naturali e una schiera di capacità ancora più subdole che li rendono praticamente invincibili in battaglia.

## ARMI A SOFFIO

L'arma più nefasta a disposizione del formidabile arsenale di un drago è il suo soffio devastante. I draghi cromatici possono creare esplosioni di energia elementale; il tipo di

energia dipende dalla specie del drago. I draghi metallici, oltre alle armi a soffio elementale, possono creare un secondo tipo di soffio non letale, ma altrettanto potente.

Un drago, quale che sia la forma della sua arma a soffio, genera il suo soffio all'interno dei polmoni utilizzando l'energia ricavata da un organo che si trova vicino al cuore, il cosiddetto fondamento draconico (vedi pagina 8). Un drago, per fortuna dei cacciatori di draghi, non può creare effetti di arma a soffio in continuazione. Ogni soffio scarica le riserve di energia interna del drago, e normalmente devono trascorrere alcuni secondi prima di poter soffiare di nuovo.

Un drago, per utilizzare la sua arma a soffio, deve prima inspirare in profondità e, se c'è energia a sufficienza, con una violenta espirazione, soffiare l'arma all'istante; se l'energia è insufficiente, il drago deve attendere



che si accumuli una carica maggiore. L'effetto è molto simile all'azione del fabbro che fa circolare l'aria se il fuoco è troppo basso. Una soffiata d'aria del mantice genera un calore intenso, ma consuma tutto il combustibile del fuoco, sicché il fabbro è costretto ad aggiungere nuova legna prima di soffiare l'aria sul fuoco un'altra volta. Un drago è sempre consapevole dello stato della sua energia interna e non cerca mai di utilizzare la sua arma a soffio prima del necessario. I draghi, tuttavia, non sembrano avere il controllo completo sulla velocità con la quale ricaricano la loro energia interna.

Un drago può emettere la sua arma a soffio senza alcun preavviso. Alcuni draghi sono piuttosto abili a fare credere ai loro avversari più timorosi che potrebbero soffiare da un momento all'altro.

## PRESENZA TERRIFICANTE

L'apparizione di un drago di per se stessa può gettare nel panico le bestie da soma e piegare l'ardore del soldato più coraggioso. Un drago di norma deve avere raggiunto almeno l'età di adulto giovane per ottenere questo potere.

La presenza terrificante di un drago, anche se alcuni osservatori parlano di draghi capaci di ispirare una paura terrificante, non ha nessuna componente magica. I draghi sono soltanto molto abili a infondere la paura nei cuori dei loro avversari e possono fare ciò ogni volta che compiono azioni aggressive, anche se solo all'apparenza.

## IMMUNITÀ E DIFESA

Anche se la maggior parte degli attacchi ha una minima possibilità di fare effetto contro un drago, alcuni attacchi si dimostrano completamente inutili.

Ciascun drago puro è immune ad almeno un tipo di energia elementale (acido, elettricità, freddo o fuoco), di solito lo stesso tipo di energia che alimenta l'arma a soffio del drago. Questa immunità scaturisce dalla natura elementale del drago. Lo stesso potere che consente al drago di emettere un'esplosione di energia, impedisce a quella stessa energia di danneggiare il drago.

I draghi puri possiedono un eccellente sistema di regolazione interna della temperatura e raramente soffrono gli effetti del caldo o del freddo estremi. Tutte le creature draconiche sono inoltre immuni agli effetti che inducono il sonno o la paralisi; tali creature possiedono una vitalità inarrestabile.

I draghi puri sviluppano poi una resistenza soprannaturale ai colpi fisici, che può persino renderli totalmente im-

muni alle armi non magiche. I racconti dei bardi che narrano di draghi predatori capaci di resistere a nugoli di frecce scagliate da strenui difensori arcieri, senza subire neppure un graffio sono fin troppo veri.

I draghi puri, in virtù della loro natura magica innata, sviluppano anche il potere di scrollarsi di dosso gli effetti degli incantesimi. I draghi più vecchi ignorano gli attacchi di magia lanciati dalla maggior parte degli incantatori, eccetto i praticanti delle arti magiche più potenti.

## CAPACITÀ MAGICHE

Tutti i draghi sviluppano capacità magiche innate man mano che invecchiano. Una di queste è la capacità di lanciare incantesimi arcani.

Le capacità magiche innate dei draghi in genere riflettono il carattere e il modo di pensare della sua specie. I draghi neri, per esempio, preferiscono le paludi umide e tette, e hanno la capacità di creare l'oscurità magica. I draghi di rame vivono in colline rocciose e possiedono la capacità di scolpire la pie-

### REGOLE: ARMI A SOFFIO

L'arma a soffio di un drago è una capacità soprannaturale. Non funziona nei luoghi di anti-magia. Utilizzare un'arma a soffio richiede un'azione standard. Un drago che utilizza un'arma a soffio, come riportato nel *Manuale dei Mostri*, deve attendere 1d4 round prima di soffiare un'altra volta. In questo caso, un round dura fino all'inizio del successivo turno del drago (vedi "Il round di combattimento", pagina 138 del *Manuale del Giocatore*). Ad esempio, se un drago soffia nel primo round di combattimento, e il tiro del dado lanciato per stabilire quando utilizzare di nuovo il soffio fosse un 1, allora il drago potrebbe tornare nuovamente a soffiare nel secondo round. Se il tiro del dado fosse un 4, allora il drago non potrebbe soffiare fino al quinto round.

Un drago che possiede due o più tipi di arma a soffio, potrà comunque soffiare soltanto una volta ogni 1d4 round. Il talento Soffio Spedito (vedi pagina 74) può ridurre il tempo di attesa che il drago deve aspettare tra un utilizzo e l'altro della sua arma a soffio.

Le dimensioni, la forma e l'effetto di un'arma a soffio dipendono dalla specie, dalla taglia e dall'età del drago, come indicato nel *Manuale dei Mostri*.

### REGOLE: PRESENZA TERRIFICANTE

La presenza terrificante di un drago è una capacità straordinaria. Funziona persino nei luoghi di anti-magia.

La presenza terrificante è una capacità di paura che influenza la mente e ha effetto ogni volta che il drago attacca, carica o si limita ad alzarsi in volo. Un drago può incutere paura volando a una quota così bassa da tenere i nemici entro il raggio di effetto della capacità, ovvero 9 metri x per ogni categoria di età del drago (in genere 45 metri, poiché la maggior parte dei draghi ottiene questa capacità allo stadio evolutivo di adulto giovane). La presenza terrificante di un drago fa inoltre effetto quando il drago compie una carica o porta un attacco qualsiasi (con le armi naturali, gli incantesimi o l'arma a soffio).

Utilizzare la presenza terrificante fa parte di qualsiasi azione la inneschi. Un drago non deve compiere un'azione distinta per usare questo potere; un drago, tuttavia, può sopprimere la sua capacità di presenza terrificante con un'azione gratuita.

Una creatura deve essere in grado di vedere il drago perché la presenza terrificante di quest'ultimo faccia effetto; se il drago è invisibile o sotto occultamento totale, la capacità non ha alcun effetto. Una volta che però la capacità ha avuto

effetto, le conseguenze persistono per la sua intera durata, anche se il drago si allontanasse o non fosse più visibile. Le creature che si trovano all'interno del raggio della capacità non sono influenzate se hanno più Dadi Vita di quelli del drago o se sono draghi a loro volta.

Una creatura potenzialmente influenzabile che supera un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 DV del drago + il modificatore di Carisma del drago) rimane immune alla presenza terrificante di quel drago per le successive 24 ore (si noti che questa immunità temporanea vale soltanto nel caso di un tiro salvezza effettuato con successo; se una creatura non deve effettuare il tiro salvezza perché non vede il drago non è immune e deve effettuare il tiro salvezza non appena vede il drago). In caso di fallimento, le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico per 4d6 round, mentre quelle con 5 o più rimangono scosse per 4d6 round.

La presenza terrificante, essendo una capacità straordinaria, continua ad avere effetto anche quando il drago assume altre sembianze. I draghi d'argento, d'oro e d'ottone, che possiedono la capacità di forma alternativa, di solito sopprimono la loro capacità di presenza terrificante quando si trovano sotto mentite spoglie, così da non compromettere il loro travestimento. Se tuttavia vogliono evitare un combattimento mentre si trovano sotto mentite spoglie, possono utilizzare la loro capacità di presenza terrificante.

### REGOLE: IMMUNITÀ DEI DRAGHI

Ciascuna specie di drago puro possiede almeno un'immunità nei confronti di un tipo di energia, come descritto nel *Manuale dei Mostri*.

Un drago puro ignora gli effetti nocivi del caldo più afoso (tra 40 °C e 60°C) e del freddo più rigido (tra -20°C e -40°C). Un drago puro in queste circostanze non deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni 10 minuti per evitare di subire danni non letali.

Tutte le creature del tipo drago sono immuni agli effetti di sonno magico e di paralisi, secondo quanto riportato nel *Manuale dei Mostri*.

I draghi puri sviluppano la riduzione del danno man mano che invecchiano, come annotato nel *Manuale dei Mostri*. La riduzione del danno è una capacità soprannaturale, che smette di funzionare all'interno di un *campo anti-magia*.

I draghi puri infine sviluppano la resistenza agli incantesimi man mano che invecchiano, come riportato nel *Manuale dei Mostri*.



tra. A volte le capacità innate di un drago hanno poco o nessun impatto diretto in battaglia, ma il drago può utilizzarle per difendere la sua tana o prepararsi per il combattimento.

Gli incantesimi di un drago di solito rispecchiano la sua personalità. Ogni drago sviluppa un proprio repertorio personale di incantesimi (anche se molti draghi scelgono incantesimi analoghi per la loro stessa utilità). Nessuno studioso è stato finora capace di spiegare come i draghi riescano a fare ciò, e sembra che addirittura gli stessi draghi non sappiano come possono farlo. In realtà i draghi hanno un talento innato per la magia arcana. I draghi sviluppano rudimentali capacità di lanciare gli incantesimi via via che si avvicinano all'età adulta. Gli stregoni umanoidi, che spesso si vantano di aver ricevuto i loro poteri in dono da un antenato draconico, di solito non dimostrano alcuna attitudine magica fino a dopo la pubertà. Alcuni studiosi interpretano questo fatto come l'assenza effettiva di qualsiasi legame tra gli stregoni e i draghi. Altri studiosi, al contrario, attribuiscono questa differenza come una conseguenza inevitabile della grande diversità che separa i cicli biologici dei draghi e degli umanoidi.

In ogni caso, i draghi mostrano una qualità che è del tutto assente negli stregoni, ossia possono lanciare la maggior parte dei loro incantesimi senza ricorrere alle componenti fisiche, che sono invece così indispensabili per gli incantatori.

## ARMATURA E ARMI NATURALI

La panoplia di scaglie sovrapposte di un drago, rinforzata da pelle e muscoli che ricoprono uno scheletro forte e resistente, offre una notevole protezione contro

gli attacchi. Persino un drago Minuscolo è tanto protetto quanto un umano che indossa una cotta di maglia. La pelle a scaglie di un drago enorme fornisce una protezione quattro o cinque volte superiore a quella che la migliore armatura completa può offrire.

L'arma principale di un drago negli scontri fisici è il suo morso. Un drago, essendo il suo collo molto lungo, può mordere anche le creature lontane.

Gli artigli di un drago non sono tanto terribili quanto il suo morso, e un drago in movimento a volte non li usa affatto, tuttavia chiunque combatta contro un drago deve comunque prestare attenzione agli artigli di quest'ultimo.

Un drago di taglia all'incirca umana o più grande può colpire con efficacia con i suoi bracci alari e le protuberanze adunche delle sue ali. Le ali, nonostante i bracci alari possiedano artigli atrofizzati, sono vere e proprie armi contundenti. Un drago di solito chiude le "falangi" che sostengono l'ala, così da evitare di ferirsi l'ala, allo stesso modo di un umano che stringe le dita quando tira un pugno. Le ali di un drago possono avere un'apertura di oltre trenta metri quando vengono aperte al massimo, ma un drago utilizza soltanto una piccola parte dell'ala a mo' di arma.

Un drago di taglia superiore a quella umana può utilizzare la sua coda per portare colpi micidiali. Un drago, per fare ciò, piega la punta della sua coda verso l'alto e utilizza questa porzione superiore alla stregua di un'arma contundente. I draghi più grandi hanno così tanta forza da riuscire a spazzare le loro code da un fianco all'altro, e buttare così a terra gli avversari di taglia inferiore.



## REGOLE: CAPACITÀ MAGICHE

Le creature con capacità innata di lancio degli incantesimi, come riportato nel *Manuale dei Mostri* e soprattutto nel caso dei draghi, non hanno bisogno delle componenti materiali per lanciare i loro incantesimi. Se un incantesimo richiede un focus, tuttavia, un drago o un altro incantatore innato deve avere con sé o indossare il focus. I draghi possono utilizzare il talento Focus Incorporato per soddisfare questo requisito.

I draghi, eccetto il non aver bisogno delle componenti materiali di consumo, lanciano i loro incantesimi con le stesse tecniche degli altri incantatori. Rischiano il fallimento degli incantesimi arcani se indossano armature (si noti che l'armatura naturale dei draghi non impone alcuna percentuale di fallimento degli incantesimi arcani). I draghi devono articolare tutte le componenti verbali e somatiche di un incantesimo, e pagare l'eventuale costo in PE richiesto dall'incantesimo. Un drago di solito possiede una riserva che varia tra 100 e 600 volte in PE il suo livello di incantatore. Il drago può utilizzare questi PE per lanciare gli incantesimi senza quindi rischiare la perdita di un livello.

Il livello di incantatore di drago per l'utilizzo delle sue capacità magiche, come ancora una volta riportato nel *Manuale dei Mostri*, è uguale alla sua categoria di età o al suo livello di stregone, quale che sia il valore più alto.

I draghi, nonostante lancino gli incantesimi come stregoni, non sono membri di quella classe e non ne ricevono alcun privilegio (eccetto il lanciare gli incantesimi). Un drago riceve gli incantesimi bonus al giorno, solo se ha un punteggio di Carisma elevato. Un drago che entra a far parte della classe dello stregone, somma tutti i suoi attuali livelli da stregone al suo effettivo livello da stregone per calcolare la sua capacità di lancio degli incantesimi, ma utilizza i suoi attuali livelli da stregone e il suo livello del personaggio per trovare gli altri privilegi di classe. Un drago d'argento vecchio, per esempio, lancia gli incantesimi come uno stregone di 11° livello. Se il drago diventasse uno stregone di 1° livello, lancerebbe gli incantesimi come uno stregone di 12° livello, ma il suo famiglia (se ne possedesse uno) avrebbe la capacità di un famiglia con un padrone di 1° livello.

Le capacità magiche di un drago, per quanto illustrato nel *Manuale dei Mostri*, funzionano per lo più come gli omonimi incantesimi lanciati a un livello pari al livello di stregone del drago o alla sua categoria di età, quale che sia il valore più alto.

Un drago con la capacità razziale di forma alternativa è competente in tutte le armi semplici. Le altre specie di draghi non hanno alcuna competenza nelle armi, a meno che non ottengano livelli in una classe del personaggio o acquistino gli appositi talenti per diventare competenti.

## REGOLE: DRAGHI E OGGETTI MAGICI

I draghi, che sono molto scaltri e ricchi, fanno largo uso di oggetti magici.

Un drago più giovane privo di capacità di lancio degli incantesimi, o persino un esemplare che possiede una o più capacità magiche, non può utilizzare gli oggetti a completamento di incantesimo o ad attivazione di incantesimo.

Un drago più vecchio lancia gli incantesimi come se fosse uno stregone ed è pertanto considerato un incantatore arcano; non può lanciare incantesimi divini da una pergamena se non possiede livelli in una classe di incantatore divino.

Visto che un drago può lanciare incantesimi come uno stregone, può utilizzare tutti gli oggetti ad attivazione di incantesimo che producono gli effetti di un incantesimo da mago o da stregone. Se il drago può inoltre lanciare incantesimi clericali come se fossero incantesimi arcani, allora può utilizzare qualsiasi oggetto ad attivazione di incantesimo che produce gli effetti di un incantesimo compreso nella lista degli incantesimi da chierico o di un incantesimo compreso in un dominio utilizzabile dal drago.

Un drago di solito non possiede competenze nelle armi e non è dotato di appendici completamente prensili, quindi non può

imbracciare le armi. Se un drago assume una forma che possiede arti prensili, può impugnare le armi mentre si trova in quella forma, ma non ha alcuna competenza, a meno che non ottenga livelli in una classe del personaggio o acquisti un talento che lo renda competente (come già visto, un drago con la capacità razziale di forma alternativa è competente in tutte le armi semplici).

Tutti i draghi sono in grado di utilizzare le pozioni. Un drago, nella maggior parte dei casi, non si preoccupa neppure di aprire il recipiente di una pozione, infatti lo inghiottisce o lo mastica. I draghi, che in pratica possono ingerire qualsiasi sostanza così facendo, non subiscono né effetti collaterali né alterano in qualche modo gli effetti della pozione.

Un drago può utilizzare tutti gli oggetti magici consentiti a un personaggio umanoide, poiché gli oggetti magici indossabili si adattano alla taglia di chi li indossa.

Un drago può indossare una fascia, un cappello o un elmo senza problemi e, in alcuni casi, un oggetto di questo tipo potrebbe essere foggato su misura per un drago, sotto forma di corona, di diadema o di papalina. Un elmo della telepatia per un drago potrebbe avere la forma di uno zucchetto della telepatia.

Gli occhiali e le lenti costruite per i draghi di solito hanno la forma di cuspidi adatte agli occhi di un drago, o di lenti che il drago posa direttamente sugli occhi, all'incirca come un moderno paio di lenti a contatto. Un personaggio umanoide può utilizzare qualsiasi oggetto speciale per i draghi di questo tipo, senza alcuna difficoltà.

Un drago può indossare un mantello, una cappa o un manto sul suo dorso, in genere tra le ali. Gli oggetti di questo tipo possono anche avere la forma di borchie per creste o puntali per spine. Un personaggio umanoide può indossare una borchia per creste o un puntale per spine attaccandolo a un mantello, a una cappa o a un manto.

Un drago indossa amuleti, collane, fermagli, medaglioni e talismani attorno al collo, allo stesso modo di un umanoide.

Un drago non è competente con nessun tipo di armatura e di solito non si preoccupa di indossarne una. In ogni caso, l'armatura fabbricata per un umanoide non è adatta al corpo di un drago. Un'armatura forgiata per un drago è simile a una bardatura e non può essere indossata da un umanoide, anche se può andare bene per un quadrupede della stessa taglia del drago.

Un drago può infilare una tunica sulle sue spalle e sulla parte superiore del petto. In alcuni casi, un oggetto di questo tipo potrebbe essere appositamente tessuto per un drago, sotto forma di collare o di spallina. Un umanoide può indossare un siffatto oggetto senza alcuna difficoltà.

Un drago può indossare delle vesti avvolte sulle sue ali o sulla parte inferiore del petto. In alcuni casi, un oggetto di questo tipo potrebbe essere appositamente realizzato per un drago, sotto forma di borchia pettorale o di borchia addominale. Un personaggio umanoide può indossare una borchia pettorale come fosse una veste. Un umanoide può infilare una borchia addominale nel suo ombelico.

Un drago può infilare bracciali e braccialetti sulle sue zampe anteriori.

Un drago può indossare guanti sulle parte anteriore dei suoi piedi. I guanti creati appositamente per un drago al posto delle dita hanno dei fori per gli artigli del drago. Un umanoide può portare i guanti magici da drago senza alcuna difficoltà.

Un drago può portare gli anelli sui suoi artigli anteriori. Un drago può stringere una cintura attorno alla sua vita. A volte gli oggetti di questo tipo vengono realizzati sotto forma di strisce che il drago stringe attorno alle sue anche. Un umanoide può indossare questi tipi di oggetti senza alcuna difficoltà.

Un drago può calzare gli stivali sulle sue zampe posteriori. Gli stivali realizzati appositamente per un drago assomigliano ai guanti da drago, ma sono foggati per calzare sulle zampe posteriori. Questi oggetti magici sono comunque adatti ai piedi di un umanoide.

Nessuno di questi oggetti interferisce con il movimento di un drago, volo compreso.

I draghi più grandi possono inoltre usare i loro corpi come armi, e si schiantano contro gli avversari più piccoli e li immobilizzano a terra, dove i draghi li riducono a tutti gli effetti in poltiglia.

## PUNTI DEBOLI DEI DRAGHI

*"Debole? Fatti sotto e misura le tue forze con me, scimmia pelata, e così vedremo chi tra noi è il debole!"*

– Lothaenorixius, drago blu

I draghi, per quanto siano formidabili, hanno alcune vulnerabilità che i nemici potrebbero sfruttare a loro vantaggio.

I draghi a volte sono vulnerabili agli attacchi che si basano sul loro elemento opposto. I draghi rossi, per esempio, sono immuni al fuoco, ma vulnerabili al freddo.

La natura elementale di un drago lo rende inoltre vulnerabile all'influenza divina esercitata da alcuni chierici; questi ultimi possono scacciare i draghi, costringerli al loro servizio o persino ucciderli sul posto. I draghi, tuttavia, diventano creature molto potenti con il passare degli anni, e l'influsso di questi chierici si dimostra efficace soltanto contro i draghi più giovani.

## PUNTI DI VISTA E PSICOLOGIA

*"Meglio una buona risposta oggi che la perfetta risposta domani".*

– Aforisma umano

*"Che fretta c'è?"*

– Tipica risposta di un drago al summenzionato aforisma

L'elemento più importante per comprendere il punto di vista e l'atteggiamento mentale di un drago è il tempo. I draghi non intendono vivere per l'istante presente; hanno una vasta riserva di istanti che si prospettano davanti a loro. Non si angosciano all'idea di perdere tempo. Se c'è una cosa che i draghi hanno in abbondanza, è proprio il tempo, e quindi non si lasciano mai prendere dalla fretta.

Anche i più ottusi tra i draghi cercano di occupare il tempo tenendo in esercizio le loro menti. Risolvere enigmi è una delle loro attività preferite, anche se il tipo di enigma dipende dalla specie di drago coinvolto. Alcuni, come i draghi di rame e di bronzo, vanno alla ricerca di difficili rompicapi di natura benigna. Altri, come i rossi e i blu, prendono in considerazione certi tipi di indovinelli, ben più oscuri. Tramano modi per soddisfare la loro avidità, sconfiggere i nemici e ottenere potere sulle altre creature. Molti studiosi ritengono che la naturale predisposizione dei draghi per la magia sia il frutto dei rompicapi con i quali giocano sempre per tenersi impegnati.

### REGOLE: PUNTI DEBOLI DEI DRAGHI

Un drago è vulnerabile al tipo di energia che si contrappone al suo sottotipo elementale, come indicato nel *Manuale dei Mostri*. Un drago subisce una volta e mezza (+50%) i danni dagli attacchi che coinvolgono il suo tipo di energia contrapposto, a prescindere che venga concesso un tiro salvezza o che il tiro salvezza sia un successo o un fallimento. I talenti *Oltrepassare Punto Debole* e *Sopprimere Punto Debole* (vedi pagine 70 e 74) riducono questa vulnerabilità.

Molti draghi cercano anche la conoscenza come fine a se stessa. I draghi più anziani divengono spesso i depositari di antica saggezza e sapere.

Gli avventurieri umanoidi in cerca di gloria e fortuna di norma attraversano tre stadi delle loro vite (adolescenza, maturità e mezza età). Anche l'elfo più longevo cerca di stipare il grosso delle sue imprese in queste fasi della vita. I draghi, d'altro canto, un po' per desiderio e un po' per necessità, ambiscono a gloria e fortuna dal momento in cui si schiudono le loro uova fino al giorno in cui alla fine soccombono a causa dell'inclemenza degli anni. Dato che distribuiscono le loro attività vitali in un arco temporale molto vasto, i draghi si prendono pause ben più lunghe tra le avventure e le missioni rispetto a un gruppo di avventurieri umanoidi.

Se un drago dovesse unirsi a un gruppo di avventurieri, potrebbe rimanere interessato per il tempo necessario a completare una o due missioni, dopodiché qualcosa di diverso attirerebbe la sua attenzione, e se ne andrebbe per diversi anni con l'intento intraprendere un'altra attività. Al momento del ritorno, scoprirebbe che i suoi vecchi compagni sono prossimi al pensionamento, o che la loro età è già troppo avanzata per consentire loro di andare in missione. Il drago, tuttavia, resta sempre giovane e vitale, e anzi diventa più forte anno dopo anno. Pur rattristato per la perdita dei suoi compagni, proseguirebbe alla volta di altre sfide.

Tutti i draghi puri sono molto pazienti. È raro che si affrettino o si slancino, poiché ritengono che le cose debbano essere sempre fatte per bene. Per un drago, fare una cosa per bene implica di solito passare molto tempo (dal punto di vista degli esseri meno longevi) a meditare sul passo successivo da compiere.

La longevità di un drago è forse la principale causa che spiega vanità e arroganza. Un drago da solo assiste a generazioni di esseri che nascono e muoiono durante la sua lunga vita. Come può dunque considerare tali creature qualcosa di più che insetti, quando li vede nascere, crescere e morire? E nel frattempo, il drago si rafforza e diventa più potente, ulteriore prova (quand'anche solo nella sua testa) della sua superiorità. I draghi tengono a bada persino l'implacabile tempo, laddove le creature inferiori soccombono e scompaiono dopo una breve scaramuccia. Disponendo di un potere analogo, è strano che un drago si ritenga l'apice della creazione?

Un drago può buttarsi nel vivo della mischia se ritiene in pericolo la sua vita, o se deve proteggere la sua compagna, i suoi cuccioli o il suo tesoro. Per il resto, poche questioni sembrano urgenti.

L'ira di un drago può estendersi per diverse generazioni umane, pareggiata solo dalla pazienza della creatura. L'umanoide che commette un torto verso un drago può an-

I chierici che hanno accesso ai domini dell'acqua, dell'aria, del fuoco e della terra, possono scacciare, distruggere, intimidire o comandare i draghi dei rispettivi sottotipi elementali. Visto che l'efficacia di queste capacità dipende dai Dadi Vita della creatura attaccata, i draghi più vecchi e più grandi ben difficilmente saranno influenzati da esse, ma queste potranno lo stesso essere efficaci contro i draghi più piccoli e giovani.

che sfuggire all'ira di costui se muore di morte naturale prima che il drago si decida a esigere vendetta. I discendenti di quell'umanoide, però, farebbero bene a preoccuparsi, se fossero a conoscenza della situazione, poiché il drago potrebbe colpirli dopo anni o secoli dalla morte del "criminale".

## SOCIETÀ DEI DRAGHI

"I draghi non si radunano mai se non hanno uno scopo".

– Kacdaninymila, drago d'oro

I draghi sono solitari, e interrompono la loro solitudine solo per accoppiarsi, allevare i cuccioli o cercare aiuto per fronteggiare qualche minaccia. È raro che i draghi di specie diverse stringano alleanze, anche se è noto che si sono trovati a collaborare in situazioni estreme, come quando sorge una grossa minaccia comune.

Alcuni studiosi credono che i draghi soffrano di xenofobia. Quest'idea non si allontana troppo dal vero:

qualsiasi drago sta bene in propria compagnia. Quando diventa prudente o necessario avere un compagno, un drago ne cerca uno, ma questo dev'essere quanto più possibile simile a lui.

I draghi metallici di specie diverse sono più inclini a collaborare rispetto ai draghi cromatici, anche se è risaputo che soltanto i draghi d'oro e d'argento suggellino amicizie durevoli. Ai logorroici draghi d'ottone piace molto la compagnia degli altri draghi metallici, ma per lo più questi ultimi (anche gli altri draghi d'ottone!) preferiscono che questa compagnia sia assunta in piccole dosi. I draghi metallici non collaborano mai con i draghi cromatici.

Quando i draghi malvagi di specie diverse si incontrano, di norma combattono per proteggere i loro territori. I draghi buoni sono più tolleranti, ma conservano un forte senso del territorio, e tentano di solito di risolvere le divergenze in modo pacifico.

### TERRITORIO

In genere un drago considera come proprio tutto il territorio situato entro un giorno di volo dalla sua tana. Il drago non divide il suo dominio con nessun altro drago, ad eccezione della sua compagna e dei cuccioli (se ne ha), e anche in questo caso i draghi più giovani sono soliti separarsi dopo l'accoppiamento e lasciare le uova senza alcuna custodia.

Sebbene i draghi cromatici non bramino di condividere il territorio, tollerano qualche piccola sovrapposizione tra i loro territori e quelli dei draghi vicini della stessa specie o dello stesso allineamento. Queste aree di confine

divengono luoghi di incontro in cui i draghi si riuniscono per parlamentare e scambiarsi informazioni. In molti casi, un drago condivide queste zone con un potenziale compagno.

Tra i draghi ancora troppo giovani per l'accoppiamento, il bisogno di sicurezza e difesa di solito sovrasta il desiderio di solitudine. Le covate di draghi nati nello stesso momento di solito rimangono insieme finché ciascun individuo non diventa forte abbastanza per sopravvivere per conto suo e stabilirsi in una propria tana.

### CONFLITTI E INTERAZIONI TRA I DRAGHI

Nelle occasioni di scontro tra draghi, è raro che il conflitto sia di base territoriale. Per un drago è ben più semplice partire in volo per trovare una zona non ancora reclamata da nessuno, piuttosto che rischiare ferite e morte combattendo contro un altro drago. I draghi per lo più combattono per l'opportunità di depredare le tane altrui. Il desiderio di un drago di ammassare tesori è pressoché leggendario, anche tra i draghi stessi, e ciascuno di essi sa

bene che sconfiggere un rivale è spesso il modo migliore per ottenere ricchezze. I draghi combattono

anche per motivi di accoppiamento (e tali conteste non sono limitate solo ai maschi), e di norma tentano di uccidere o cacciare via i draghi vicini di allineamenti diversi dal loro.

Tra i draghi metallici e quelli cromatici che coabitano in territori simili esiste un'inimicizia particolarmente radicata. I draghi blu e quelli d'ottone, per esempio, prediligono entrambi la vita nei deserti e spesso giungono allo scontro.

Quando due o più draghi si incontrano e desiderano evitare un conflitto,

di solito cominciano a volare lentamente in circolo, studiandosi a vicenda e con cautela. Se i draghi sono di taglie o età diverse, tali preliminari sono piuttosto rapidi: tra i draghi lo status dipende dall'età. I draghi più anziani sanno di aver ben poco da temere da parte dei draghi più giovani, a meno di non essere già feriti. In modo analogo, i draghi più giovani sono consapevoli del fatto che i più anziani della loro specie sono in grado di ucciderli facilmente, e sanno che il miglior modo per sopravvivere all'incontro è negoziare.

Se i draghi che si incontrano sono della stessa età o taglia, la tendenza è verso una maggiore cautela, giacché un attacco improvviso da parte di uno dei due draghi potreb-



be significare la fine per l'altro. I draghi potrebbero allora volare in cerchio per intere ore.

Una volta terminati i preliminari, i draghi si mettono a conversare. Se rimangono sospettosi l'uno dell'altro, continueranno a volare, con il drago o i draghi più anziani un po' più in alto. Mentre sono in volo, i draghi sono costretti a parlare con un tono di voce molto alto, poiché non possono avvicinarsi alla distanza adatta per una conversazione. Grazie all'udito fine e all'incredibile capacità vocale dei draghi, questo limite della comunicazione non diventa un grosso problema. Se i draghi giungono a più miti consigli, spesso volano verso un luogo alto e inaccessibile dove possano dialogare in privato.

## ACCOPIAMENTO

L'atteggiamento e l'approccio di un drago nei confronti dell'accoppiamento dipende dalla sua specie e dalla sua età. I draghi seguono un certo numero di strategie riproduttive tese a soddisfare i loro bisogni e caratteri. Queste strategie servono a garantire la prosecuzione della specie draconica, a prescindere da ciò che succede ai genitori o alla loro tana.

Gli adulti giovani, e in particolare quelli malvagi o meno intelligenti, tendono a deporre uova ogni anno e in ogni dove, e lasciano che la loro progenie badi al proprio sostentamento. Le femmine più anziane spesso depongono diverse uova in anni consecutivi, curandosi in prima persona di una covata, affidandone un'altra al compagno (che porterà le uova in una tana diversa) e lasciando le restanti covate a se stesse. A volte un drago femmina affida le uova (o i cuccioli di uova appena dischiuse) a padri putativi non draconici.

I draghi adulti e adulti maturi sono quelli che in genere cercano un compagno più stabile e decidono di crescere i piccoli insieme.

I draghi più anziani, invece, dopo l'accoppiamento crescono i piccoli da soli, e anche i maschi svolgono questo ruolo (in questi casi la femmina depone le sue uova nella tana del maschio oppure il maschio porta le uova nella sua tana). I draghi più anziani, inoltre, a volte trovano per la loro prole un sostituto non draconico dei genitori. Uno o entrambi i genitori si recano in visite periodiche dai sostituti, per stabilire se costoro stanno svolgendo bene l'incarico loro affidato.

L'accoppiamento dei draghi, tuttavia, non si limita a questioni riproduttive, e spesso contempla anche l'amore. Ciò vale in particolare per i draghi metallici, anche se l'amore esiste senz'altro anche per i draghi cromatici. I draghi di allineamento legale spesso trovano un unico compagno per tutta la vita (anche se, alla morte di uno, l'altro di solito si trova un nuovo compagno). I draghi che si accoppiano per l'intera vita non rimangono sempre insieme: spesso occupano tane separate e si accordano per incontrarsi a intervalli stabiliti. I draghi legali non sono sempre monogami, ed è noto che alcuni hanno organizzato, con partner differenti, complessi accordi sul mantenimento e la crescita dei figli. Tali relazioni di solito si instaurano tra un drago anziano e diversi compagni più giovani, e possono contemplare la poligamia o la poliandria.

I draghi caotici tendono a cambiare spesso i loro compagni, anche se con la vecchiaia cominciano a prediligere un unico compagno.

I draghi sono notoriamente virili, e capaci di incrociarsi con quasi ogni creatura. Tra i draghi metallici, gli incroci avvengono spesso quando il drago assume un'altra for-

ma e si innamora, anche se per breve tempo, di un non drago. I draghi cromatici possono semplicemente rispondere allo spirito d'avventura e dare vita, come risultato, agli incroci. In entrambi i casi, il drago coinvolto è di norma un adulto giovane. Un drago abbandona quasi sempre la sua progenie mezzo-draconica, oppure la lascia alle cure del suo genitore non draconico. I draghi cromatici di solito non si preoccupano del destino del mezzosangue. I draghi metallici credono (e generalmente a ragione) che il mezzo-drago avrà una sorte migliore tra i non draghi piuttosto che tra i draghi.

Si sa di incroci tra le diverse specie di drago, ma si tratta di casi rari. Un drago ibrido di questo tipo viene generalmente lasciato a se stesso, ma in certe occasioni entrambi i parenti (ammesso che siano in buoni rapporti) potrebbero curarsi del piccolo finché questi non raggiunge la maturità.

## PERCHÉ I DRAGHI AMMASSANO TESORI?

*"I draghi bramano i tesori perché, in fondo, non sono altro che enormi gazze ladre rettili".*

— Alrod Quart, saggio

*"Un drago colleziona tesori principalmente per la loro bellezza; del resto non pensate che la bellezza possa mai essere troppa, vero? E inoltre, alcuni tesori sono ottimi manicaretti".*

— Kacdaninymila, drago d'oro

Quando si pensa che i draghi accatastano tesori e li usano come giacigli, non è difficile accusarli di avidità. Dopo tutto, in tal modo a chi giova tutta quella ricchezza?

Alcuni saggi paragonano il desiderio di un drago di ammassare tesori al comportamento delle gazze ladre, dei topi mercanti e di altre creature che ammucchiano istintivamente gli oggetti splendidi e luccicanti. Questa osservazione non è affatto sconclusionata, poiché nessun drago sembra capace di spiegare per bene il motivo del suo desiderio di ammassare tesori. Diversamente da un corvo o da una gazza ladra, un drago brama possedere oggetti con un valore monetario, e non semplice chincaglieria scintillante. I draghi sono ben consapevoli del valore degli oggetti che possiedono. Quando si trovasse a dover scegliere tra diversi tesori, anche il drago più virtuoso aspirerebbe a prenderli tutti. Se proprio deve scegliere, il drago tende a preferire gli oggetti più costosi. I draghi mostrano una predilezione per gli oggetti con un valore monetario intrinseco piuttosto che per quanti devono il loro valore alla magia.

È quasi impossibile descrivere la gioia assoluta e primitiva che i draghi traggono dai loro tesori. Nei momenti di tranquillità, un drago si rotolerà in una pila di tesori come un maiale sguazza nel fango nei giorni di calura, e sembra che il drago ricavi un analogo piacere compiendo questa azione.

Un drago ricava anche un'immensa soddisfazione intellettuale dalle sue fortune. Conserva un accurato inventario mentale degli oggetti, e calcola di volta in volta il valore totale in monete del suo patrimonio.

L'attenzione draconica nei confronti dei tesori ha senza dubbio un elemento istintivo che non si potrà mai spiegare a fondo, ma l'ammassare beni ha anche alcune ricadute pratiche per i draghi.

Prima di tutto, possedere un tesoro cospicuo a portata di mano concede al drago un certo controllo sul rischio della propria morte (vedi "Evitare il crepuscolo", pagina 15). I



draghi privati dei loro tesori subiscono spesso un trauma emotivo tale da rendere irrequieto il loro spirito anche dopo la morte (vedi "Drago fantasma", pagina 157).

Secondo e più importante, i draghi ottengono uno status sociale, nell'ambito della loro specie, proprio grazie all'abbondanza dei loro beni. Sebbene il primo criterio per valutare lo status tra i draghi sia l'età, il valore del tesoro di un drago determina lo status relativo tra i draghi della stessa età (quando si paragonano i valori dei tesori, i draghi contano gli oggetti magici come se valessero metà del loro prezzo di mercato). Un cumulo particolarmente vasto di ricchezze potrebbe far considerare un drago più giovane sullo stesso piano di uno più anziano; possedere poche ricchezze può di contro deprimere il drago sino a uno status ancora più basso di quello che la semplice età indicherebbe.

I draghi con uno status superiore hanno più facilità nel

trovare compagni. Hanno più influenza tra gli altri loro simili, ed è più probabile che vengano loro chiesti aiuti o consigli. A sua volta, questo fatto contribuisce ad accrescere ulteriormente il loro status.

I draghi tendono a vantarsi del valore dei loro tesori quando parlano con i loro simili, il che risulta comprensibile, dal momento che un drago non ottiene alcuno status dai suoi tesori se gli altri draghi non sono a conoscenza dei tesori stessi. Tale vanagloria, però, non è esente da rischi, in particolare tra i draghi cromatici, poiché gli esponenti malvagi della loro specie sono sempre pronti a rubarsi il tesoro a vicenda.

Tra i draghi più anziani, ammassare tesori ha anche un'altra valenza pratica. Man mano che invecchia, le sue capacità magiche aumentano, e il drago è più capace di utilizzare a proprio vantaggio gli oggetti magici presenti tra i suoi tesori.

### I DRAGHI E L'ABILITÀ VALUTARE

Anche se molti non possiedono l'abilità Valutare, i draghi sono capaci di stabilire rapidamente il valore di un oggetto, a causa dei loro alti punteggi di Intelligenza. Un drago ottiene un bonus di competenza +2 a tutte le prove di Valutare (o alle prove di Intelligenza effettuate per valutare un oggetto) che contemplano lo studio degli aspetti fisici dell'oggetto valutato (come le rifiniture o il peso).

### LINGUAGGIO

La lingua dei draghi è una delle più antiche forme di comunicazione. A quanto dicono i draghi stessi, è seconda per antichità soltanto alle lingue degli esterni, e tutte le lingue mortali discenderebbero da quella draconica. La sua forma scritta venne probabilmente introdotta in seguito alla standardizzazione della forma parlata, poiché i draghi hanno meno bisogno, rispetto ad altre razze, della scrittura. Alcuni studiosi ritengono che la forma scritta del Draconico potrebbe aver subito l'influenza delle rune

naniche, ma chi è prudente si astiene dall'esprimere questa opinione se un drago si trova nei paraggi.

Molte razze rettili (inclusi coboldi, lucertoloidi e trogloditi) parlano versioni semplificate del Draconico, e utilizzano questo fattore come prova della loro parentela con i draghi. È altrettanto possibile che queste razze un tempo siano state acculturate o schiavizzate dai draghi, ed è anche verosimile che abbiano adottato l'uso del Draconico solo per poter vantare presunti antenati comuni.

Si utilizza la scrittura draconica anche quando occorre

trascrivere in forma scritta l'Auran e l'Ignan, due lingue elementali. Tuttavia, quest'uso della forma scritta non facilita la comprensione dei linguaggi propri delle creature dell'aria e del fuoco per chi conosce già il Draconico.

Esistono piccole varianti nel linguaggio Draconico, e sono utilizzate dai diversi tipi di draghi cromatici. Queste differenze assomigliano agli accenti regionali, con piccole diversità nel modo di pronunciare le parole da una versione all'altra. Gli accenti non complicano la comunicazione, ma sono più che sufficienti affinché un

## VOCABOLARIO DRACONICO DI BASE

A seguire si trova una selezione di parole tratte dal vocabolario draconico, insieme alla traduzione e al ruolo della parola come parte del discorso (agg = aggettivo, avv = avverbio, cong = congiunzione, prep = preposizione, pron = pronome, s = sostantivo, v = verbo).

Comune	Draconico	Parte del discorso
a	ekess	prep
accanto	unsinti	prep
acciaio	vyth	s
acqua	hesjing	s
al di sotto	vhir	prep
amico	thurirl	agg, s
ancora	sjerit	avv
andare	gethrisj	v
animale	baeshra	s
anno	eorikc	s
arco	vaex	s
argento	orn	s
aria	thrae	s
arma	laraek	s
armatura	litrix	s
artiglio	gix	s
ascia	garurt	s
attraverso	erekess	prep
battaglia	vargach	s
bello	vorel	agg
bianco	aussir	agg
blu	ulhar	agg
borsa	waeth	s
bronzo	aujir	s
bruciare	valignat	v
brutto	nurh	agg
buono	bensvelk	agg
canto	mīirik	s
capo	maekrix	s
carne	rhyaex	s
casa	okarthel	s
caverna	waere	s
celestiale	athear	s
cenere	vignar	s
chierico	sunathaer	s
cibo	achthend	s
codardo	faessi	agg
con	mrith	prep
coraggio	sveargith	s
corrompere	durah	v
così	zyak	avv, cong
danza, danzare	vaeri	s, v
dare	majak	v
demone	kothar	s

dente	oth	s
dietro	zara	prep
dire	mor	v
discutere	renthisj	v
divinità	urathear	s
domani	earenk	s
donna	aesthyr	s
dopo	ghent	prep
drago	darastrix	s
e	vur	cong
elfo	vaecaesin	s
fato	haurach	s
fermare	pok	v
ferreo	usk	agg
foresta	caesin	s
forte	versvesh	agg
fortezza	hurthi	s
freccia	erik	s
fuggire	oswith	v
fuoco	ixen	s
furbo	othokent	agg
gemma	kethend	s
generare	maurg	v
giallo	yrev	agg
giorno	kear	s
gnomo	terunt	s
grande	turalisj	agg
guarire	irisv	v
guerra	aryte	s
halfing	rauhiss	s
in	persvek	prep
incantato	levex	agg
ladro	virlym	s
legno	grovisv	s
librarsi	hysvear	v
lontano	karif	agg, avv
ma	shar	cong
magia	arcaniss	s
mago	levethix	s
malvagio	malsvir	agg
martello	jhank	s
molto	throdem	s, agg
montagna	verthicha	s
morire	loreat	v
morto	loex	agg
mucca	rhyvos	s
nano	tundar	s
né	thur	cong
nemico	irlym	agg, s
nero	vutha	agg
nessuno	thric	agg, pron
noi	yth	pron
nome	ominak	s
non morto	kaegro	s, agg
notte	thurkear	s
o	usv	cong
occhio	sauriv	s

odio, odiare	dartak	s, v
ogre	ghontix	s
ombra	sjach	s
orco	ghik	s
oro	aurix	s
pace	martivir	s
parlare	ukris	v
pelle	molik	s
per	ihk	prep
pergamena	sjir	s
pericolo	korth	s
piccolo	kosj	agg
pietra	ternesj	s
pioggia	oposs	s
platino	ux	s
poco	lauth	s, agg
portare	clax	v
prima	ghoros	prep
rame	rach	s
ricchezza	noach	s
riposare	ssifisv	v
rosso	charir	agg
saccheggiare	thadarsh	v
sangue	iejir	s
sanguinare	valeij	v
scurovisione	sverak	s
se	sjek	cong
secolo	ierikc	s
segreto	irthos	agg, s
si	axun	avv
sopra	svern	prep
sotto	onureth	prep
spada	caex	s
stella	isk	s
storpio	thurgix	agg
stregone	vorastrix	s
stupido	pothoc	agg
su	shafaer	prep
sventrare	gixustrat	v
tempesta	kepesk	s
terra	edar	s
tesoro	rasvim	s
trucidare	kurik	v
tu, voi	wux	pron
uccidere	svent	v
umano	munthrek	agg
uno	ir	agg
uomo	sthyr	s
valle	arux	s
vedere	ocuir	v
verde	achuak	agg
viaggiare	ossalur	v
vicino	leirith	agg, avv
vittoria	vivex	s
volare	austrat	v
volere	tuor	v

madrelingua capisca se uno ha imparato il Draconico, per esempio, da un drago rosso o da un drago verde. I vari draghi metallici hanno accenti simili, ma non differenze particolari nella pronuncia. Il Draconico non è cambiato in maniera significativa per secoli, se non addirittura per millenni.

La forma parlata del linguaggio suona dura alla maggior parte delle creature, e include numerose consonanti aspre e sibilanti. Include suoni che gli umani sono soliti descrivere come sibili (sj, ss e sv), così come un fonema che ricorda molto il momento in cui una bestia si schiarisce la gola (ach).

Le parole che modificano altre parole sono collocate prima e dopo la parola modificata. Il modificatore più importante è sempre collocato prima della parola, e potrebbe anche essere ripetuto alla fine se si desiderasse metterlo in particolare enfasi. Chi parlasse il Draconico e volesse dire che un drago grande, nero e malvagio si sta avvicinando, ponendo in enfasi la sua malvagia natura, direbbe: "Malsvir darastrix turalisj vutha gethrisj leirith", o anche: "Malsvir darastrix turalisj vutha malsvir gethrisj leirith".

La maggior parte delle parole del Draconico sono pronunciate accentando la prima sillaba. Le idee particolarmente importanti sono spesso evidenziate, nel Draconico parlato, accentando sia la prima sia l'ultima sillaba della parola. In forma scritta, le parole importanti sono segnalate con un simbolo speciale composto da cinque linee che puntano verso l'esterno, in maniera simile ad un asterisco. Questa forma di accento si usa per lo più quando i draghi fanno riferimento a loro stessi. Il drago Karajix, ad esempio, potrebbe pronunciare il suo nome Kà-ra-jix, e scriverlo \*Karajix\*. Questa forma di accentazione si usa anche quando si vuole comandare, minacciare, mettere in guardia o fare una particolare affermazione.

Il Draconico non ha parole specifiche per dire "mio" (aggettivo o pronome), ma usa piuttosto diversi prefissi a seconda del significato preciso. Il nome di un oggetto fisico che il drago considera di sua proprietà comincerebbe con "veth" o "vethi"; il nome di un individuo che ha un rapporto col drago (un amico o un parente) si esprime con il prefisso "er" o "ethe"; tutte le altre forme di possesso vengono rappresentate inserendo un "ar" o "ari" prima di una parola. Pertanto, se il drago vuol dire "la mia spada", oppure "questa spada è mia", ha bisogno di dire soltanto "vethicaex" ("vethi" più "caex", la parola che indica la spada), mentre "arirlym" si traduce "il mio nemico" ("ar" più "irlym", la parola che vuol dire "nemico"). Quando si indica il possesso da parte di un altro, il nome del possessore viene combinato con l'oggetto posseduto in una singola parola che comincia con "ar" o "ari".

## GERGO DRACONICO

Ecco alcuni esempi di semplici frasi e la loro traduzione in Draconico.

Mialee, parla all'elfo brutto.  
*Mialee, ukris vaecaasin nurh.*

L'elfo dice che la spada magica che vogliamo è nella tomba del lich.  
*Vaecaasin ner levex caex levex yth tuor persvek arikaegrowaere.*

Egli ci porterà alla montagna della tomba se lo paghiamo.  
*Vaecaasin tuor aurix clax yth ekess ariloxokarthei verthicha.*

La caverna è malvagia e pericolosa. Dovremmo andarcene.  
*Sauriv waere korth. Yth gethrisj.*

Zitto, stupido codardo! Entra dentro!  
*Thric ner, pothoc wux faessi! Gethrisj persveki!*

Tordek, colpisci l'orco con la tua ascia.  
*Tordek, vargach ghik mrith aritordekgarurt.*

Un drago rosso! Filiamocela!  
*Charir darastrix! Osvith!*

Krusk è morto. È morto con grande coraggio.  
*Krusk loex. Loreat mrith sveargith.*

Sì, è stato sfortunato.  
*Axun malsvir arikruskhaurach.*

Guardate tutto questo oro! Domani saremo re!  
*Ocuir throden aurix! Earenk yth maekrix!*

Io non sono un ladro!  
*Thric virlym!*

I segreti del tesoro del drago sono su questa pergamena.  
*Ardarastrixrasvim irthos shafaeer sjir.*

Il sangue di un drago scorre in uno stregone.  
*Aridarastrixiejir gethrisj persvek vorastrix.*

Per favore non sventrate il nano.  
*Martivir thric gixustrat tundar.*

## RELIGIONE

Le divinità dei draghi sono tutte figlie di Io, il Drago dalle nove forme che comprende tutti gli opposti estremi tipi di drago.

Oltre ai draghi, anche altre creature possono venerare una delle divinità qui descritte. Come un fabbro umano potrebbe adorare Moradin, o un arciere elfo rendere omaggio a Ehlonna, così anche un nano, un mezzorco o un coboldo potrebbero venerare un dio o una dea normalmente collegato ai draghi. In realtà, questa forma di venerazione è particolarmente comune tra le varie razze rettili (e che parlano il Draconico), come coboldi, lucertoloidi e trogloditi.

## LEGGERE LE STATISTICHE DELLE DIVINITÀ

Il primo paragrafo di testo per ogni descrizione di una divinità contiene le informazioni di base sul dio.

**Nome:** La prima riga indica il nome con cui è nota di norma la divinità. Gli altri nomi o titoli attribuiti alla divinità, se presenti, sono indicati subito dopo il nome.

A seguire si ha il livello di potere del dio. In ordine decrescente, i livelli di potere sono divinità maggiore, intermedia, minore e semidivinità. Questi livelli non hanno effetto sulle capacità dei chierici, sul potere degli incantesimi che costoro possono lanciare, o sulla maggior parte degli altri elementi che riguardano il mondo dei mortali. Rappresentano unicamente i livelli relativi di potere tra le divinità.

**Piano di residenza:** La porzione del cosmo in cui la divinità vive di solito. Non bisogna esitare a modificare



TABELLA 1-2: PANTHEON DRACONICO

Divinità	Allineamento	Domini
Aasterinian, Dea dell'Invenzione	CN	Caos, Drago*, Fortuna, Inganno, Viaggio (Charme, Commercio, Illusioni)
Astilabor, Dea della Ricchezza	N	Drago*, Protezione, Ricchezza* (Caverne, Metalli)
Bahamut, Dio dei Draghi Buoni	LB	Aria, Bene, Drago*, Fortuna, Protezione (Nobiltà, Tempeste)
Chronepsis, Dio del Fato	N	Conoscenza, Drago*, Morte (Fato, Pianificazione, Tempo)
Falazure, Dio della Decadenza	NM	Drago*, Male, Morte (Non Morte, Oscurità)
Garyx, Dio della Distruzione	CM	Caos, Distruzione, Drago*, Fuoco, Male (Rinnovamento)
Hlal, Dea del Buonumore	CB	Bene, Caos, Drago*, Inganno (Rune)
Io, Signore degli Dei	N	Conoscenza, Drago*, Forza, Magia, Ricchezza*, Viaggio (Incantesimi)
Lendys, Dio della Giustizia	LN	Distruzione, Drago*, Legge, Protezione (Castigo)
Tamara, Dea della Vita	NB	Bene, Drago*, Forza, Guarigione, Sole (Famiglia)
Tiamat, Dea dei Draghi Malvagi	LM	Bramosia*, Distruzione, Drago*, Inganno, Legge, Male (Odio, Rettili, Tirannia)

questi piani di residenza in base alle esigenze della campagna.

**Simbolo:** Una breve descrizione del simbolo sacro o sacrilego utilizzato dai chierici della divinità. Tale simbolo è spesso utilizzato sugli altari o su altri oggetti dedicati al dio.

**Allineamento:** L'allineamento della divinità, le quali seguono gli stessi allineamenti dei mortali; si vedano le pagine 103-106 del *Manuale del Giocatore*.

**Area di influenza:** Gli aspetti dell'esistenza mortale a cui la divinità viene più spesso associata. Gli elementi dell'area di influenza vengono elencati in maniera approssimativa secondo il loro ordine di importanza per la divinità.

**Seguaci:** Coloro che venerano o riveriscono la divinità, elencati più o meno in base al numero e all'importanza che il dio attribuisce loro.

**Allineamento dei chierici:** Gli allineamenti che i chierici del dio possono avere. Come viene indicato nel *Manuale del Giocatore*, un chierico possiede di solito lo stesso allineamento della sua divinità. Alcuni chierici si allontanano di un passo dall'allineamento del loro dio. Per esempio, per lo più i chierici di Heironeous (un dio legale buono) sono anche loro legali buoni, ma alcuni sono legali neutrali o neutrali buoni. Un chierico non può essere neutrale a meno che il suo dio non sia neutrale.

Due allineamenti si ritrovano entro un passo l'uno dall'altro se sono contigui, o in orizzontale o in verticale, sullo schema che segue. Due allineamenti che sono contigui in diagonale non si ritrovano entro un passo l'uno dall'altro.

Legale buono	Neutrale buono	Caotico buono
Legale neutrale	Neutrale	Caotico neutrale
Legale malvagio	Neutrale malvagio	Caotico malvagio

Alcune divinità non accettano i chierici di tutti quegli allineamenti che si discostano di un gradino dal loro. Ad esempio, Bahamut, un dio legale buono, ha chierici legali buoni e neutrali buoni, ma non consente ai suoi chierici di essere legali neutrali.

**Domini:** I chierici delle divinità possono scegliere tra i domini elencati di seguito. I domini segnati con un asterisco (Bramosia, Drago e Ricchezza) sono nuovi domini descritti in questo libro (si veda pagina 107).

I domini che appaiono tra parentesi sono descritti nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*. Se la vostra campagna è ambientata in quel mondo, potete aggiungere questi domini alla lista della divinità (magari sostituendo altri domini, se volete).

**Arma preferita:** Il tipo di arma preferita dalla divinità. I chierici del dio preferiscono generalmente usare que-

st'arma, e alcuni incantesimi lanciati da loro, come per esempio *arma spirituale*, possono avere effetti che ricordano quest'arma.

La riga dell'arma preferita di solito contiene due indicazioni. La prima è per i chierici che possono impugnare armi, mentre quella tra parentesi vale per i chierici dracomici che non possono imbracciare armi.

#### Testo descrittivo

Immediatamente dopo le statistiche appena descritte, vengono riportate informazioni sull'aspetto del dio e su altri fattori generali.

**Dogma:** I principi di base del credo o degli insegnamenti del dio.

**Clero e templi:** Questo paragrafo fornisce dettagli su come agiscono i chierici del dio e sui tipi di templi o altari che sono dedicati al dio. Descrive inoltre le particolari alleanze o inimicizie tra quella fede e le altre.

#### Statistiche di gioco

Lo scopo di questo libro non è contenere statistiche di gioco e poteri divini specifici per le divinità descritte di seguito. Le statistiche di gioco per Bahamut e Tiamat sono presentate in *Dei e Semidei*. Potete usare quel libro per creare le statistiche di gioco per le altre divinità dracomiche descritte qui, se desiderate disporre di tali informazioni.

#### AASTERINIAN

Messaggera di Io

Semidivinità

Simbolo: Testa di drago ghignante

Piano di residenza: Terre Esterne

Allineamento: Caotico neutrale

Area di influenza: Apprendimento, invenzione, divertimento

Seguaci: Draghi caotici, liberi pensatori

Allineamento dei chierici: CB, CN, CM

Domini: Caos, Drago\*, Fortuna, Inganno, Viaggio (Charme, Commercio, Illusioni)

Arma preferita: Scimitarra (artigiano)

Aasterinian è una dea irriverente, che adora imparare attraverso il gioco, l'invenzione e il divertimento. Oltre a essere la messaggera di Io, è un drago d'ottone Enorme che si diverte nel sovvertire lo status quo.

#### Dogma

Aasterinian è capricciosa e furba. Incoraggia i suoi seguaci a pensare per conto loro, piuttosto che pendere dalle altrui labbra. Il crimine peggiore, agli occhi di Aasterinian, è non aver fiducia in se stessi e nei propri mezzi.

### Clero e templi

Di solito i chierici di Aasterinian sono vagabondi che viaggiano di nascosto o camuffati. I templi della dea sono molto rari, anche se il mondo è pieno di piccoli altari dedicati a lei, luoghi tranquilli e nascosti in cui i seguaci possono riposare in pace tra un viaggio e un altro.

I suoi seguaci intrattengono relazioni amichevoli con Garl Glittergold, Fharlanghn, Olidammara e divinità simili.

### ASTILABOR

*La conquistatrice, Signora dei Tesori*

**Divinità Minore**

**Simbolo:** Una gemma a dodici facce

**Piano di residenza:** Terre Esterne

**Allineamento:** Neutrale

**Area di influenza:** Tendenza ad accumulare, status, ricchezza

**Seguaci:** Draghi, coloro che cercano ricchezze

**Allineamento dei chierici:** NB, LN, N, CN, CM

**Domini:** Drago\*, Protezione, Ricchezza\* (Caverne, Metalli)

**Arma preferita:** Scimitarra (artiglio)



Astilabor rappresenta la naturale aspirazione draconica ad acquisire tesori e potere. Non le piace la gretta avidità mostrata da Tiamat e dai suoi seguaci.

### Dogma

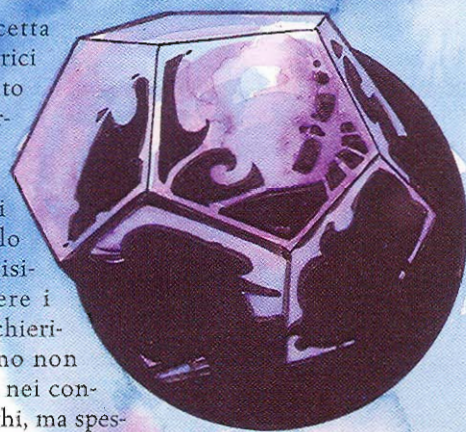
Astilabor apprezza ricchezza e potere, senza per questo essere avida. Infonde nelle specie dei draghi il bisogno istintivo di collezionare e proteggere i loro tesori. Afferma di non tollerare i furti di alcun tipo da parte dei suoi seguaci, ma spesso chiude un occhio se un furto viene compiuto allo scopo di accrescere un tesoro.

### Clero e templi

Astilabor accetta solo quei chierici di allineamento almeno in parte neutrale, in modo che rimangano puri di fronte allo scopo di acquisire e proteggere i tesori. I suoi chierici preferiscono non intromettersi nei conflitti tra i draghi, ma spesso ricompensano coloro che possiedono molti costosi tesori.

Astilabor viene riverita dai draghi di ogni specie e allineamento, ma è effettivamente venerata da pochi. I più si limitano a incidere il suo simbolo sui loro tesori, come sigillo protettivo.

I seguaci di Astilabor hanno un atteggiamento amichevole verso quelli di Moradin e Garl Glittergold (dato che questi ultimi rispettano tanto il valore di una gemma o di



una moneta quasi quanto quello di un essere vivente), ma non si fidano dei seguaci di Olidammara, che considerano furfanti incorreggibili.

### BAHAMUT

*Il Drago di Platino, Re dei Draghi Buoni, Signore del Vento del Nord*

**Divinità Minore**

**Simbolo:** Stella sopra una nebulosa lattea

**Piano di residenza:** Celestia

**Allineamento:** Legale buono

**Area di influenza:** Draghi buoni, vento, saggezza

**Seguaci:** Draghi buoni, chiunque cerchi protezione dai draghi malvagi

**Allineamento dei chierici:** LB, NB

**Domini:** Aria, Bene, Drago\*, Fortuna, Protezione (Nobiltà, Tempeste)

**Arma preferita:** Piccone pesante (morso)

Bahamut è venerato in molti luoghi. Anche se tutti i draghi buoni lo omaggiano, sono i draghi d'oro, d'argento e d'ottone a venerarlo in particolare. Gli altri draghi, compresi quelli malvagi (tranne forse la sua arcirivale Tiamat) rispettano Bahamut per la sua saggezza e il suo potere.

Nella sua forma naturale, Bahamut è un lungo e sinuoso drago coperto di scaglie bianco-argentee che brillano e scintillano anche nella luce più fioca. Gli occhi felini di Bahamut sono di un blu profondo, azzurri come il cielo di mezz'estate, dicono alcuni. Altri insistono nel dire che gli occhi di Bahamut sono di un indaco glaciale, proprio come il cuore di un ghiacciaio. Probabilmente le due versioni riflettono semplicemente l'umore cangiante del Drago di Platino.

### Dogma

Bahamut è inflessibile e deplora il male. Non accetta scuse per giustificare gli atti malvagi. Ciononostante, è uno degli esseri più misericordiosi del multiverso. Prova una simpatia senza limiti per gli oppressi, gli spodestati e gli indifesi. Sprona i suoi seguaci a promuovere la causa del bene, ma preferisce che gli esseri combattano le loro battaglie quando possono. Per Bahamut, è meglio offrire informazioni, cure o un (temporaneo) rifugio sicuro piuttosto che caricarsi del fardello di un altro.

Bahamut è servito da sette grandi draghi d'oro che spesso lo accompagnano.

### Clero e templi

Bahamut accetta solo chierici buoni. I chierici di Bahamut, che siano draghi, mezzo-draghi o altri esseri attratti dalla sua filosofia, si impegnano continuamente ma con accortezza per conto delle forze del bene, intervenendo laddove necessario ma cercando di causare meno danni possibile.



Molti draghi d'oro, d'argento e d'ottone ospitano nelle loro tane semplici altari dedicati a Bahamut, in genere poco più di un simbolo di Bahamut iscritto su un muro.

L'arcinemico di Bahamut è Tiamat, e quest'odio si riflette sui loro seguaci. I suoi alleati includono Heironeous, Moradin, Yondalla e altre divinità legali buone.

## CHRONEPSIS

*Il Silente, l'Osservatore*

**Divinità Minore**

**Simbolo:** Un occhio di drago privo di palpebre

**Piano di residenza:** Terre Esterne

**Allineamento:** Neutrale

**Area di influenza:** Destino, morte, giudizio

**Seguaci:** Draghi, coloro che preferiscono osservare

**Allineamento dei chierici:** N

**Domini:** Conoscenza, Drago\*, Morte (Fato, Pianificazione, Tempo)

**Arma preferita:** Falce (artiglio)

Chronepsis è neutrale: silenzioso, incurante e distaccato. È il dio draconico del destino, della morte e del giudizio. Il suo aspetto è di colore indefinito e privo di fronzoli, il che mette in evidenza la sua estraneità ai conflitti tra i draghi cromatici e quelli metallici.

### Dogma

Chronepsis osserva il mondo con apatia. Giudica tutti i draghi quando muoiono, e decide dove andranno le loro anime nell'oltretomba. A differenza di Lendys (vedi pagina 35), Chronepsis non è interessato alla giustizia: si limita a osservare ciò che è e ciò che non è. Inoltre è particolarmente estraneo alle vicende degli esseri viventi, e mira a rimanere tale. Si dice che solo un cataclisma di proporzioni devastanti potrebbe scuotere Chronepsis dalla sua apatia.

### Clero e templi

Chronepsis ha ben pochi seguaci attivi, e ancor meno chierici, poiché la maggior parte dei draghi non possiede un punto di vista talmente equilibrato da evitare di interferire negli eventi che osserva.

I seguaci di Chronepsis non considerano le altre divinità né come alleate né come nemiche. Tra tutti gli altri dei, solo Boccob l'Indifferente condivide un punto di vista analogo, ma nessuna delle due divinità è sufficientemente interessata a questo aspetto per forgiare un'alleanza.



## FALAZURE

*Il Drago della Notte*

**Divinità Minore**

**Simbolo:** Un teschio di drago

**Piano di residenza:** Ade

**Allineamento:** Neutrale malvagio

**Area di influenza:** Decomposizione, non morte, spossatezza

**Seguaci:** Draghi malvagi, necromanti, non morti

**Allineamento dei chierici:** LM, NM, CM

**Domini:** Drago\*, Male, Morte (Non Morte, Oscurità)

**Arma preferita:** Scimitarra (artiglio)

Falazure, il terrificante Drago della Notte, è neutrale malvagio. È il patrono del risucchio di energia, della non morte, della decomposizione e della spossatezza. Alcuni affermano che abbia forma di scheletro in decomposizione, ma altri ritengono che assomigli a un drago nero decrepito, la cui pelle è tesa sulle ossa.

### Dogma

Falazure insegna che perfino la lunghissima vita di un drago non deve costituire il limite di esistenza di tale creatura. Oltre il mondo dei viventi esiste un altro regno, quello della non morte eterna. Si ritiene comunemente che Falazure abbia creato (o abbia aiutato a creare) i primi draghi non morti, come i dracolich, i draghi vampiri e i draghi fantasma (vedi Capitolo 4).

### Clero e templi

Tra tutti gli dei draconici, forse solo Bahamut e Tiamat hanno più seguaci non draconici di Falazure. Molti necromanti di ogni razza riveriscono il Drago della Notte, così come i non morti intelligenti, tra cui i lich e, in particolare modo, i dracolich.

I templi di Falazure sono sempre scavati nel profondo della terra, avvolti in un manto di oscurità e lontani dal sole e dall'aria fresca che si respira in superficie.

I seguaci di Falazure annoverano tra i loro nemici tutti i membri delle religioni allineate al bene. Occasionalmente possono allearsi con le forze di Nerull, ma tali circostanze si verificano raramente.

## GARYX

*Il Signore del Fuoco, l'Onnidistruttore, il Purificatore dei Mondi*

**Divinità Minore**

**Simbolo:** Occhi da rettile sovrapposti ad una fiamma

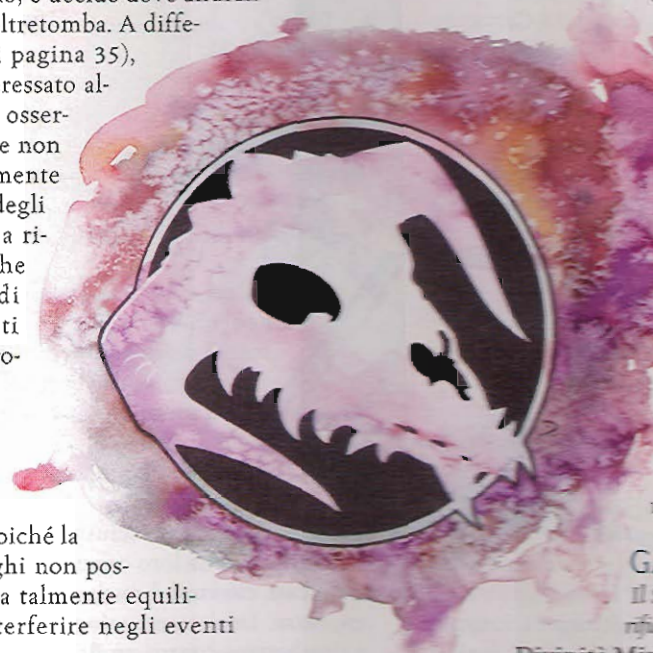
**Piano di residenza:** Pandemonium

**Allineamento:** Caotico malvagio

**Area di influenza:** Fuoco, distruzione, rinnovamento

**Seguaci:** Draghi, stregoni, signori della guerra, alcuni druidi

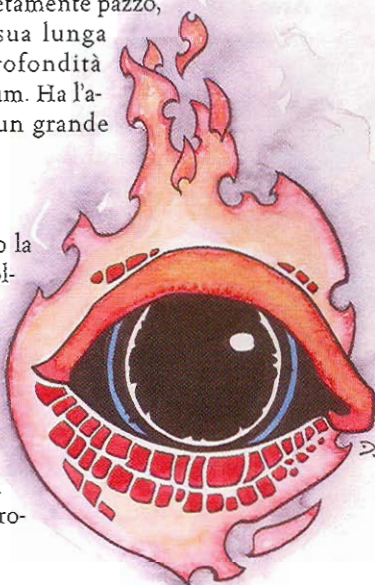
**Allineamento dei chierici:** CN, NM, CM



**Domini:** Caos, Distruzione, Drago\*, Fuoco, Male (Rinnovamento)

**Arma preferita:** Falce (artiglio)

Garyx l'Onnidistruttore simbolizza il potere più puro e la forza distruttiva della specie draconica. Alcuni sostengono che Garyx sia completamente pazzo, come risultato della sua lunga permanenza delle Profondità Ventose di Pandemonium. Ha l'aspetto molto simile a un grande drago rosso.



**Dogma**

Garyx insegna attraverso la pratica, viaggiando di volta in volta verso il Piano Materiale per causare ondate sacrileghe di distruzione su tutto il mondo. Coloro che lo venerano seguono il suo esempio, e usano il loro potere per causare rovina e distruzione.

**Clero e templi**

Garyx non presta quasi alcun'attenzione ai suoi chierici e seguaci, ma neanche a loro questo importa. Costoro ritengono infatti che il dio offra loro il potere di compiere atti di distruzione, e questo è quanto basta. Per quanto sia curioso, alcuni druidi venerano l'aspetto di rinnovamento di Garyx, riconoscendo che una forma di devastazione è sempre necessaria perché si verifichi una rinascita. Alcuni all'interno del Culto di Ashardalon (vedi pagina 86) ritengono che il grande drago sia in effetti un avatar del dio Garyx.

Si sa dell'esistenza di pochi templi dedicati a Garyx, anche se i suoi seguaci lasciano spesso il suo simbolo accanto alle loro opere.

Garyx condivide tratti in comune con Kord e Erythnul, ma non ha alcun interesse a forgiare alleanze.

**HLAL**

*La Giullare, la Custode dei Racconti*

**Divinità Minore**

**Simbolo:** Un libro aperto

**Piano di residenza:**

Arborea

**Allineamento:** Caotico buono

**Area di influenza:**

Umoreismo, raccontare storie, ispirazione

**Seguaci:** Draghi, bardi, intrattenitori

**Allineamento dei chierici:** NB, CB, CN

**Domini:** Bene, Caos, Drago\*, Inganno (Rune)

**Arma preferita:** Spada corta (artiglio)



Hlal è un drago di color rame lucido, con un ghigno pronto e una scintilla allegra negli occhi. Di tutti gli dei draconici, è la più amichevole verso i non draconici (anche Aasterinian ha una reputazione di creatura pericolosa).

**Dogma**

A Hlal piace condividere storie e canti con coloro che apprezzano queste forme d'arte, a prescindere dalla razza o dal passato dell'ascoltatore. Non ha simpatia per i tiranni, compresi quelli benintenzionati, e ancor meno pazienza per la crudeltà o la prepotenza. Insegna che bisogna liberarsi dalle restrizioni, che siano reali o psicologiche, per poter esprimere in maniera libera le proprie opinioni.

**Clero e templi**

I chierici di Hlal sono spesso chierici/bardi multiclasse, e usano la musica, la poesia e le storie inventate per diffondere la loro fede. I luoghi di culto di Hlal sono di norma semplici santuari, che possono essere chiusi e trasportati in un attimo verso una nuova città o verso un'altra tana di drago.

I seguaci di Hlal hanno molto in comune con quelli di Olidammara, e molti personaggi riveriscono contemporaneamente entrambe le divinità. Tra i nemici principali di Hlal, a causa delle loro aree di influenza, si trovano Hextor e Vecna.

**IO**

*Il Drago Concordante, la Grande Ruota Eterna, Colui che Inghiottite le Ombre, il Drago dalle Nove Forme, Creatore dei Draghi*

**Divinità Intermedia**

**Simbolo:** Un disco metallico multicolore

**Piano di residenza:** Terre Esterne

**Allineamento:** Neutrale

**Area di influenza:** Stirpe draconica

**Seguaci:** Draghi

**Allineamento dei chie-**

**rici:** LB, NB, CB, LN, N, CN, LM, NM, CM

**Domini:**

Conoscenza, Drago\*, Forza, Magia, Ricchezza\*, Viaggio (Incantesimi)

**Arma preferita:**

Scimitarra (artiglio)



Io, il Drago Enniforme,

è neutrale, poiché comprende tutti gli allineamenti nelle sue forme. Può (e in effetti è così) apparire come un qualsiasi tipo di drago, dal più piccolo pseudodrago al più enorme grande drago.

**Dogma**

Io si preoccupa esclusivamente dei suoi "bambini", i draghi, e della loro continua esistenza al mondo. In alcuni casi, ciò vuol dire che si allea con i draghi contro altre razze. In altre situazioni, Io può aiutare i non draghi a combattere contro un drago che, altrimenti, metterebbe a repentaglio la sopravvivenza dell'intera specie draconica.

Preferisce non intervenire direttamente nei conflitti tra i draghi ma, se tali conflitti rischiano di allargarsi a dismisura, può scendere in campo (o in maniera personale o attraverso Aasterinian o qualche altro servitore).

## Clero e templi

Io ha ancor meno chierici o santuari di tutte le altre divinità draconiche, poiché il suo punto di vista è così ampio da abbracciare tutto. Eppure, anche il chierico maggiormente devoto a Bahamut, Tiamat o qualsiasi altri drago offre almeno un piccolo omaggio al Drago dalle Nove Forme. Io trova anche un chierico ogni tanto tra le razze rettili, come i coboldi o i trogloditi.

Io non ha alcun'altra religione come nemica, poiché conosce il valore di un punto di vista neutrale. Anche coloro che hanno allineamenti molto vari possono trovare un motivo per combattere insieme sotto il vessillo del Drago dalle Nove Forme.

## LENDYS

*Scaglia della Giustizia, l'Equilibratore, Colui che Pesa le Vite*

**Divinità Minore**

**Simbolo:** Spada in equilibrio sulla punta di un ago

**Piano di residenza:** Mechanus

**Allineamento:** Legale neutrale

**Area di influenza:** Equilibrio, giustizia

**Seguaci:** Draghi

**Allineamento dei chierici:** LB, LN, LM

**Domini:** Distruzione, Drago\*, Legge, Protezione (Castigo)

**Arma preferita:** Spada lunga (artiglio)

A differenza di Chronopsis, che giudica la vita di un drago solo dopo la morte di quest'ultimo, Lendys dispensa giustizia durante la vita di un drago. Le sue scaglie sono di argento sporco, secondo alcuni perché si interessa più di giudicare gli altri che di curare se stesso.

## Dogma

Lendys è l'arbitro della specie dei draghi, e funge allo stesso tempo da giudice, giuria e carnefice. Quando un drago ha commesso un'ingiustizia contro i suoi simili, Lendys (o uno tra i tre grandi dragoni d'argento che lo servono) ha il compito di infliggergli una giusta punizione. Queste sono severe, e non ammettono appelli.

## Clero e templi

I chierici e paladini di Lendys sono anche dispensatori di giustizia, e servono come arbitri per le piccole comunità. In alcuni casi, le città fanno appello anche a un seguace draconico di Lendys che viva nei dintorni per dispensare giustizia.

I chierici di Lendys vanno d'accordo con i seguaci di St. Cuthbert, e mal si legano con coloro che venerano una divinità caotica come Kord, Olidammara o Erythnul.

## TAMARA

*Sua Beneficenza, Sua Pietà*

**Divinità Minore**

**Simbolo:** Stella a sette punte su un campo nero

**Piano di residenza:** Elysium

**Allineamento:** Neutrale buono

**Area di influenza:** Vita, luce, compassione

**Seguaci:** Draghi buoni, guaritori, coloro che desiderano compassione

**Allineamento dei chierici:** LB, NB, CB

**Domini:** Bene, Drago\*, Forza, Guarigione, Sole (Famiglia)

**Arma preferita:** Scimitarra (artiglio)

Tamara è la più gentile e più benevola di tutte le divinità draconiche. Alcuni scambiano queste caratteristiche per debolezza, ma raramente costoro compiono due volte lo stesso errore. La dea ha l'aspetto di un drago d'argento bello e splendente, e i suoi occhi brillano con la lucentezza del sole stesso.

## Dogma

Tamara crede nella compassione, sia in vita sia dopo la morte. Non si limita a guarire i malati e curare i feriti, ma conduce anche verso una morte indolore quei draghi che si avvicinano al termine delle loro vite. Detesta con tutte le sue forze coloro che prolungano in modo innaturale la vita di un drago, in particolare se ciò va contro il volere del drago stesso.

## Clero e templi

I chierici di Tamara sono guaritori, ma anche dispensatori di morte per coloro che provano a ingannare la morte stessa. Preferiscono distruggere tutti i non morti che incontrano, in particolare i non morti draconici (come i dracolich).

Anche se si tratta di una religione pacifica e compassionevole, i seguaci di Tamara non esitano a opporsi al male o alle tirannidi. Tamara conta tra i suoi più fidati alleati Pelor, e tra i suoi nemici Falazure, Hexxor, Nerull e Erythnul.

## TIAMAT

*Il Drago Cromatico, Creatrice dei Draghi Malvagi*

**Divinità Minore**

**Simbolo:** Drago a cinque teste

**Piano di residenza:** Beator

**Allineamento:** Legale malvagio

**Area di influenza:** Draghi malvagi, conquista, bramosia

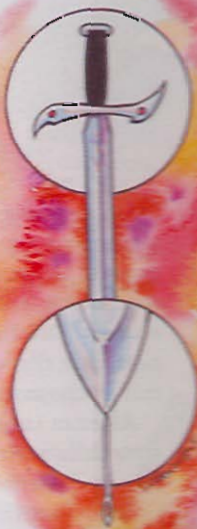
**Seguaci:** Draghi malvagi, conquistatori

**Allineamento dei chierici:** NM, IM

**Domini:** Bramosia\*, Distruzione, Drago\*, Inganno, Legge, Male (Odio, Rivalità, Tirannia)

**Arma preferita:** Piccone pesante (morso)

Tutti i draghi malvagi rendono omaggio a Tiamat; i draghi blu e quelli verdi sono i più pronti a riconoscere la sua so-



vranità. I draghi buoni ritengono salutare portare rispetto a Tiamat, ma evitano generalmente di nominarla o addirittura di pensare a lei.

Nella sua forma naturale, Tiamat è un drago del corpo massiccio con cinque teste e una coda di viverna. Ogni testa è di colore diverso: bianco, nero, verde, blu e rosso. Il suo corpo massiccio è screziato di questi colori.

Tiamat ha molti consorti, grandi dragoni del tipo bianco, nero, verde, blu e rosso.

### Dogma

Tiamat si impegna a diffondere il male, sconfiggere il bene e diffondere i draghi malvagi. Le piace raderne al suolo di tanto in tanto un villaggio, una città o un paese, ma solo come distrazione dai suoi più subdoli piani di conquista del mondo. Rappresenta il nemico che striscia nell'ombra. La sua presenza viene percepita ma raramente notata.

Tiamat cerca costantemente di estendere il potere e il dominio dei draghi malvagi sul mondo, soprattutto quando i suoi sudditi si trovano invischiati in dispute territoriali con i draghi buoni. Tiamat pretende anche venerazioni, omaggi e tributi costanti.

### Clero e templi

Tiamat ammette soltanto chierici malvagi. I chierici di Tiamat, come lei stessa, cercano di portare il mondo sotto il dominio dei draghi malvagi.

Sebbene molti draghi malvagi la onorino, pochi ospitano un santuario a lei dedicato nelle loro tane, poiché non vogliono che il suo occhio avido osservi i loro tesori. Invece, dedicano vaste e tetre caverne alla loro divinità e le riempiono di sacrifici e tesori.

Tiamat afferma di non aver bisogno di alleati, anche se molti credono che intrattenga accordi con arcidiavoli e divinità legali malvagie come Hextor. I suoi nemici sono numerosi, e includono Heironeous, Moradin e, naturalmente, Bahamut.

## DRAGHI PER SPECIE

I draghi puri ricadono in due vaste categorie: cromatici e metallici.

I draghi cromatici sono bianchi, blu, neri, rossi e verdi, e sono tutti malvagi ed estremamente feroci. Quando si ha a che fare con un drago cromatico, bisogna sempre essere pronti al peggio.

I draghi metallici sono d'argento, di bronzo, d'oro, d'ottone e di rame. Sono buoni, di solito nobili, e molto rispettati dai saggi. Un drago metallico può sembrare pericoloso, ma normalmente si comporta in modo virtuoso, se ne ha la possibilità. Un combattimento con un drago metallico rappresenta sempre un combattimento che si sarebbe potuto evitare.

## TAGLIA DEI DRAGHI

I draghi, anche se nell'immaginario collettivo sono immensi, possono avere qualsiasi taglia. I cuccioli più piccoli non sono più grandi di un gatto. Al cospetto dei grandi dragoni più imponenti, anche le mura di un castello possono sembrare dei nani.

Sebbene i draghi si assomiglino molto, le statistiche vitali variano notevolmente tra le diverse specie, anche quando le taglie di due draghi siano le stesse. Le tabelle incluse nei seguenti paragrafi sulle specie di drago mostrano le dimensioni standard di un drago per ogni taglia. I termini utilizzati nella tabella vengono definiti di seguito:

**Lunghezza complessiva:** La lunghezza di un drago si misura dalla punta del muso alla punta della coda, escludendo corna o collari. Un drago vivente di solito sembra più corto, soprattutto in combattimento, perché è raro che si allunghi al massimo delle sue possibilità. Un drago può facilmente avvolgersi a spirale e ridurre in tal modo le sue dimensioni fino a due terzi, ma la sua larghezza aumenta in proporzione.

**Lunghezza corporea:** La lunghezza complessiva del drago, escludendo collo e coda. Si misura dalla parte anteriore del garrese alla base della coda. Questa dimensione serve a definire lo spazio di combattimento del drago.

**Lunghezza del collo:** Si misura dalla parte anteriore del garrese alla punta del muso. I draghi scavatori hanno un collo più tozzo degli altri draghi. Questa dimensione può essere poco più lunga della portata del morso del drago.

**Lunghezza della coda:** Si misura dalla base della coda alla punta della coda. I draghi acquatici hanno code più lunghe degli altri draghi. Questa dimensione può essere poco più lunga del raggio dell'attacco di spazzata di coda del drago.

**Larghezza del corpo:** Si misura da un'estremità all'altra delle spalle, dal lato anteriore, laddove il drago raggiunge la sua maggiore larghezza. Un drago non può attraversare uno spazio più stretto di questo se non supera una prova di Destrezza o una prova di Artista della Fuga (si veda la descrizione dell'abilità Artista della Fuga, pagina 70 del *Manuale del Giocatore*). Quando un drago si trova in una postura normale e rilassata, le spalle generalmente sono più larghe in misura che varia dal 10% al 25% rispetto al numero indicato.

**Altezza in piedi:** L'altezza in piedi di un drago si misura dalla parte anteriore del garrese al suolo. Per determinare l'altezza che può raggiungere un drago che si impenna, si sommi il suo spazio alla sua portata.

**Massima estensione alare:** Misurata da un'estremità all'altra delle punte delle ali, quando sono completamente distese.

**Minima estensione alare:** Questo è lo spazio minimo in cui un drago può sbattere le ali quanto basta per mantenersi in volo. Un drago con le ali completamente avvolte intorno al corpo non ha alcuna apertura alare.

**Peso:** Il peso del drago in chilogrammi. Per i draghi più grandi, questo numero è una stima basata sulle dimensioni del drago.

Tutti questi numeri rappresentano valori medi e possono variare sino al 25% in più o in meno per ogni drago particolare.



## DRAGHI D'ARGENTO PER TAGLIA

Taglia	Lunghezza complessiva	Lunghezza corporea	Lunghezza del collo	Lunghezza della coda	Larghezza del corpo	Altezza in piedi	Massima estensione alare	Minima estensione alare	Peso
Piccola	2,4 m	0,9 m	0,6 m	0,9 m	0,6 m	0,6 m	6 m	2,4 m	20 kg
Media	4,8 m	1,8 m	1,5 m	1,5 m	0,9 m	1,2 m	9 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	3,3 m	2,7 m	3,3 m	1,5 m	2,1 m	13,5 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	5,4 m	4,8 m	6,3 m	2,4 m	3,6 m	22,5 m	9 m	10.000 kg
Mastodontica	25,5 m	7,5 m	7,5 m	10,5 m	3 m	4,8 m	30 m	12 m	80.000 kg
Colossale	36 m	10,5 m	10,5 m	15 m	4,5 m	6,6 m	45 m	18 m	640.000 kg

## DRAGHI D'ARGENTO

I draghi d'argento apprezzano la compagnia degli umanoidi e spesso assumono l'aspetto di vecchi gentili o di graziose damigelle. Assistono con gioia le creature buone che ne abbiano bisogno, ma di solito evitano di interferire con le altre creature finché la loro assistenza non venga espressamente richiesta o che, anche non agendo, il male possa cessare da solo di nuocere. Odiano l'ingiustizia e la crudeltà, anche se si occupano non tanto di punire o scacciare i malvagi, quanto piuttosto di proteggere gli innocenti e curare le loro ferite.

Anche se li si può trovare ovunque, i draghi d'argento amano le montagne più alte e i cieli vasti e aperti, con nubi ondegianti. Sono appassionati del volo e talora volteggiano per ore, solo per il piacere che ciò arreca loro.

I draghi d'argento entrano spesso in conflitto con quelli rossi. Ciò avviene solo in parte perché le loro tane si trovano in territori simili. I draghi d'argento disprezzano i draghi rossi a causa del loro amore per le stragi e della loro inclinazione alla distruzione. I duelli tra le due specie sono furiosi e mortali, ma di solito i draghi d'argento hanno la meglio, in genere perché collaborano per sconfiggere i loro nemici, e spesso accettano l'aiuto dei non draconici.

I draghi d'argento preferiscono tane aeree sui picchi di montagne isolate o tra le stesse nubi. Una tana tra le nubi ha sempre una zona incantata che presenta un terreno solido su cui deporre le uova e accumulare i tesori.

I draghi d'argento spesso vivono in città o nei dungeon. In questi casi, di solito assumono una forma umanoide e si integrano con il resto della popolazione. Si collocano sempre nei pressi di una o più zone aperte dove hanno lo spazio necessario ad assumere le loro vere forme se necessario.

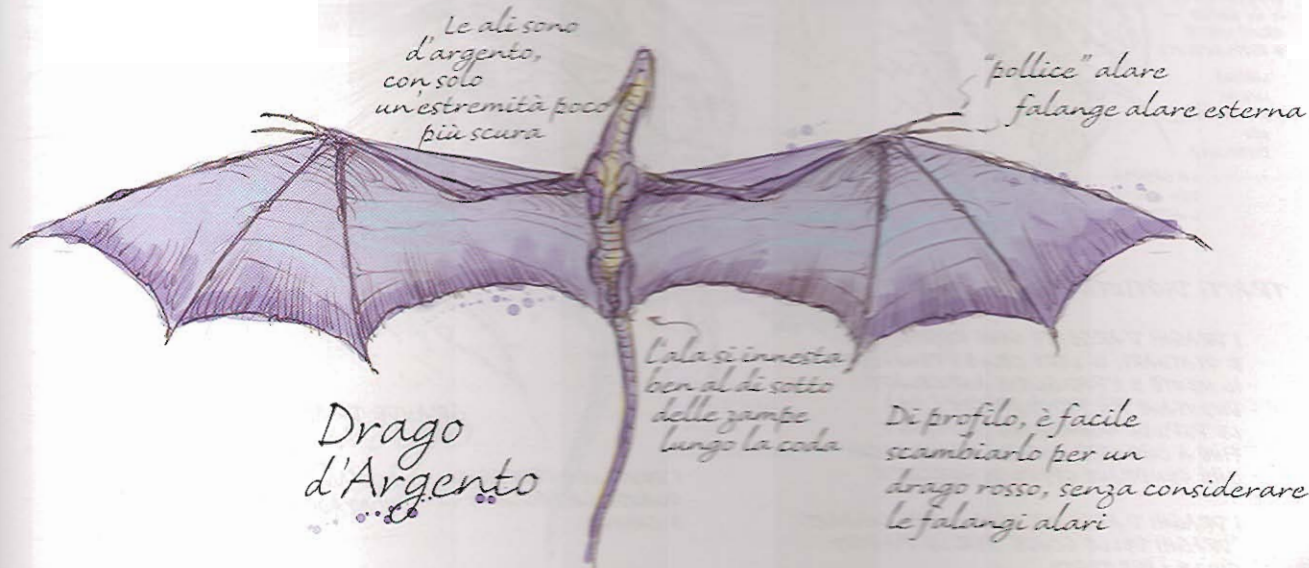
### Tratti distintivi dei draghi d'argento

Un drago d'argento nella sua vera forma può essere riconosciuto per la piastra liscia e splendente che foggia la sua faccia. Il drago ha anche una cresta che sormonta la testa e continua sul collo e fino alla punta della coda. Un drago d'argento ha la cresta più alta tra tutti i draghi metallici o cromatici. La cresta è supportata da lunghi aculei con punte di colore scuro. Il drago ha anche un padiglione auricolare con aculei simili. Possiede due corna lisce e risplendenti, anch'esse con punte scure.

Un drago d'argento ha un naso beccuto e un mento possente con un collare penzolante che secondo alcuni osservatori sembra un barbiglio. Ha una lingua a punta.

Le scaglie di un cucciolo d'argento sono blu-grigie con picchi di colore argento. Man mano che il drago si avvicina all'età adulta, il suo colore si schiarisce gradatamente finché le singole scaglie diventano appena distinguibili. Da una certa distanza, questi draghi hanno l'aspetto di creature scolpite nel metallo più puro. Quando un drago d'argento invecchia, le sue pupille scompaiono finché nei draghi più anziani gli occhi sembrano sfere di mercurio. Un drago d'argento porta con sé un odore di pioggia.

Quando lo si guarda dal basso, un drago d'argento in volo mostra un profilo notevolmente simile a quello di un drago rosso. Ha lunghe ali che sono più larghe nei pressi dell'estremità inferiore. La membrana alare si attacca al corpo del drago dietro le zampe posteriori e ben al di sotto della coda, e la testa ha corna chiaramente visibili. Le ali mostrano anche segni più scuri intorno alle estremità inferiori, proprio come quelle di un drago rosso. Per fortuna, un drago d'argento ha una caratteristica poco importante ma che lo distingue da un drago rosso: la falange alare esterna forma un secondo "pollice" all'estremità superiore di ogni ala. Gli osservatori che non riescono a distinguere il colore del drago farebbero bene a cercare questo dettaglio vitale.



## Abitudini

Un drago d'argento assume spesso forma umanoide, si mostra di solito come un vecchio umano gentile o un bel giovane elfo, e passa la maggior parte del tempo in quella forma. I draghi d'argento seguono questa pratica per potersi mescolare senza problemi con gli umanoidi.

Alcuni studiosi sostengono che i draghi d'argento preferiscono la compagnia di umani o elfi a quella degli altri draghi d'argento. Come in molte questioni draconiche, anche in questa la verità è più complicata. I draghi d'argento si ritengono superiori a molti esseri, come tutte le altre specie di draghi. Diversamente da questi, però, gli argentei credono che essere un drago ponga alcuni limiti. Molti di questi ultimi sono di natura pratica, come la taglia massiccia e l'enorme spazio vitale richiesto.

Ciò che preoccupa di più i draghi d'argento, tuttavia, è il senso del tempo proprio dei draghi. Sono felici di vivere più di 2.000 anni, ma combattono tenacemente la tendenza a riflettere troppo sulle cose e lasciare che le opportunità scorrano via. Comprendono che le razze dalla vita più breve come gli umani devono cogliere ogni occasione che viene loro offerta, il che dà loro un senso di realizzazione di cui molti draghi sono privi. I draghi d'argento cercano di coniugare la loro prospettiva lungimirante sul mondo con il dinamismo degli esseri umani. È una lezione che, secondo gli argentei, anche gli altri draghi farebbero bene a seguire.

Pur essendo legali e buoni, i draghi d'argento non hanno un grande amore per le gerarchie e l'autorità formale. Ritengono che vivere una vita etica significhi compiere buone azioni e non intraprenderne altre che causino un

male ingiustificato al prossimo. Le azioni che non provocano danni non sono affar loro. I draghi d'argento non sono grandi pacifisti, però, e impiegano poco tempo a sfidare in battaglia gli esseri malvagi o pericolosi per gli innocenti. Di solito non si assegnano il compito di sradicare il male, come fanno i draghi d'oro e di bronzo. I draghi d'argento trovano che, col tempo, il male tende a farsi sentire un po' ovunque, e cercano di soffocarlo ogniqualvolta appaia nei dintorni. Se dovessero scoprire un male diffuso che incombe su una regione, tuttavia, sarebbero sia disposti sia capaci di individuarne l'origine e affrontarla lì.

I draghi d'argento formano unità familiari lasche, o clan con una matriarca o un patriarca (chiamato "anziano") a presiedere. L'anziano fornisce consigli, risolve le dispute e coordina tutte le azioni che il clan può intraprendere come gruppo. Un clan di draghi d'argento può essere diffuso su un intero continente, mentre i singoli draghi che lo compongono stabiliscono ognuno la propria tana e per il resto continuano per la loro strada. Questi draghi d'argento potrebbero lasciar trascorrere decenni senza associarsi direttamente con altri membri del clan, ma il clan si prende cura dei suoi appartenenti ed è sempre disponibile a fornire supporto o consigli.

Un drago d'argento che viva tra i non draghi spesso sviluppa legami forti con i suoi compagni non draghi. Quando uno di questi compagni si guadagna la fiducia del drago, quest'ultimo mantiene il legame finché il compagno rimane in vita, e può persino forgiare un legame con i discendenti del compagno. Un drago d'argento rivela sem-

DUE CORNA LUNGHE, LIGGE  
E ARGENTEE CON PUNTE NERE

LA CRESTA  
DEL COLLO  
È GRANDE,  
CON ACULEI  
DALLA PUNTA NERA.  
GLI ACULEI, LE PUNTE  
E LA CRESTA SI  
ACCRESCONO CON L'ETÀ.  
LA CRESTA È LIGCIA  
E METALLICA.

LA PIASTRA  
NAGALE FEUMA  
IN UN BECCO  
MOLTO LIGGIO  
E RISPONDENTE  
LINGUA  
LUNGA  
E A PUNTA  
NON  
BIFORCUTA

LA CRESTA  
DEL MENTO DÀ  
L'ASPETTO DI  
UN BARBIGLIO

IL PADIGLIONE  
AURICOLARE  
HA ACULEI DALLA  
PUNTA NERA

MENTO  
POSSENTE

### TRATTI DISTINTIVI DEI DRAGHI D'ARGENTO

I DRAGHI D'ARGENTO SONO REGALI  
E STATUARI. IL LORO COLLO PRONUNCIATO,  
IL MENTO E I PADIGLIONI AURICOLARI  
DIVENTANO PIÙ POSSENTI CON L'ETÀ.  
LE PUPILLE SCOMPAIONO COL TEMPO,  
FINO A CHE I PIÙ ANZIANI HANNO OCCHI  
CHE SEMBRANO SFERE DI MERCURIO

I DRAGHI D'ARGENTO SONO ANCHE CHIAMATI  
"DRAGHI DELLO SCUDO" PER LE PIASTRE  
SULLE LORO TESTE

### GRANDE DRAGONE D'ARGENTO

I DENTI NON SPORGONO  
QUANDO LA BOCCA  
È CHIUSA

I DRAGHI D'ARGENTO  
ODORANO DI PIOGGIA



## DRAGHI BIANCHI PER TAGLIA

Taglia	Lunghezza complessiva	Lunghezza corporea	Lunghezza del collo	Lunghezza della coda	Larghezza del corpo	Altezza in piedi	Massima estensione alare	Minima estensione alare	Peso
Minuscola	1,2 m	0,45 m	0,3 m	0,45 m	0,3 m	0,3 m	2,1 m	1,2 m	2,5 kg
Piccola	2,4 m	1,05 m	0,45 m	0,9 m	0,6 m	0,6 m	4,2 m	2,4 m	20 kg
Media	4,8 m	2,1 m	1,2 m	1,5 m	0,9 m	1,2 m	6,3 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	3,9 m	2,1 m	3,3 m	1,5 m	2,1 m	9,6 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	6 m	4,2 m	6,3 m	2,4 m	3,6 m	16,5 m	9 m	10.000 kg
Mastodontica	25,5 m	6,9 m	6,6 m	10,5 m	3 m	4,8 m	21,6 m	12 m	80.000 kg

pre, alla fine, la sua vera natura ad un compagno fidato. Questa forma di onestà lenisce tutte le crisi di coscienza che possono insorgere nel drago per gli inganni che ordisce verso i suoi compagni. Evita anche qualche imbarazzo che si potrebbe sviluppare se il drago si trovasse a chiedere un favore speciale a un compagno, come per esempio prendersi cura della dimora del drago mentre questi si imbarca in un'avventura che potrebbe richiedere decenni prima di essere completata.

Il corteggiamento e l'accoppiamento sono sempre questioni civili e decorose tra i draghi d'argento. Costoro cercano sempre dei compagni al di fuori del loro clan: accoppiarsi all'interno del clan è un grave tabù. Entrambi i sessi possono dare inizio al corteggiamento. Quando due draghi d'argento decidono di diventare compagni, cercano l'approvazione degli anziani di entrambi i clan. L'approvazione è per lo più formale, e raramente viene negata (mai senza buone ragioni). Molti draghi d'argento, ma non tutti, si accoppiano per la vita. Una volta che il corteggiamento è completato, uno dei due compagni lascia il suo clan e si unisce al clan dell'altro. Di norma, il drago più giovane o con lo status più basso è quello che cambia clan, ma non è sempre così.

I draghi d'argento sono onnivori convinti e cercano sempre di variare i cibi. Molti prediligono il vitto tipico degli umani e sopravvivono per anni con questo senza patire alcun effetto negativo. Anche se molti draghi d'argento hanno i loro piatti preferiti, è raro che perdano l'opportunità di provare qualcosa di nuovo.

I draghi d'argento preferiscono il tesoro che si può trasportare e tenere anche vivendo in mezzo agli umanoidi. Apprezzano particolarmente gli oggetti che mostrano una manifattura eccezionale, dalle gemme intagliate con arte alle sculture, dai tessuti ai gioielli.

I draghi d'argento sono non violenti ed evitano il combattimento, tranne quando affrontano avversari malvagi o aggressivi. Spesso rimangono nella forma che hanno assunto e provano a chiudere in fretta le battaglie utilizzan-

do incantesimi e capacità magiche. Quando combattono nelle loro vere forme, preferiscono restare in aria, e usano tutte le nubi della zona per nascondersi e avvantaggiarsi così della loro capacità di camminare sulle nubi. A prescindere da chi o come stanno combattendo, i draghi d'argento di solito cercano di eliminare il capo o l'avversario più aggressivo all'inizio, sperando di convincere i sopravvissuti ad arrendersi o a ritirarsi.

## DRAGHI BIANCHI

I draghi bianchi, che sono i più piccoli, i meno intelligenti e i più animaleschi tra tutti i draghi puri, preferiscono i climi rigidi: di solito le zone artiche, ma a volte le montagne più alte, soprattutto in inverno. I draghi bianchi che vivono nelle montagne a volte entrano in conflitto con i draghi rossi che vivono nei dintorni, ma i bianchi sono sufficientemente saggi da evitare i rossi, più potenti. I draghi rossi tendono a considerare i draghi bianchi nemici immeritevoli, e di solito si accontentano di lasciare che un vicino drago bianco strisci via nell'ombra, al di fuori del raggio visivo (e delle preoccupazioni mentali) del rosso.

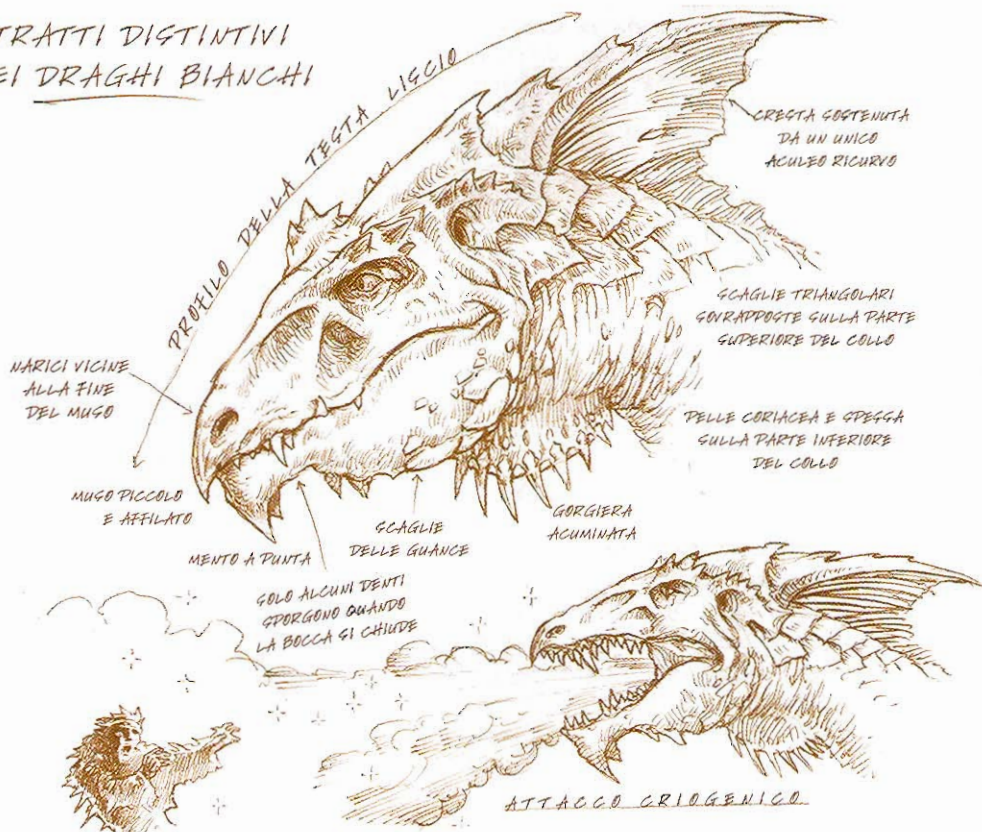
Le tane dei draghi bianchi sono di norma caverne ghiacciate e camere sotterranee profonde che si sviluppano lontano dai caldi raggi del sole. I draghi bianchi che vivono nei dungeon prediligono le aree fredde e spesso si collocano vicino all'acqua, in cui possono nascondersi e andare a caccia.

### Tratti distintivi dei draghi bianchi

Il volto di un drago bianco esprime la ferocia intensa e determinata di un cacciatore. La testa di un drago bianco ha un profilo liscio, con un becco piccolo e appuntito all'altezza del naso e un mento a punta. Una cresta supportata da un unico aculeo ricurvo all'indietro si trova in cima al capo. Il drago ha anche guance a scaglie, giogate spinose e qualche dente sporgente quando la bocca è chiusa.



TRATTI DISTINTIVI  
DEI DRAGHI BIANCHI



TRA I PIÙ PICCOLI E MENO INTELLIGENTI DELLA SPECIE DRACONICA, PER LA MAGGIOR PARTE I DRAGHI BIANCHI SONO SEMPLICI ANIMALI PREDATORI. LE LORO FACCE ESPRIMONO LA FEROCIA DETERMINATA DI UN CACCIATORE PIUTTOSTO CHE L'ASTUZIA E IL SENNO PROPRI DEI DRAGHI MALVAGI PIÙ POTENTI. LE LORO TESTE A BECCO E CRESTATE SONO PARTICOLARI. (UN ODORE DEBOLMENTE ALCHEMICO, GELIDO)

Illus. by S. Mood

Quando lo si guarda dal basso, un drago bianco mostra un collo corto e una testa priva di caratteristiche particolari. Le ali sembrano smussate sulle punte. L'estremità inferiore dell'ala mostra una tinta rosa o blu, e l'estremità posteriore della membrana alare si unisce al corpo vicino alle zampe anteriori, circa a metà della coscia.

Le scaglie di un cucciolo bianco luccicano di bianco candido. Con l'invecchiamento, la lucentezza scompare, e al raggiungimento dell'età più anziana alcune scaglie blu pallide e grigio chiare si mescolano a quelle bianche.

Abitudini

Un drago bianco si nutre solo di cibo che sia stato congelato. Di norma un drago bianco divora una creatura uccisa dalla sua arma a soffio mentre la carcassa è ancora rigida e congelata. Seppellisce le altre vittime in banchi di neve dentro o vicino alla sua tana, finché non si congelano a dovere. Imbattersi in tali provviste è una buona indicazione dell'esistenza di un drago bianco nei paraggi.

I draghi bianchi amano la fredda lucentezza e lo scintillio del ghiaccio, e prediligono i tesori con qualità simili, in particolare i diamanti.

I draghi bianchi disdegnano la compagnia degli altri della loro specie, tranne i membri di sesso opposto. Sono dediti ai piaceri della carne e spesso si accoppiano solo per le gioie del sesso. È raro che badino alle proprie uova, ma spesso le depongono nei pressi della tana, e uno o entrambi i genitori consentono ai piccoli di vivere con loro per un certo periodo. Ci si aspetta che i piccoli badino a se stessi, ma usufruiscono di una certa protezione ed educazione per il fatto di avere nei paraggi i loro genitori.

Sarebbe un errore considerare un drago bianco una creatura stupida. I draghi bianchi più anziani sono almeno tanto intelligenti quanto gli umani, e anche i più giovani sono molto più astuti degli animali predatori. Pur non essendo noti per la loro accortezza, i draghi bianchi si dimostrano acuti quando cacciano o difendono le loro tane e i loro territori. I draghi bianchi conoscono tutti i migliori luoghi per un'imboscata, per interi chilometri a partire dalle loro tane, e sono abbastanza intelligenti da selezionare i bersagli e concentrare gli attacchi su un nemico finché esso non cade, e poi passare al nemico successivo. I draghi bianchi preferiscono gli assalti improvvisi, calando in picchiata o emergendo da sotto l'acqua, la neve o il ghiaccio. Usano la loro arma a soffio, e poi provano a stendere un singolo avversario con un attacco immediatamente successivo.

Pur non essendo geniali, i draghi bianchi hanno una buona memoria, in particolare per gli avvenimenti a cui hanno assistito in prima persona o che hanno vissuto direttamente. Ricordano ogni affronto o sconfitta, e si sa che hanno covato maliziose vendette contro esseri o gruppi che li hanno offesi.

DRAGHI BLU

I draghi blu sono vanitosi e contraddistinti da un forte senso del territorio. Prediligono le zone calde e aride, con una preferenza per i deserti sabbiosi, ma si possono trovare nelle steppe aride e nelle terre calde e rocciose. Un drago blu protegge il suo territorio da tutti i potenziali nemici, inclusi altri mostri come sfingi, dragonne, e in particolare draghi d'ottone. I draghi blu detestano i dra-

## DRAGHI BLU PER TAGLIA

Taglia	Lunghezza complessiva	Lunghezza corporea	Lunghezza del collo	Lunghezza della coda	Larghezza del corpo	Altezza in piedi	Massima estensione alare	Minima estensione alare	Peso
Piccola	2,4 m	1,05 m	0,45 m	0,9 m	0,6 m	0,6 m	4,8 m	2,4 m	20 kg
Media	4,8 m	2,1 m	1,2 m	1,5 m	0,9 m	1,2 m	7,2 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	3,9 m	2,1 m	3,3 m	1,5 m	2,1 m	10,8 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	6 m	4,2 m	6,3 m	2,4 m	3,6 m	18 m	9 m	10.000 kg
Mastodontica	25,5 m	8,4 m	6,6 m	10,5 m	3 m	4,8 m	24 m	12 m	80.000 kg

ghi d'ottone per il loro atteggiamento frivolo, l'allineamento caotico e la propensione a fuggire via dai combattimenti.

I draghi blu preferiscono insediarsi in vaste grotte sotterranee: più grandi sono, meglio è. Scelgono spesso le loro tane alla base delle scogliere, laddove si accumula la sabbia spazzata via dal vento. Il drago scava nella sabbia per raggiungere le caverne sottostanti. La maggior parte dei draghi blu non si preoccupa di sgombrare dalla sabbia le entrate delle proprie tane; si limita a scavare per entrare o uscire. Molti seppelliscono volontariamente le entrate delle loro tane prima di addormentarsi o quando escano per pattugliare il loro territorio.

I draghi blu che vivono nei dungeon preferiscono le zone piuttosto calde e secche, con terreni sabbiosi o polverosi.

### Tratti distintivi dei draghi blu

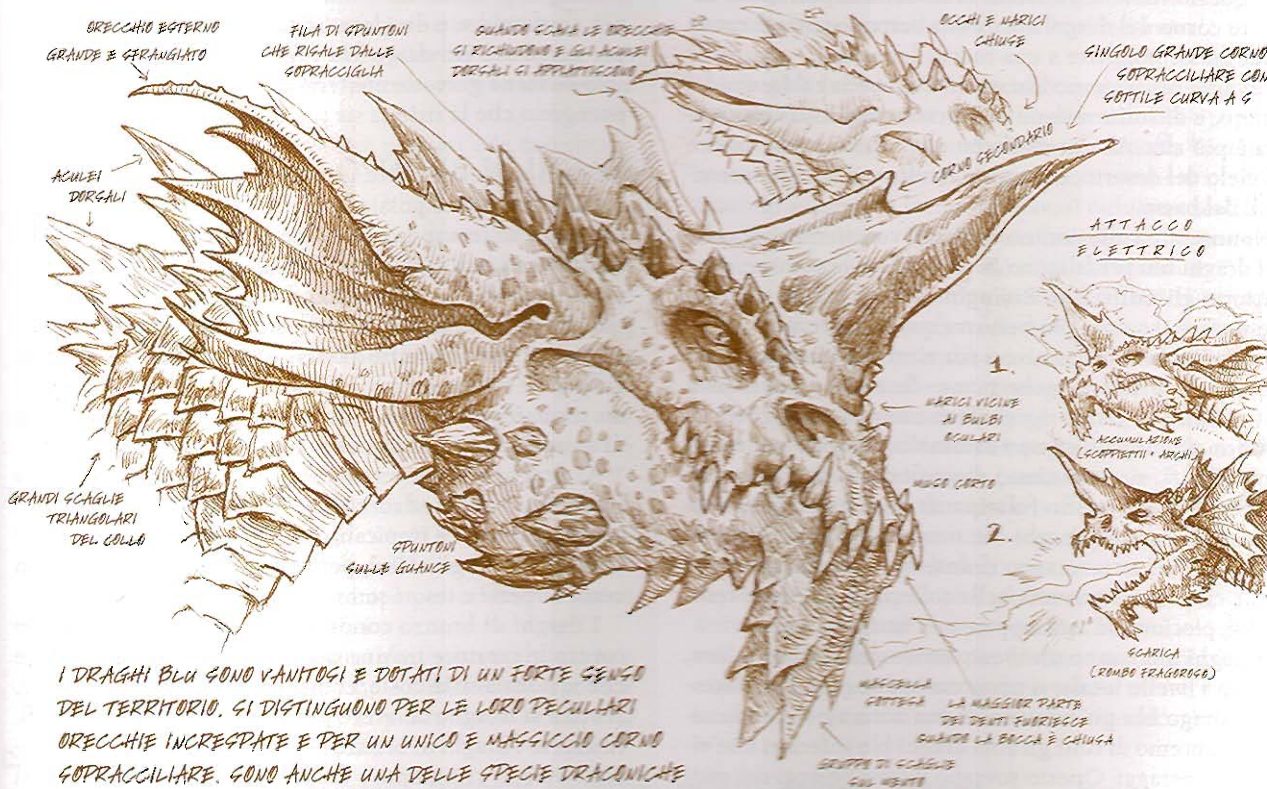
Un drago blu si nota soprattutto per le sue peculiari orecchie increspate e per un singolo e massiccio corno in cima alla testa piccola e grassoccia. Il corno protrude da una base che ricopre quasi tutta la parte superiore della testa, e di solito ha due punte. La punta primaria è leg-

germente ricurva e si protende in avanti, con una piccola punta secondaria al di dietro. File di spuntoni fiancheggiano le sopracciglia del drago, e scorrono dalle narici (che si trovano in prossimità dei bulbi oculari) per l'intera lunghezza del capo.

Un drago blu possiede un muso corto, con una mascella inferiore sostenuta da sopra. Ha anche un gruppo di scaglie a forma di lama sotto il mento, e spuntoni sulle guance. Per la maggior parte i denti del drago fuoriescono quando la bocca è chiusa.

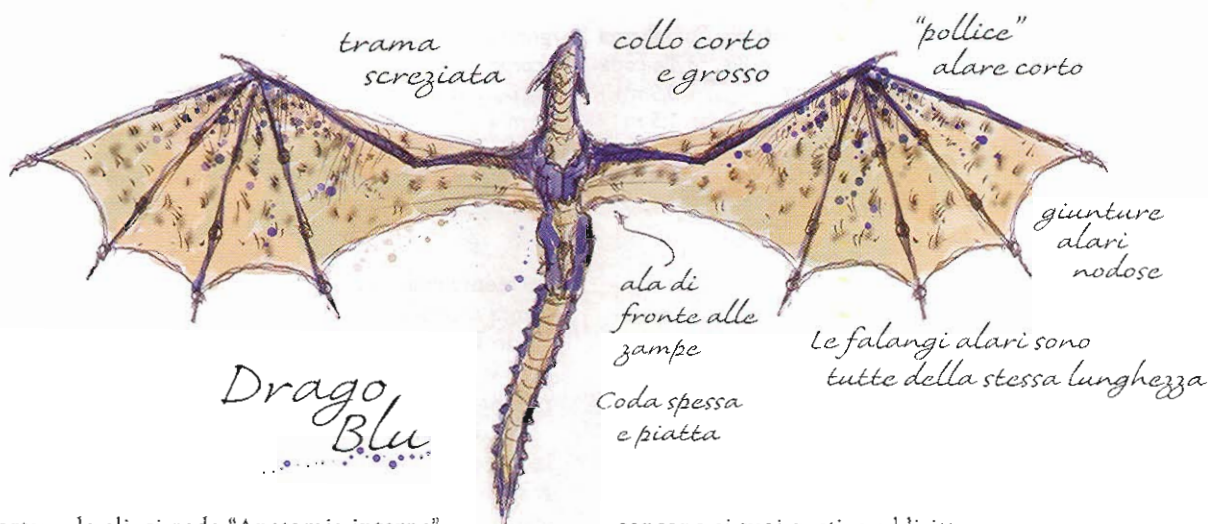
Le scaglie di un drago blu variano di colore da un azzurro iridescente a un indaco scuro, e risplendono con lustro a causa delle sabbie che soffiano nel deserto. La dimensione delle scaglie aumenta poco con l'età del drago, ma non si può dire lo stesso per lo spessore e la durezza. La pelle tende a produrre suoni simili a deboli scoppiettii o scariche, a causa dell'elettricità statica. Questi effetti si intensificano quando il drago mostra la sua rabbia o sta per attaccare, e producono un odore di ozono e sabbia.

Un drago blu che voli in cielo è facilmente riconoscibile da un drago d'ottone per le sue ali simili a quelle di un pipistrello, ali che possiedono corti pollici alari e una trama screziata. Le falangi alari (le ossa simili a dita che



I DRAGHI BLU SONO VANITOSI E DOTATI DI UN FORTE SENSO DEL TERRITORIO. SI DISTINGUONO PER LE LORO PECULIARI ORECCHIE INCRESPATE E PER UN UNICO E MASSICCIO CORNO SOPRACCILIARE. SONO ANCHE UNA DELLE SPECIE DRACONICHE PIÙ ESPERTE NELLO SCAVARE SOTTO LA SABBIA. LA PELLE TENDE A PRODURRE SUONI SIMILI A DEBOLI SCOPPIETTII O SCARICHE, NONCHÉ A EMETTERE ARCHI ELETTRICI. QUESTI EFFETTI SI INTENSIFICANO QUANDO IL DRAGO MOSTRA LA SUA RABBIA O STA PER ATTACCARE. ODORANO DI OZONO E SABBIA.

### TRATTI DISTINTIVI DEI DRAGHI BLU



supportano le ali; si veda "Anatomia interna", pagina 7) possiedono giunture nodose, e sono tutte alla stessa altezza, dando così alle ali un aspetto rotondeggiante. Le estremità inferiori delle membrane alari si uniscono al corpo ben prima delle zampe posteriori.

Il drago ha un collo piccolo e grosso. Il capo è quasi privo di caratteristiche, se visto dal basso, ma le orecchie sono ben visibili. La coda del drago è grossa e piatta.

#### Abitudini

Il colore vivace dei draghi blu rende queste creature dei bersagli facili da individuare in mezzo ai deserti aridi, in particolare quando il drago si trova a terra. Quando desidera essere meno individuabile, un drago blu scava nella sabbia, in modo che solo la cima del capo rimanga esposta. Questo trucchetto lascia fuori sulla superficie il cospicuo corno del drago, ma da una certa distanza il corno tende ad assomigliare a una roccia dentellata.

I draghi blu adorano librarsi in volo nella calda aria del deserto, e di solito volano di giorno, quando la temperatura è più alta. Alcuni risultano quasi dello stesso colore del cielo del deserto, e possono risultare difficilmente visibili dal basso.

Nonostante collezionino qualsiasi cosa sembri di valore, i draghi blu prediligono in particolare le gemme, e soprattutto gli zaffiri blu. Ritengono che il blu sia una nobile tinta, e il colore più bello tra quelli esistenti.

I draghi blu sono carnivori convinti. A volte mangiano serpenti, lucertole e anche piante desertiche per saziare la loro infinita fame, ma preferiscono in particolare le mandrie di animali, come i cammelli. Quando ne hanno la possibilità, si rimpinzano di queste creature, che cuociono con il loro soffio fulminante. Questa predilezione alimentare rende i draghi blu una seria minaccia per le carovane che attraversano il deserto. I draghi pensano che le carovane siano una bella collezione di cibo e tesoro, due piccioni da acchiappare con una sola fava.

I draghi blu hanno un innato senso dell'ordine (e loro, almeno a livello locale, si pongono in cima all'ordine stesso). Il drago blu più anziano di una zona agisce come signore supremo di tutti gli altri draghi blu inferiori che vivono nei paraggi. Questo sovrano riceve omaggi dai suoi sottomessi e risolve tutte le dispute, in particolare quelle che coinvolgono l'accoppiamento o i confini territoriali. Sebbene tutti i draghi blu di una zona siano liberi di sfidare il sovrano per il diritto di comandare, ciò avviene raramente. Un drago blu scontento del suo sovrano di solito si sposta in un'altra zona, dove vi sia un sovrano più

consono ai suoi gusti, o addirittura nessun sovrano.

I draghi blu osservano cerimoniali elaborati per quanto concerne il corteggiamento e l'accoppiamento, includendo scambi di cibo e di tesoro, il consenso del sovrano, e un annuncio da fare agli altri draghi blu. I draghi più anziani di entrambi i sessi possiedono più di un compagno, ma è raro che vi sia infedeltà. I draghi blu sono di norma genitori attenti e premurosi, e non lasciano spesso le uova senza alcuna custodia.

Di norma, i draghi blu attaccano dall'alto oppure scavano sotto la sabbia, finché i nemici non siano entro i 30 metri. I draghi più anziani usano insieme a queste tattiche anche le loro capacità speciali, come *terreno illusorio*, per camuffare il terreno e migliorare le loro probabilità di sorprendere il bersaglio. Quando danno la caccia a prede intelligenti, usano di solito il ventriloquio e la mimica per confondere e dividere i gruppi prima di avvicinarsi per uccidere. Un drago blu fugge da un combattimento solo se viene gravemente ferito, poiché tutti i draghi blu ritengono che la ritirata sia segno di vigliaccheria.

#### DRAGHI DI BRONZO

I draghi di bronzo possiedono un forte senso della giustizia e non tollerano la crudeltà o l'anarchia di alcun tipo. Molti pirati o ladri hanno ricevuto una sonora lezione da parte di un drago di bronzo camuffato in maniera innocua. I draghi di bronzo hanno anche un comportamento curioso e trovano infinitamente affascinanti le attività delle altre creature, in particolare degli umanoidi. Per poter studiare tali attività si divertono ad assumere la forma di animali piccoli e amichevoli.

Ai draghi di bronzo piace stare nei pressi dell'acqua profonda, dolce o salata che sia, e li si trova nelle aree costiere temperate e tropicali, oltre che nelle isole. Spesso si immergono negli abissi, per rinfrescarsi o per andare in cerca di perle e tesori sommersi.

I draghi di bronzo conducono un conflitto senza fine contro le creature marine malvagie, in particolare quelle che minacciano le coste, come sahuagin, merrow e scrag. A volte si trovano ad avere per vicini draghi neri o verdi. Anche se i draghi di bronzo si accontentano di vivere e lasciare vivere, raramente i draghi malvagi restituiscono il favore.

I draghi di bronzo preferiscono stabilire le loro tane in caverne accessibili solo dall'acqua, ma le loro tane sono sempre asciutte: queste creature non depongono le uova sott'acqua, né dormono, né ammassano i loro tesori tra gli abissi. Spesso, la tana di un drago di bronzo possiede un



## Drago di Bronzo

Le ali sono di verde screziato all'estremità

La coda si inserisce dove la coda incontra le pelvi

La falange più interna è la più lunga; l'ala è sostenuta da un olecrano alare modificato all'altezza del gomito

livello inferiore che si allaga con l'alta marea e un livello superiore che rimane costantemente all'asciutto. I draghi di bronzo che vivono nei dungeon si insediano spesso nei pressi di torrenti o laghi sotterranei.

### Tratti distintivi dei draghi di bronzo

Un drago di bronzo nella sua vera forma può essere riconosciuto dalle creste a coste e scanalate che corrono dietro le guance e gli occhi. Le coste della cresta terminano in corna ricurve. Queste corna sono lisce, scure e ovali in sezione, e curvano di poco all'interno verso la colonna vertebrale del drago. Le corna più grandi crescono dalla cima del capo. Nei draghi più anziani, le corna più piccole spesso sviluppano punte secondarie. Il drago ha anche piccole corna nella mascella inferiore e nel mento.

Un drago di bronzo ha il muso a forma di becco e una lingua a punta. Possiede una piccola cresta sulla testa e una alta sul collo.

Un drago di bronzo ha i piedi palmati e le membrane interdigitali dietro gli arti anteriori. Le sue scaglie sono lisce e piatte.

Le scaglie di un cucciolo di bronzo sono gialle con sfumature verdi, e mostrano solo un'ombra bronzea. Non appena il drago raggiunge l'età adulta, il suo colore si scurisce lentamente e assume una tonalità di bronzo più scuro e ricco. I draghi molto anziani presentano una sfumatura blu-nerastra all'estremità delle loro scaglie. Le pupille scompaiono con l'età, finché nei più anziani gli occhi non assomigliano a sfere verdi pulsanti. Intorno a loro si diffonde un aroma di spuma marina.

Quando le si osserva dal basso, le ali di un drago di bronzo mostrano delle macchie verdi sulle estremità posteriori. L'estremità inferiore della membrana alare si congiunge al corpo dietro le zampe posteriori, nel punto in cui la coda si unisce alla pelvi.

Per la maggior parte le falangi alari sono molto corte e formano un collare piuttosto ampio subito sotto il pollice alare. La falange più interna è la più lunga, e sostiene la

maggior parte del peso delle ali, con il supporto di un olecrano alare modificato all'altezza del "gomito" dell'arto alare (vedi pagina 8). Questa disposizione consente al drago di usare le ali come grandi pinne sottacqua. Un drago di bronzo può sbattere le ali quando è immerso e, letteralmente, volare mentre è in acqua.

### Abitudini

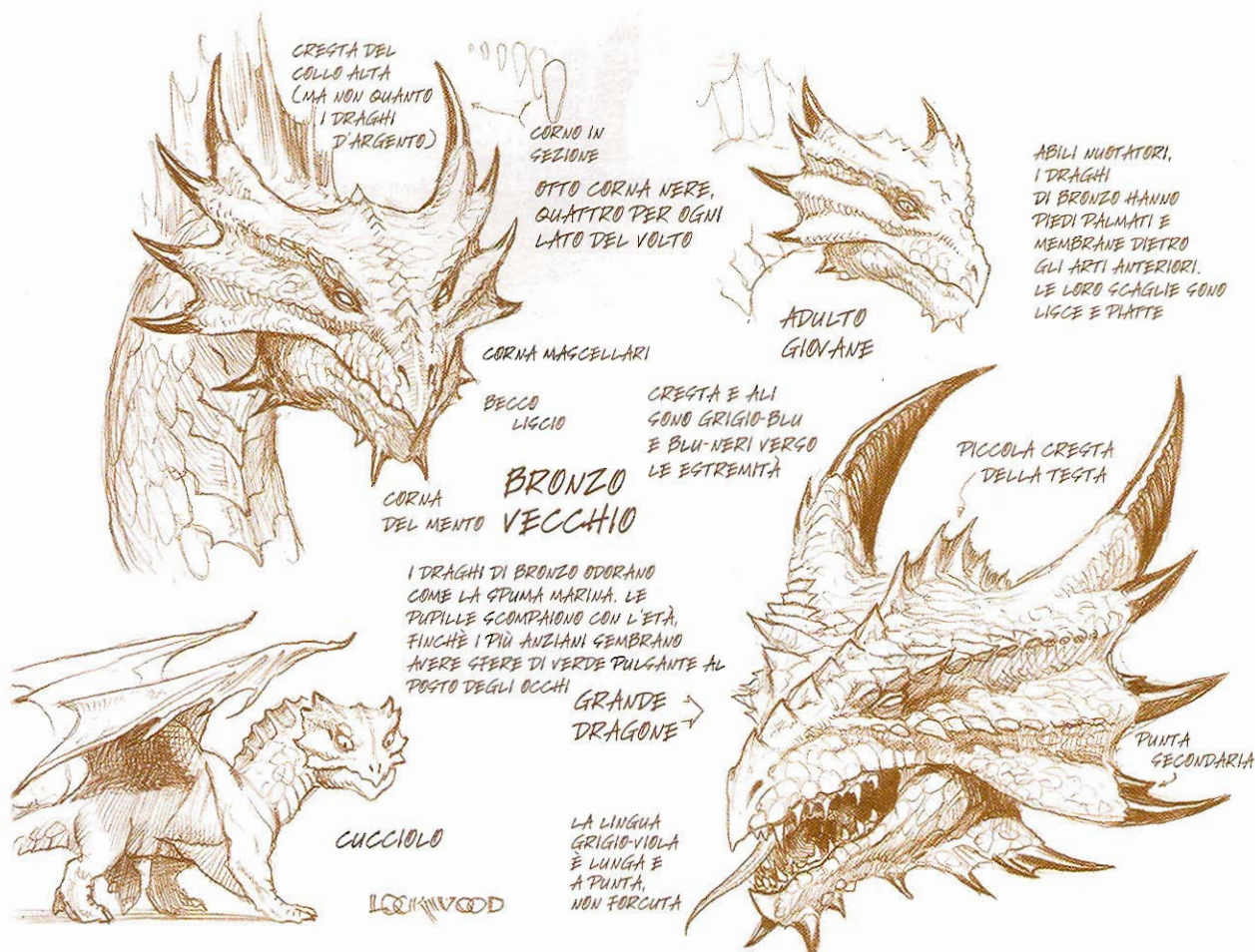
Un drago di bronzo passa gran parte del suo tempo in una forma che ha assunto, di solito quella di un animale piccolo o di un umanoide piuttosto anziano. Questo camuffamento consente alla natura curiosa del drago una possibilità di osservare il mondo senza attirare l'attenzione su di sé o disturbare il corso degli eventi. I draghi di bronzo danno grande valore all'ordine morale e all'altreismo.

I draghi di bronzo si associano spesso agli altri appartenenti alla loro specie, il che li rende uno dei tipi più socievoli tra i draghi puri. Quando sono nella loro forma naturale, a volte nuotano o giocano insieme tra le onde. Quando assumono forme diverse, si radunano anche con maggior frequenza, in particolare quando osservano qualche avvenimento che trovano interessante. Trovano che l'arte militare sia affascinante, e molti si arruolano negli eserciti che combattono per giuste cause. In seguito, passano decenni a dibattere sul corso della guerra, sulle sue cause e sulle sue conseguenze.

Pur non mancando dell'orgoglio draconico, i draghi di bronzo si rallegrano della compagnia degli umani e di altri umanoidi. Considerano queste creature "inferiori" altrettanto meritevoli di sopravvivere e di essere felici rispetto a loro stessi. Quando è in compagnia di umanoidi, di norma un drago di bronzo assume una forma umanoide, sia per ragioni pratiche (può essere molto difficile far entrare un drago di bronzo adulto dentro un capanno sulla riva del mare), sia per lasciare tranquilli gli umanoidi. I draghi di bronzo si divertono a mettere alla prova il senso civico di un forestiero fingendosi vagabondi

### DRAGHI DI BRONZO PER TAGLIA

Taglia	Lunghezza complessiva	Lunghezza corporea	Lunghezza del collo	Lunghezza della coda	Larghezza del corpo	Altezza in piedi	Massima estensione alare	Minima estensione alare	Peso
Piccola	2,4 m	0,6 m	0,6 m	1,2 m	0,6 m	0,6 m	4,8 m	2,4 m	20 kg
Media	4,8 m	1,5 m	1,5 m	1,8 m	0,9 m	1,2 m	7,2 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	2,7 m	2,7 m	3,9 m	1,5 m	2,1 m	10,8 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	4,8 m	4,5 m	7,2 m	2,4 m	3,6 m	18 m	9 m	10.000 kg
Mastodontica	25,5 m	6,9 m	6,9 m	11,7 m	3 m	4,8 m	24 m	12 m	80.000 kg



squatrinati, marinai naufragati o ingenui ottentotti. Le creature prive di scrupoli che provano a ingannare, tiranneggiare, derubare o uccidere un drago camuffato si ritrovano presto ad affrontare rischi maggiori a quelli preventivati, nel momento in cui il drago rivela la sua identità. Le creature che si comportano in modo civile potrebbero non sapere mai che hanno incontrato effettivamente un drago di bronzo. Ciononostante, una buona condotta serve a guadagnarsi il rispetto del drago, e di solito viene rammentata, magari per essere ricompensata un giorno.

Molti draghi di bronzo tengono costantemente d'occhio i pirati, i disastri naturali e le navi in difficoltà. Molti marinai naufragati sono stati salvati dall'intervento puntuale di un drago di bronzo. Poiché queste creature di solito eseguono tali azioni mentre sono camuffati in altri aspetti, gli esseri salvati spesso non si rendono conto della vera natura del loro benefattore.

Il corteggiamento e l'accoppiamento tra draghi di bronzo sono sempre questioni ponderate e dignitose. I draghi di bronzo si accoppiano per l'intera esistenza, e spesso, dopo la morte di un compagno, l'altro si rifiuta di cercare un sostituto. Badano sempre alle loro uova e ai piccoli, e li difendono combattendo sino alla morte, se necessario.

I draghi di bronzo si nutrono di piante acquatiche e di alcuni tipi di creature marine. Danno particolare risalto alla carne di squalo, e spesso trascorrono giorni in mare a caccia di squali. Banchettano anche, occasionalmente, con una perla. Frequentemente tengono delle perle nelle loro tane, sia come tesori sia come spuntini. Ammirano anche gli altri tesori marini, come i pezzi di coralli rari e l'ambra. Sebbene non lo ammettano, il loro metallo

preferito è l'oro, che non si ossida nelle loro tane.

Di norma i draghi di bronzo attaccano solo per autodifesa o per difendere chi non è in grado di difendere se stesso. Non amano uccidere le creature che non intendono mangiare, e si impegnano molto a evitare di uccidere gli animali che si limitano a difendersi. Di solito provano a distrarre con il cibo gli animali predatori, utilizzando il loro soffio di repulsione per tenerli a bada se le distrazioni falliscono. Contro nemici intelligenti, i draghi di bronzo provano generalmente a negoziare, ma tengono gli occhi aperti contro ogni doppio gioco.

Spesso un drago di bronzo concepisce un modo di vincere un conflitto senza infliggere danni, per esempio lasciando un nemico su un'isola senza mezzi di trasporto, oppure disalberando una nave in mare.

## DRAGHI NERI

I draghi neri sono tra i più malvagi draghi puri. Prediligono paludi o acquitrini lugubri (quanto più stagnanti e feridi sono, tanto meglio), ma li si può incontrare in tutti quei luoghi in cui l'acqua si accompagna a una vegetazione densa, incluse giungle, foreste pluviali e brughiere. Non hanno nemici naturali, ma attaccano e uccidono quasi tutte le creature così sfortunate da incrociarli per strada. I draghi neri che vivono nelle aree forestali vengono spesso in contatto con i draghi verdi, ma di norma le due specie riescono a mantenere una pur difficile tregua, fintantoché i draghi neri rimangono all'interno delle aree umide.

I draghi neri costituiscono le loro tane in grotte grandi e umide, o in caverne sommerse composte da più ambienti. Vivono sempre in prossimità dell'acqua, e le loro tane hanno generalmente un ingresso sommerso e uno

DRAGHI NERI PER TAGLIA

Taglia	Lunghezza complessiva	Lunghezza corporea	Lunghezza del collo	Lunghezza della coda	Larghezza del corpo	Altezza in piedi	Massima estensione alare	Minima estensione alare	Peso
Minuscola	1,2 m	0,3 m	0,3 m	0,6 m	0,3 m	0,3 m	2,4 m	1,2 m	2,5 kg
Piccola	2,4 m	0,75 m	0,6 m	1,05 m	0,6 m	0,6 m	4,8 m	2,4 m	20 kg
Media	4,8 m	1,5 m	1,5 m	1,8 m	0,9 m	1,2 m	7,2 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	2,7 m	2,7 m	3,9 m	1,5 m	2,1 m	10,8 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	4,8 m	4,5 m	7,2 m	2,4 m	3,6 m	18 m	9 m	10.000 kg
Mastodontica	25,5 m	7,2 m	6,9 m	11,4 m	3 m	4,8 m	24 m	12 m	80.000 kg

in superficie. I draghi neri più anziani nascondono entrambi gli ingressi delle loro tane con *crescita vegetale*.

I draghi neri incontrati nei dungeon prediligono i luoghi più oscuri e umidi.

Tratti distintivi dei draghi neri

Un drago nero ha gli occhi profondamente incassati e vaste aperture nasali che rendono il suo volto simile a un teschio. Le corna, segmentate, curvano in avanti e verso il basso, più o meno come quelle di un ariete, ma non sono altrettanto curvilinee. Queste corna sono color osso vicino alla base, ma si scuriscono verso le punte, che sono nere come la notte. Man mano che il drago invecchia, la pelle intorno alle corna e agli zigomi si decompone, come se venisse corrosa dall'acido, e lascia solo sottili strati a ricoprire il teschio. Questo fenomeno non arreca danni al drago, ma accresce il suo aspetto scheletrico.

La maggior parte dei denti di un drago nero sporge verso l'esterno quando la bocca è chiusa, e grossi aculei punteggiano la mascella inferiore. Un paio di piccole corna sporge dal mento, e una fila di spuntoni incorona la testa. La lingua è piatta, con una punta biforcuta, e dalla bocca del drago spesso cola una bava acidula.

Un drago nero odora di vegetazione marcita e di acqua inquinata, con una sfumatura acida.

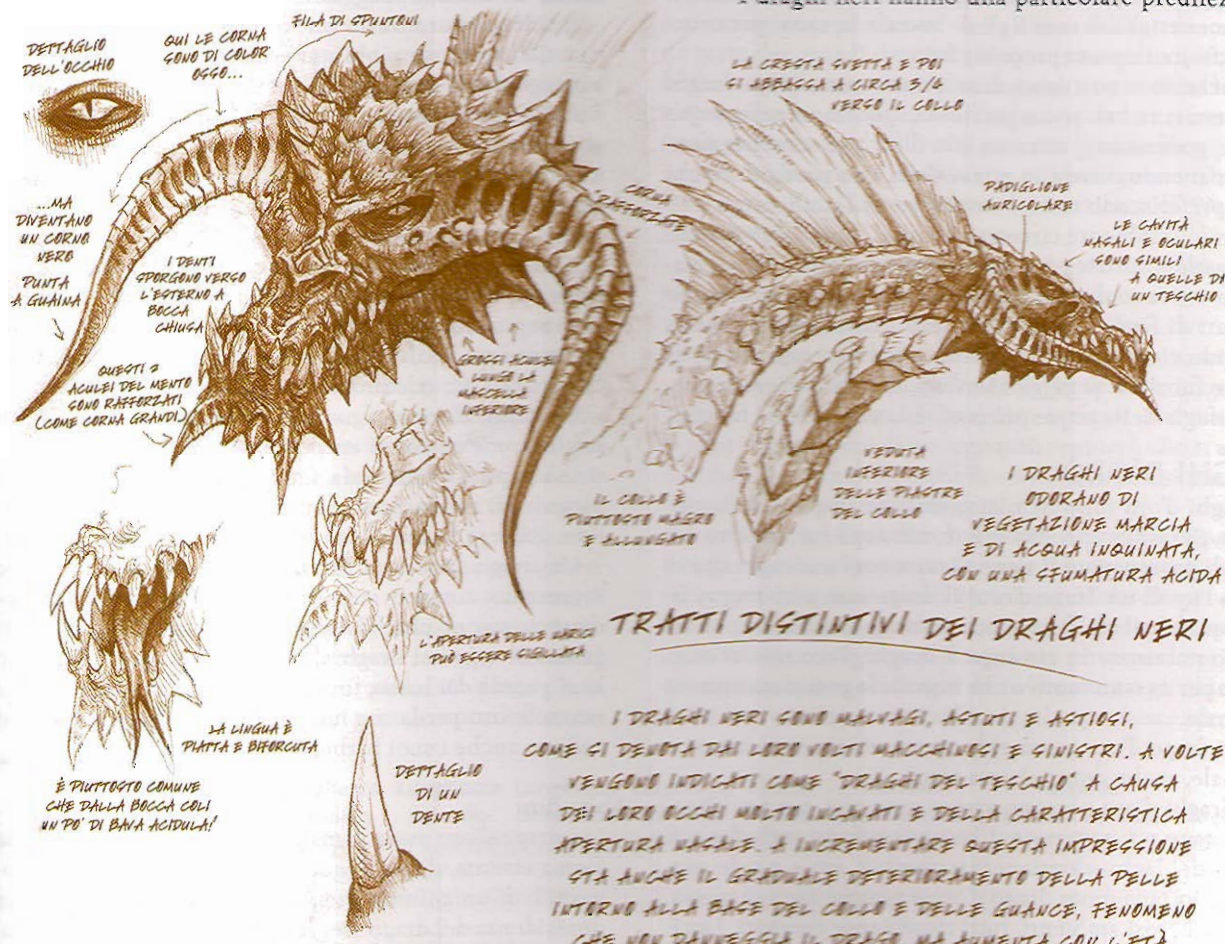
Un drago nero in volo è caratterizzato da un profilo distintivo. Le corna, con la loro tipica piegatura in avanti, sono chiaramente visibili. Le membrane alari sono segnate da strisce maculate, e le estremità superiori delle ali sono a frange oppure smerlate vicino alle punte. Un drago nero possiede anche pollici alari particolarmente lunghi. Le estremità inferiori delle membrane alari si congiungono al corpo prima delle zampe posteriori.

Quando si schiudono le uova, le scaglie di un drago nero sono sottili, piccole e lucide. Con l'età, divengono più grandi, più spesse e più opache, e aiutano il drago a nascondersi nelle paludi e negli acquitrini.

Abitudini

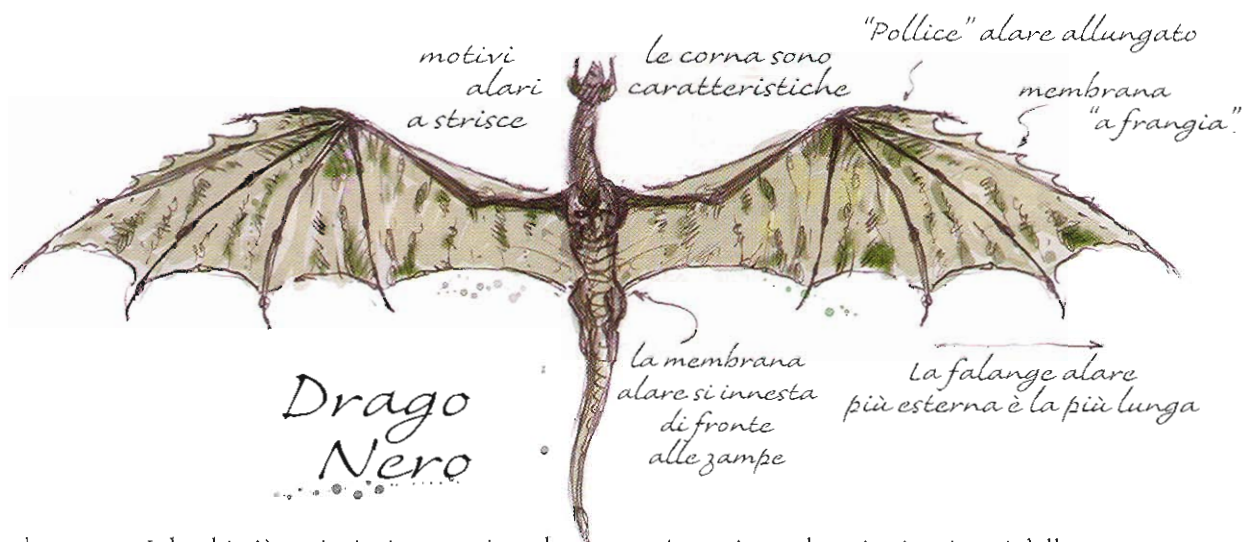
I draghi neri si nutrono principalmente di pesci, molluschi e altre creature acquatiche. Vanno anche a caccia di carni rosse ma gradiscono molto "metterle in salamoia", lasciandole giacere in stagni entro o vicino alle loro tane per diversi giorni prima di mangiarle. La carne marcita contribuisce a rendere l'acqua ancora più inquinata, proprio secondo i gusti del drago.

I draghi neri hanno una particolare predilezione



TRATTI DISTINTIVI DEI DRAGHI NERI

I DRAGHI NERI SONO MALVAGI, ASTUTI E ASTIOSI, COME SI DEVEVA DAL LORO VOLTO MACCHINOSO E SINISTRO. A VOLTE VENGONO INDICATI COME "DRAGHI DEL TESCHIO" A CAUSA DEI LORO OCCHI MOLTO INCASSATI E DELLA CARATTERISTICA APERTURA NASALE. A INCREMENTARE QUESTA IMPRESSIONE STA ANCHE IL GRADUALE DETERIORAMENTO DELLA PELLE INTORNO ALLA BASE DEL COLLO E DELLE GUANCHE, FENOMENO CHE NON DANNEGGIA IL DRAGO, MA AUMENTA CON L'ETÀ.



## Drago Nero

per le monete. I draghi più anziani e ingegnosi a volte catturano gli umanoidi e, prima di ucciderli, li interrogano su dove trovare pile di monete d'oro, argento e platino. Altri si trasferiscono nei pressi di fiumi o laghi vicini, dove possono minacciare il traffico navale e pretendere un tributo da parte dei vascelli di passaggio.

In accordo con la loro fama di ferocia, i draghi neri spesso combattono per accaparrarsi un compagno. Le femmine conducono la maggior parte del combattimento, volando in lungo e in largo per individuare un maschio appetibile e per impressionarlo poi sconfiggendo una rivale. Le uova vengono solitamente deposte presso la tana del maschio, il quale rimane a badare ai piccoli. I genitori sono protettivi, ma forniscono ben poco alla loro progenie, a parte un consiglio occasionale. Alla fine, il padre consiglia ai suoi figli di lasciare la zona, per evitare di finire in pasto proprio a lui.

Anche se sono capaci di respirare sottacqua, i draghi neri nuotano ben poco; piuttosto, sguazzano nelle acque basse, godendosi il contatto con il fango o semplicemente rimanendo distesi in attesa della loro preda. I draghi neri preferiscono tessere imboscate ai loro bersagli, utilizzando l'ambiente circostante come copertura. Quando combattono in aree paludi e acquitrini densi di vegetazione, cercano di rimanere in acqua o al suolo; alberi e tappeti di foglie limitano la loro manovrabilità aerea. Quando viene messo in scacco, un drago nero cerca di volare fuori dai paraggi, in modo da non lasciare tracce, e si rifugia nelle acque più profonde che riesce a trovare.

## DRAGHI D'ORO

I draghi d'oro sono nemici giurati del male e della violenza. Si imbarcano sovente in missioni autoindette col fine di promuovere il bene. Guai a quel malvagio che si attira l'ira di un drago d'oro! Il drago non avrà tregua fino a quando il malfattore non sia stato sconfitto e poi ucciso o trascinato in giudizio. I draghi d'oro non si arrestano per nessun motivo che non sia la completa vittoria sul male.

Un drago d'oro assume di norma un aspetto umano o animale, anche dentro la sua tana.

I draghi d'oro possono vivere ovunque, ma prediligono le tane più appartate. I luoghi preferiti includono il fondo dei laghi, altopiani inaccessibili, isole e gole profonde. La tana di un drago d'oro è sempre fatta di pietra, con numerosi ambienti, tutti riccamente decorati. La tana di solito è controllata da guardie fidate: animali che

vivono in quel territorio, giganti delle tempeste oppure giganti delle nuvole di allineamento buono.

I draghi d'oro che vivono nei dungeon selezionano luoghi che possano fornire loro ambienti accoglienti.

### Tratti distintivi dei draghi d'oro

Un drago d'oro nella sua vera forma è facilmente riconoscibile grazie alle grandi corna gemelle che sono lucide e metalliche, alle due creste del collo e ai baffi intorno alla bocca che sembrano i barbigli di un pesce gatto. I cuccioli dorati non hanno i baffi, ma questi ultimi crescono rapidamente con la maturità della creatura. I draghi più giovani hanno otto barbigli, quattro sulla mascella superiore e quattro su quella inferiore. I draghi più anziani ne hanno un numero maggiore.

Un drago d'oro ha un muso corto con aculei sulle narici. Gli occhi sono obliqui e molto stretti. Insieme ai baffi, gli occhi conferiscono al drago un aspetto sagace. Con l'invecchiamento, le pupille scompaiono fino a che gli occhi ricordano sfere d'oro fuso. Il drago possiede una lunga lingua a punta, pendagli sulla mascella inferiore che diventano barbigli con l'età, e corna protruse lungo i lati sulle guance.

Al momento della nascita, le scaglie di un drago d'oro sono giallo scure con chiazze metalliche dorate. Le chiazze si ingrandiscono con la maturazione del drago finché, durante l'età adulta, diventano completamente dorate. Un drago d'oro odora di croco e incenso.

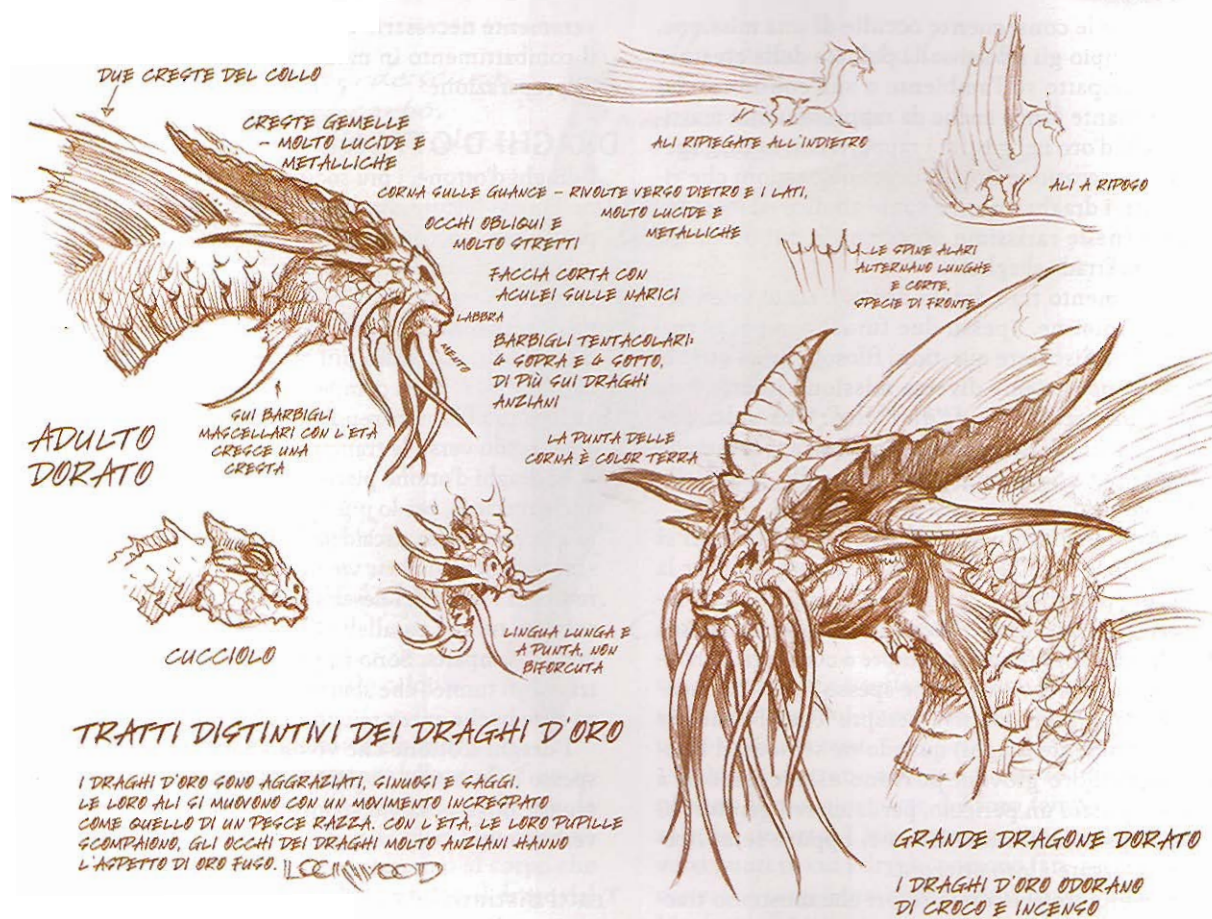
Un drago d'oro ha una coda estremamente lunga e ali larghe come quelle di un pesce razza e che si estendono sino alla punta della coda. Quando è a riposo, il drago ripiega le ali sulla schiena come un'enorme e massiccia falena. Ripiega le sue ali anche quando cammina o corre.

Un drago d'oro vola con un caratteristico movimento increspato, come se stesse nuotando in aria. Molti studiosi ritengono che i draghi d'oro siano i draghi più eleganti nel volo (e i draghi d'oro sono d'accordo). Quando lo si guarda dal basso, un drago d'oro in volo può essere riconosciuto per la sua lunga coda e le ali increspate. Si vedono anche i suoi barbigli e le sue corna.

### Abitudini

Un drago d'oro passa la maggior parte del tempo in una forma assunta, di solito quella di un umano dai tratti comuni o di un animale innocuo che sia comune nell'area di residenza del drago. Per le forme animali, i draghi d'oro preferiscono spesso gli animali domestici, come cani,





**TRATTI DISTINTIVI DEI DRAGHI D'ORO**

I DRAGHI D'ORO SONO AGGRAZIATI, GINOCCHI E GAGGI. LE LORO ALI SI MUOVONO CON UN MOVIMENTO INCREPATO COME QUELLO DI UN PESCE RAZZA. CON L'ETA', LE LORO PUPILLE SCOMPAIONO, GLI OCCHI DEI DRAGHI MOLTO ANZIANI HANNO L'ASPETTO DI ORO FUSO. L. C. WOOD

gatti o cavalli, ovvero forme che si muovono rapidamente ma ben poco minacciose, come le aquile. Come nel caso dei draghi di bronzo, la forma assunta consente al drago d'oro di viaggiare inosservato e di osservare il mondo senza attrarre attenzioni indesiderate. Quando viaggia per zone particolarmente pericolose, un drago d'oro si serve di una forma particolarmente innocua. Questo approccio serve a tranquillizzare i compagni di viaggio che il drago potrebbe incontrare, e consente anche al drago di fare da esca per tutte le creature malvagie che infestano i dintorni. Molti assassini e ladri che imperversano nelle zone più solitarie del mondo sono andati incontro a una rapida fine quando le loro vittime apparentemente indifese si rivelavano in realtà draghi d'oro camuffati.

I draghi d'oro vanno sempre in cerca di notizie dal mondo e di chiacchiere locali sugli avvenimenti recenti. Tutti i draghi d'oro sono attenti ascoltatori, e neanche il più logorroico oratore riesce a mettere alla prova la loro pazienza (sebbene anche un drago d'oro talora soccomba alla prolissità di un drago d'ottone). Il drago evita di solito le discussioni filosofiche o etiche con gli esseri inferiori, anche se spesso non riesce a trattenersi dal replicare a un discorso che difende il caos con un aforisma o un apologo che promuova la legge. Quando incontra un essere che difende il male, un drago d'oro tende a rimanere in silenzio, ma prende nota dell'inter-

locutore, per tenerlo d'occhio in futuro.

I draghi d'oro mantengono una gerarchia mondiale con un unico capo. Costui viene eletto dall'intera specie, da parte dei grandi dragoni d'oro, e rimane in carica per la durata della sua vita o fintantoché non abdica. Molti rimangono in carica fino all'inizio del loro crepuscolo (vedi pagina 14); altri finché non ritengono che un successore possa apportare qualche miglioramento. Il capo è sempre chiamato con il titolo onorifico di "Vostro Splendore".

Quando si libera il posto di capo, tutti i draghi d'oro nel mondo partecipano alla scelta del suo sostituto, che viene sempre eletto per acclamazione. In rare circostanze, alla morte o al ritiro del capo precedente sono presenti due candidati di egual merito. In tal caso, i due trovano un sistema per suddividersi i compiti. Nel passato, ci sono stati esempi di co-regnanti, regnanti che si alternavano, e regnanti che semplicemente si sono ritirati per lasciare il campo libero all'altro.

I compiti del capo di solito si rivelano poco impegnativi, perché raramente si manifesta il bisogno di esercitare l'autorità legata a questa posizione. Molti draghi d'oro sanno qual è l'atteggiamento che ci si aspetta da loro, e agiscono di conseguenza. Il regnante serve per lo più per consigliare ai singoli draghi d'oro la natura e gli obiettivi delle loro crociate contro il male. Il capo riesce spesso a

**DRAGHI D'ORO PER TAGLIA**

Taglia	Lunghezza complessiva	Lunghezza corporea	Lunghezza del collo	Lunghezza della coda	Larghezza del corpo	Altezza in piedi	Massima estensione alare	Minima estensione alare	Peso
Media	4,8 m	1,5 m	1,5 m	1,8 m	0,9 m	1,2 m	8,1 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	3 m	2,7 m	3,6 m	1,5 m	2,1 m	12 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	4,8 m	4,5 m	7,2 m	2,4 m	3,6 m	20,4 m	9 m	10.000 kg
Mastodontica	25,5 m	6,9 m	6,9 m	11,7 m	3 m	4,8 m	27 m	12 m	80.000 kg
Colossale	36 m	9,9 m	9,9 m	16,2 m	4,5 m	6,6 m	40,5 m	18 m	640.000 kg

mettere in luce le conseguenze occulte di una missione, come per esempio gli effetti sulla politica delle creature inferiori o l'impatto sull'ambiente o sull'equilibrio dei poteri. Il regnante funge anche da rappresentante massimo dei draghi d'oro nel gestire i rapporti con le altre specie (nella rara occasione in cui sorgono questioni che riguardano tutti i draghi d'oro), e come giudice ed esecutore supremo (nelle rarissime occasioni in cui un drago d'oro segua la strada sbagliata).

Il corteggiamento tra i draghi dorati è tanto intenzionale quanto solenne. Spesso due futuri compagni trascorrono anni a discutere questioni filosofiche ed etiche, e intraprendono insieme diverse missioni, in modo da giungere a conoscersi bene l'un l'altro. Una volta che una coppia decide di congiungersi, cerca l'approvazione del regnante per una questione di protocollo. È difficile che non si conceda il permesso di accoppiarsi.

A dispetto della loro natura legale, i draghi dorati si concedono una certa libertà. Alcuni si accoppiano per la vita, altri solo per un breve periodo di tempo. Alcuni sono monogami, altri hanno diversi compagni allo stesso tempo. I draghi d'oro tendono sempre a occuparsi con attenzione dei loro piccoli, anche se spesso i genitori mandano i figli da genitori adottivi (sempre legali buoni, ma non necessariamente draghi) quando ne sentono il bisogno. I draghi d'oro giovani possono essere affidati a estranei per evitare un pericolo, per lasciare i genitori liberi di intraprendere una missione, oppure semplicemente per allargare i loro orizzonti.

I draghi d'oro preferiscono i tesori che mostrano traccia di lavorazione artigianale. Sono particolarmente appassionati di ritratti, calligrafia, scultura e porcellane. Apprezzano le perle e le piccole gemme, che sono anche il loro cibo preferito. Avvicinare un drago d'oro con doni di perle e gemme è un buon modo per entrare nelle loro grazie, ammesso che i doni non siano offerti come baratti.

I draghi d'oro preferiscono negoziare prima di combattere. Quando discutono con le creature intelligenti, possono utilizzare *rivela bugie* per riuscire a capire se è

veramente necessario combattere. Preferiscono ritardare il combattimento in modo da poter lanciare incantesimi di preparazione.

## DRAGHI D'OTTONE

I draghi d'ottone, i più socievoli tra tutti i draghi puri, sono famosi (alcuni direbbero famigerati) per il loro amore per la conversazione. Bramano di crogiolarsi al sole e al caldo, e quindi frequentano regioni aride e secche, in particolare i deserti sabbiosi. Questa predilezione per un tipo di territorio li mette spesso in pessimi rapporti con i draghi blu, che sono più potenti e aggressivi. I draghi d'ottone riescono a compensare la loro inferiorità quando attaccano i blu ricorrendo a fughe molto rapide, o in aria o scavando verso la tranquillità.

Ai draghi d'ottone piace costruire le loro tane in caverne alte e rocciose, per lo più affacciate a est, in modo che il sole nascente possa riscaldare le rocce. Molti draghi d'ottone scavano anche diverse vie di scampo alla base delle scogliere in cui i venti del deserto accumulano la sabbia. I draghi scavano tunnel paralleli alla facciata della scogliera, nella sabbia compatta. Sono in grado di muoversi rapidamente tra questi tunnel, che sbucano in caverne sotterranee, o verso altre buche ancor più profonde.

I draghi d'ottone che vivono nei dungeon stabiliscono spesso le loro tane in prossimità di aree di frequente passaggio, dove possono soddisfare il loro desiderio di conversazione.

### Tratti distintivi dei draghi d'ottone

La testa di un drago d'ottone presenta una piastra voluminosa e scanalata che corre lungo l'incavo degli occhi, la fronte e le guance. Questa piastra uniforme è concava come il vomere di un aratro. Quando scava nella sabbia, il drago utilizza spesso la testa a mo' di aratro. Un drago d'ottone presenta anche lungo il mento delle corna a forma di lame, che si affilano con l'età. Le labbra sono flessibili ed espressive, e la lingua è lunga e appuntita. Man mano che il drago cresce in età, le sue pupille scompaiono, finché gli occhi non sembrano sfere metalliche fuse.

Un drago d'ottone emette un

*Tinta  
leggermente  
verdastra lungo  
l'estremità  
delle ali*

*Drago  
d'Oro*

*Coda  
molto  
lunga*

*Una falange alare -  
il resto dell'ala è  
sorretto da "spine"  
modificate, ognuna  
con limitato controllo  
muscolare*

*Caratteristico  
volo "increspato" -  
probabilmente  
i draghi più  
eleganti nell'aria*





odore intenso, che rievoca il metallo caldo o la sabbia del deserto.

I draghi d'ottone hanno ali corte e simili a quelle di un pesce razza, che corrono dalle spalle fino alla punta delle code. Le ali sono sostenute per lo più da lunghe spine che scorrono perpendicolari alla colonna vertebrale. Il collo è tozzo e spesso, rispetto al corpo che è relativamente allungato. Quando si osserva il drago dal basso, le corna del mento sono visibili.

Alla nascita, le scaglie di un drago d'ottone sono di un marrone smorto e screziato. Con l'invecchiamento, diventano più simili all'ottone, finché non raggiungono un aspetto caldo e brunito. Le ali e i collari sono verdi screziati quando si congiungono al corpo, e hanno una tinta rosseggiante alle estremità. Questi segni caratteristici scuriscono con l'età.

#### Abitudini

I draghi d'ottone sono in grado di mangiare praticamente tutto, se ne hanno bisogno, ma di norma consumano poco cibo. Sembrano capire che il deserto è un ambiente fragile, e pertanto scelgono di avere una bassa impronta ambientale. Possono nutrirsi sfruttando la rugiada mattutina, di certo rara nei deserti, e all'alba si rallegrano nel raccogliere delicatamente minuscole gocce di rugiada dalle piante, servendosi delle loro lunghe lingue.

Pur dando valore a tutti gli oggetti preziosi, un drago d'ottone predilige i tesori organici piuttosto alla fredda pietra o al metallo. I suoi mucchi di tesori includono oggetti fatti di legno raro, tessuti e altri esempi di bella manifattura su materiali splendidi. L'aria calda e secca delle tane di questi draghi contribuisce a mantenere intatti i loro delicati tesori, contro il deterioramento dovuto al tempo. Un drago d'ottone si preoccupa molto di non usare la

sua potente arma a soffio nei pressi del suo tesoro, e spesso conserva i suoi oggetti in una camera separata all'interno della sua tana.

I draghi d'ottone adorano il calore intenso e secco, e passano la maggior parte del loro tempo a crogiolarsi al sole del deserto. I loro territori contengono sempre diversi punti in cui i draghi possono fare bagni di sole e incastrare i viaggiatori sprovveduti in una conversazione. Un drago d'ottone sarà capace di parlare per ore con qualsiasi creatura capace di connettere due sillabe.

Molti studiosi ritengono che i draghi d'ottone siano i più umili tra tutti i draghi puri. Anche se ogni drago d'ottone converrà di certo che l'umiltà è tra le sue molteplici virtù, la logorrea di un drago di questa specie è veramente tracotante. I draghi d'ottone si considerano conversatori talmente dotati che non riescono proprio a sopportare che un essere senziente si perda il beneficio della loro compagnia.

Nonostante tutto il loro amore per la conversazione, la compagnia che i draghi d'ottone sembrano preferire di meno in assoluto è proprio quella degli altri draghi d'ottone. Ognuno rimane vagamente in contatto con i suoi vicini, e questi draghi possono unirsi in gruppo ogniqualvolta sorga la minaccia di un nemico comune, ma per il resto stanno per i fatti loro.

Molti draghi d'ottone creano estese reti di confidenti e informatori, inclusi djinni, janni, sfingi e diversi umanoidi. I draghi usano queste reti per tenersi aggiornati sugli avvenimenti locali e per rimanere in contatto, pur distanti, con i draghi d'ottone che abitano lontano.

I draghi d'ottone preferiscono parlare piuttosto che combattere. Se una creatura intelligente prova ad andarsene senza impegnarsi in una discussione, il drago potrebbe costringerlo a sottomettersi per ripicca, utilizzan-

#### DRAGHI D'OTTONE PER TAGLIA

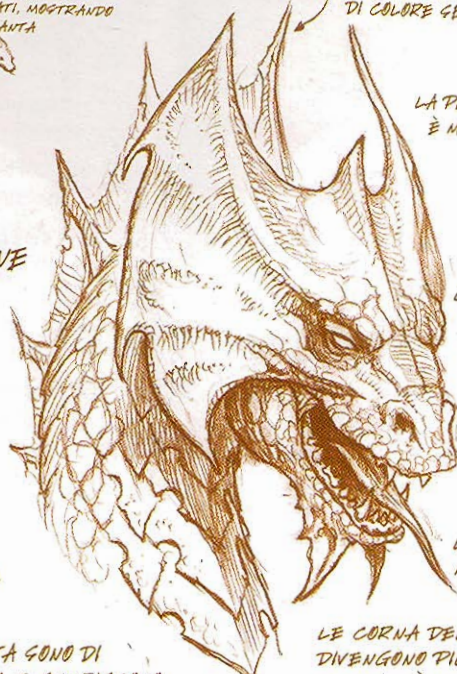
Taglia	Lunghezza complessiva	Lunghezza corporea	Lunghezza del collo	Lunghezza della coda	Larghezza del corpo	Altezza in piedi	Massima estensione alare	Minima estensione alare	Peso
Minuscola	1,2 m	0,45 m	0,3 m	0,45 m	0,3 m	0,3 m	1,8 m	1,2 m	2,5 kg
Piccola	2,4 m	1,05 m	0,45 m	0,9 m	0,6 m	0,6 m	3,6 m	2,4 m	20 kg
Media	4,8 m	2,1 m	1,2 m	1,5 m	0,9 m	1,2 m	5,4 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	3,9 m	2,1 m	3,3 m	1,5 m	2,1 m	8,1 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	6,3 m	3,9 m	6,3 m	2,4 m	3,6 m	13,5 m	9 m	10.000 kg
Mastodontica	25,5 m	8,7 m	6,3 m	10,5 m	3 m	4,8 m	18 m	12 m	80.000 kg



POTEREGGI COLPI D'ALA. QUANDO PLANA O SI LIBERA IN VOLO, LE ALI SI STENDONO PIATTE SU ENTRAMBI I LATI, MOSTRANDO UN'INCRESCATURA SIMILE A QUELLA DELLA MANTA.



LA CRESTA È FORMATA DA ACULEI D'OTTONE CHE SOSTENGONO UNA MEMBRANA DI COLORE SBIADITO.



LA PIASTRA DEL CAPO È MOLTO LISCIA E D'OTTONE.

GRANDE DRAGONE D'OTTONE

LINGUA LUNGA E A PUNTA, NON BIFORCUTA.

LE CORNA DEL MENTO DIVENGONO PIÙ AFFILATE CON L'ETÀ.

## TRATTI DISTINTIVI DEI DRAGHI D'OTTONE

I DRAGHI D'OTTONE SONO LOQUACI, E PERTANTO HANNO LABBRA FLESSIBILI ED ESPRESSIVE. MAN MANO CHE IL DRAGO CRESCE IN ETÀ, LE PUPILLE SCOMPAIONO, FINCHÈ I PIÙ ANZIANI SEMBRANO AVERE AL POSTO DEGLI OCCHI DELLE SFERE METALLICHE FUSE.

LA PIASTRA DEL CAPO È VOLUMINOSA E SCANALATA, E PUÒ VARIARE DI DRAGO IN DRAGO NELLA DISPOSIZIONE DELLE ESTREMITÀ. TUTTAVIA, TUTTE DERIVANO DA DUE APOFISI CHE COLLEGANO L'ARCATA SOPRACCILIARE E L'OSSEO DELLA MASCELLA.

LOCKWOOD

LE LORO ALI E LA CRESTA SONO DI COLOR VERDE SCREZIATO, E SCURISCONO CON L'ETÀ.

I DRAGHI D'OTTONE HANNO UN ODORE ATTINICO SABBIGIO OPPURE METALLICO.

do suggestione o una dose di gas del sonno. Anche se sono fondamentalmente amichevoli, i draghi d'ottone reagiscono rapidamente se si sentono minacciati, e spesso usano il loro sonno non letale per togliere di mezzo gli avversari. Una creatura addormentata potrebbe risvegliarsi immobilizzata o sepolta nella sabbia fino al collo. Il drago in seguito sfoga la sua sete di conversazione con il prigioniero, fino a quando non si sente appagato.

Quando devono fronteggiare un pericolo concreto, i draghi d'ottone più giovani fuggono via, e poi si nascondono scavando nella sabbia. I draghi più anziani disdegnano tale tattica, ma cercano di evitare i combattimenti diretti a meno che non dispongano di qualche vantaggio tattico.

## DRAGHI DI RAME

I draghi di rame sono famosi a buon diritto come incorreggibili burloni, mattacchioni e amanti degli indovinelli. Apprezzano tutti i tipi di umorismo. Per lo più sono di indole buona ma hanno anche una vena di avidità e spilorceria.

Ai draghi di rame piacciono le montagne e gli altipiani secchi e rocciosi. I loro territori a volte confinano o si sovrappongono a quelli dei draghi d'ottone. Le due specie tendono ad andare d'accordo, ma gli incontri tra i due si evolvono generalmente in estenuanti conversazioni in cui i draghi di rame bombardano quelli d'ottone con il loro umorismo, mentre questi ultimi continuano a stuzzicare giulivamente i primi. Tali testa a testa di norma terminano quando uno dei due draghi decide di allontanarsi, e solitamente in modo poco gentile.

I draghi di rame si ritrovano ad avere come vicini anche i draghi d'argento, rossi o blu. Gli argentei evitano troppi

contatti con i draghi di rame. I blu o i rossi cercano inevitabilmente di uccidere i draghi di rame o almeno di cacciarli. Molti draghi di rame considerano la presenza di un drago blu o rosso come una sfida, e fanno di tutto per disturbarli o metterli in difficoltà senza essere a loro volta uccisi.

I draghi di rame stabiliscono le loro tane nelle caverne più anguste. Utilizzano la loro capacità di muovere e dare forma alla pietra per migliorare le loro tane, e spesso nascondono le entrate servendosi di muovere il terreno e di scolpire pietra. All'interno delle tane, costruiscono labirinti tortuosi, spesso a cielo aperto in modo che il drago possa volare o saltare sopra agli intrusi. A differenza di molti draghi, tuttavia, quelli di rame sono spesso contenti di possedere tane piccole che non consentano spazio per volare; fanno affidamento piuttosto alla loro capacità di scalare le superfici di pietra per muoversi all'interno della tana.

## Tratti distintivi dei draghi di rame

I draghi di rame sono abili saltatori e scalatori, e possiedono spalle e cosce massicce.

La testa di un drago di rame ha una faccia corta e nessun becco. Dagli occhi sporgono delle arcate sopracciliari larghe e lisce, e da queste partono delle corna ramate lunghe e piatte, che si estendono in una serie di segmenti. Il drago ha anche delle creste rivolte all'indietro sulle guance, e delle creste piegate leggermente in avanti sul retro delle mascelle inferiori. Una sfilza di lame triangolari punta verso il basso partendo dal mento, e con l'invecchiamento si sviluppano altre serie, con lame più larghe. Il drago possiede una lunga lingua che termina in un'unica punta.

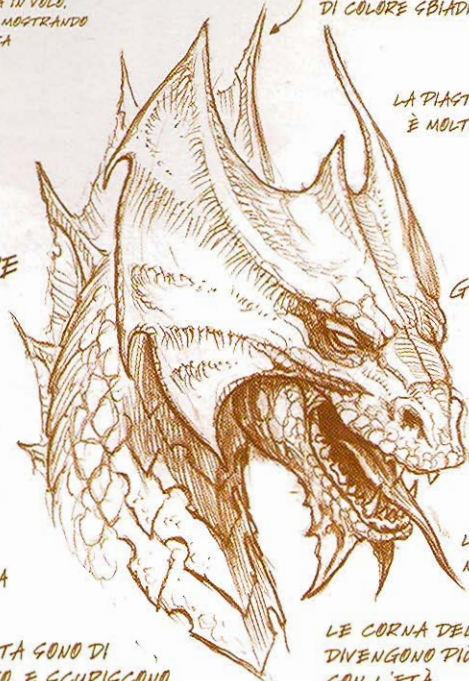
Alla nascita, le scaglie di un drago di rame hanno un



PODEROSI COLPI D'ALA. QUANDO PLANA O SI LIBRA IN VOLO, LE ALI SI STENDONO PIATTE SU ENTRAMBI I LATI, MOSTRANDO UN'INCREPATURA SIMILE A QUELLA DELLA MANTA.



LA CRESTA È FORMATA DA ACULEI D'OTTONE CHE SOSTENGONO UNA MEMBRANA DI COLORE SBIADITO.



LA DIASTRA DEL CAPO È MOLTO LISCIA E D'OTTONE.

GRANDE  
DRAGONE  
D'OTTONE

LINGUA LUNGA E A PUNTA,  
NON BIFORCUTA.

LE CORNE DEL MENTO  
DIVENGONO PIÙ AFFILATE  
CON L'ETÀ.

## TRATTI DISTINTIVI DEI DRAGHI D'OTTONE

I DRAGHI D'OTTONE SONO LOQUACI, E PERTANTO HANNO LABBRA FLESSIBILI ED ESPRESSIVE. MAN MANO CHE IL DRAGO CRESCE IN ETÀ, LE PUPILLE SCOMPIONO, FINCHÈ I PIÙ ANZIANI SEMBRANO AVERE AL POSTO DEGLI OCCHI DELLE SFERE METALLICHE FUSE.

LA DIASTRA DEL CAPO È VOLUMINOSA E SCANALATA, E PUÒ VARIARE DI DRAGO IN DRAGO NELLA DISPOSIZIONE DELLE ESTREMITÀ. TUTTAVIA, TUTTE DERIVANO DA DUE APOFISI CHE COLLEGANO L'ARCATA SOPRACCILIARE E L'OSSEO DELLA MASCELLA.

LOCKWOOD

LE LORO ALI E LA CRESTA SONO DI COLOR VERDE SCREZIATO, E SCURISCONO CON L'ETÀ.

I DRAGHI D'OTTONE HANNO UN ODORE ATTINICO SABBIOSO OPPURE METALLICO.

do suggestione o una dose di gas del sonno. Anche se sono fondamentalmente amichevoli, i draghi d'ottone reagiscono rapidamente se si sentono minacciati, e spesso usano il loro sonno non letale per togliere di mezzo gli avversari. Una creatura addormentata potrebbe risvegliarsi immobilizzata o sepolta nella sabbia fino al collo. Il drago in seguito sfoga la sua sete di conversazione con il prigioniero, fino a quando non si sente appagato.

Quando devono fronteggiare un pericolo concreto, i draghi d'ottone più giovani fuggono via, e poi si nascondono scavando nella sabbia. I draghi più anziani disdegnano tale tattica, ma cercano di evitare i combattimenti diretti a meno che non dispongano di qualche vantaggio tattico.

## DRAGHI DI RAME

I draghi di rame sono famosi a buon diritto come incorreggibili burloni, mattacchioni e amanti degli indovinelli. Apprezzano tutti i tipi di umorismo. Per lo più sono di indole buona ma hanno anche una vena di avidità e spilorceria.

Ai draghi di rame piacciono le montagne e gli altipiani secchi e rocciosi. I loro territori a volte confinano o si sovrappongono a quelli dei draghi d'ottone. Le due specie tendono ad andare d'accordo, ma gli incontri tra i due si evolvono generalmente in estenuanti conversazioni in cui i draghi di rame bombardano quelli d'ottone con il loro umorismo, mentre questi ultimi continuano a stuzzicare giulivamente i primi. Tali testa a testa di norma terminano quando uno dei due draghi decide di allontanarsi, e solitamente in modo poco gentile.

I draghi di rame si ritrovano ad avere come vicini anche i draghi d'argento, rossi o blu. Gli argentei evitano troppi

contatti con i draghi di rame. I blu o i rossi cercano inevitabilmente di uccidere i draghi di rame o almeno di cacciarli. Molti draghi di rame considerano la presenza di un drago blu o rosso come una sfida, e fanno di tutto per disturbarli o metterli in difficoltà senza essere a loro volta uccisi.

I draghi di rame stabiliscono le loro tane nelle caverne più anguste. Utilizzano la loro capacità di muovere e dare forma alla pietra per migliorare le loro tane, e spesso nascondono le entrate servendosi di muovere il terreno e di scolpire pietra. All'interno delle tane, costruiscono labirinti tortuosi, spesso a cielo aperto in modo che il drago possa volare o saltare sopra agli intrusi. A differenza di molti draghi, tuttavia, quelli di rame sono spesso contenti di possedere tane piccole che non consentano spazio per volare; fanno affidamento piuttosto alla loro capacità di scalare le superfici di pietra per muoversi all'interno della tana.

## Tratti distintivi dei draghi di rame

I draghi di rame sono abili saltatori e scalatori, e possiedono spalle e cosce massicce.

La testa di un drago di rame ha una faccia corta e nessun becco. Dagli occhi sporgono delle arcate sopracciliari larghe e lisce, e da queste partono delle corna ramate lunghe e piatte, che si estendono in una serie di segmenti. Il drago ha anche delle creste rivolte all'indietro sulle guance, e delle creste piegate leggermente in avanti sul retro delle mascelle inferiori. Una sfilza di lame triangolari punta verso il basso partendo dal mento, e con l'invecchiamento si sviluppano altre serie, con lame più larghe. Il drago possiede una lunga lingua che termina in un'unica punta.

Alla nascita, le scaglie di un drago di rame hanno un



## Drago di Rame

colorito marrone-rossastro, con una tinta metallica. Man mano che il drago invecchia, le scaglie divengono più taglienti e ramate, e acquistano una lucentezza delicata e calda entro lo stadio di adulto giovane. Le scaglie di un drago molto vecchio assumono una tinta verdastra. Le pupille di un drago di rame scompaiono con l'età, e gli occhi di un grande dragone sembrano sfere turchesi pulsanti.

I draghi di rame emanano un odore di pietra.

I draghi di rame hanno ali simili a un pesce razza, che evidenziano chiazze verdi e rosse lungo le estremità inferiori. L'arto alare superiore è estremamente corto e conferisce alle estremità superiori delle ali un profilo a forma di U quando le si guarda dal basso. Le ali corrono lungo tutto il corpo del drago, quasi fino alla punta della coda.

La parte principale dell'ala è sostenuta da tre falangi e un olecrano alare modificato. Sostengono il resto dell'ala le spine che si estendono verso l'indietro a partire dalla colonna vertebrale.

Il profilo alare particolare di un drago di rame rende questa specie facilmente distinguibile dal drago d'ottone, che occupa habitat simili.

### Abitudini

L'umorismo spinge un drago di rame ad andare in cerca di compagnia: per fare uno scherzo ci vogliono almeno due creature. Per conseguenza, di base un drago di rame è una creatura socievole. Se tuttavia si esclude la fase del corteggiamento, i draghi di rame tendono a evitarsi, soprattutto perché non riescono a non entrare in competizione per dimostrare chi possiede il senso dello humour più tagliente. Quando due o più draghi di rame si incontrano, il rendez-vous degenera solitamente in un battibecco di parole. I draghi inizialmente si scambiano arguzie e punzecchiature,

ma la conversazione alla fine diventa sempre più tagliente e maliziosa, finché uno dei draghi si allontana, giurando vendetta. È raro che tali incontri conducano alla violenza o ad una inimicizia perpetua, ma spesso creano rivalità. I draghi di rame rivali hanno portato avanti secolari guerre fatte di scherzi e insulti forbiti.

Il corteggiamento dei draghi di rame è uno strano miscuglio di tenerezza e di umorismo irriverente. Anche se maschi e femmine si scambiano piccoli doni consistenti in cibo o tesori, la vera moneta tra i draghi di rame è l'arguzia. I draghi di rame sono attratti da quei compagni che riescono a farli ridere. Tali legami non sono mai permanenti, ma la coppia rimane insieme abbastanza a lungo da portare i propri piccoli all'età adulta. Dopo di che, lo spirito di libertà di entrambi i draghi prende il sopravvento, la coppia si divide e ognuno intraprende la propria strada.

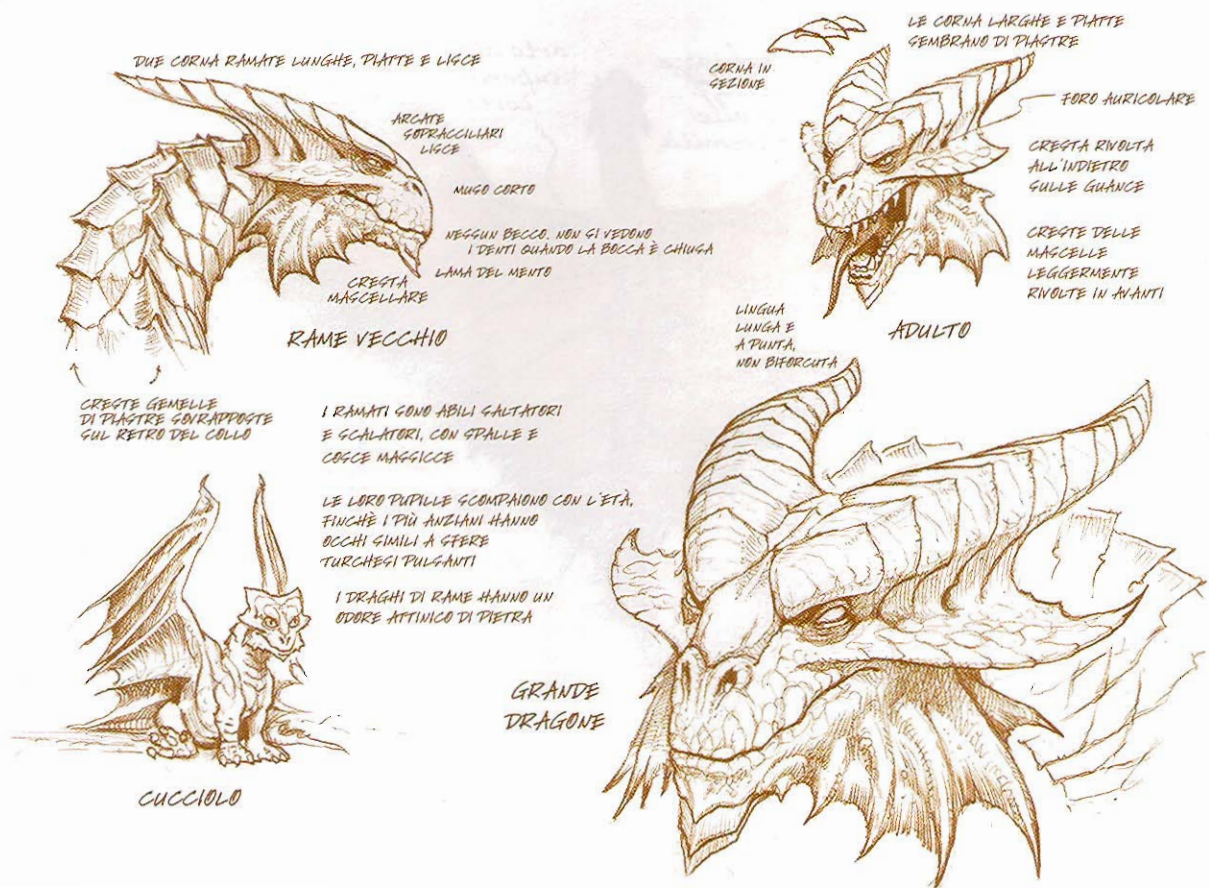
Si sa che i draghi di rame mangiano praticamente qualsiasi cosa, comprese le pepite. A ogni modo, il loro cibo preferito consiste in scorpioni mostruosi e altre creature velenose (dicono che il veleno aguzza l'ingegno; i loro sistemi digerenti possono assimilare il veleno senza problemi, anche se il veleno iniettato ha il normale effetto su di loro). Sono cacciatori determinati. Ritengono che un buon allenamento sia altrettanto importante rispetto al cibo che mangiano, e inseguono accanitamente tutte le prede che inizialmente riescono a sfuggire.

Quando ammassano tesori, i draghi di rame preferiscono quelli che provengono dalla terra. I metalli e le pietre preziose sono i preferiti, ma anche le statue e le ceramiche hanno un certo pregio ai loro occhi.

Un drago di rame preferisce raccontare un indovinello o preparare un tiro mancino piuttosto che combattere. Qualsiasi drago di rame apprezza l'arguzia in qualsiasi essere, e di solito non fa alcun male a una creatura in grado

### DRAGHI DI RAME PER TAGLIA

Taglia	Lunghezza complessiva	Lunghezza corporea	Lunghezza del collo	Lunghezza della coda	Larghezza del corpo	Altezza in piedi	Massima estensione alare	Minima estensione alare	Peso
Minuscola	1,2 m	0,45 m	0,3 m	0,45 m	0,3 m	0,3 m	2,4 m	1,2 m	2,5 kg
Piccola	2,4 m	0,9 m	0,6 m	0,9 m	0,6 m	0,6 m	4,8 m	2,4 m	20 kg
Media	4,8 m	1,2 m	1,5 m	1,5 m	0,9 m	1,2 m	7,2 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	3,3 m	2,7 m	3,3 m	1,5 m	2,1 m	10,8 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	5,4 m	4,8 m	6,3 m	2,4 m	3,6 m	18 m	9 m	10.000 kg
Mastodontica	25,5 m	7,5 m	7,5 m	10,5 m	3 m	4,8 m	24 m	12 m	80.000 kg



di raccontare una battuta, una storia umoristica o un indovinello che il drago non ha mai sentito prima. Il drago si infastidisce presto con chi non ride alle sue battute o non accetta di buon grado i suoi scherzi. I draghi di rame adorano essere al centro dell'attenzione e non apprezzano l'essere messi in secondo piano.

Quando è messo alle strette, un drago di rame combatte con tenacia, utilizzando tutti i trucchi che conosce per sconfiggere l'avversario. I draghi di rame mostrano un'aggressività simile quando difendono le loro tane, i compagni o i piccoli. In quasi tutte le altre circostanze, un drago di rame preferisce battere il suo avversario in astuzia o metterlo in imbarazzo. Per un drago di rame, la vittoria ideale consiste nell'insultare e infastidire un nemico, costringendolo alla resa. In qualsiasi situazione, i draghi di rame preferiscono la riflessione e un approccio calcolato rispetto alla forza bruta. Spesso affrontano gli avversari più forti, come i draghi rossi, conducendoli in canyon stretti e tortuosi, o in caverne labirintiche dove possono utilizzare la loro capacità di scalare per superare strategicamente il nemico.

## DRAGHI ROSSI

I draghi rossi, i più avidi tra tutti i draghi puri, cercano senza sosta di accrescere i loro tesori. Sono straordinariamente vanitosi, anche per gli standard draconici, cosa che si riflette nel loro comportamento orgoglioso e nella loro espressione sprezzante.

I draghi rossi amano i terreni montuosi, ma abitano anche le regioni collinari, le terre aspre e gli altri luoghi in cui possono appollaiarsi su uno spuntone e ispezionare il loro dominio. La loro predilezione per le montagne li porta spesso a scontrarsi con i draghi d'argento, che costituiscono il principale oggetto dell'odio dei draghi rossi. I draghi d'argento di solito riescono a sconfiggere in battaglia i draghi

rossi, cosa che alimenta in questi ultimi la vampa del risentimento. I draghi rossi gareggiano di volta in volta per il territorio anche con i draghi di rame, i quali, essendo più deboli, sono spesso messi in difficoltà quando si tratta di sopravvivere ad uno scontro diretto.

Un drago rosso ambisce per la sua tana a una grande caverna che si estenda nelle viscere della terra. Le caverne con qualche attività vulcanica o geotermica sono le più apprezzate. A prescindere dall'aspetto della sua tana, tuttavia, il drago ha sempre nei paraggi uno spuntone roccioso da cui perlustrare in modo sprezzante il suo territorio.

I draghi rossi che vivono nei dungeon vanno in cerca di aree molto riscaldate o fiammeggianti per le loro tane. Poiché i dungeon di solito non hanno zone elevate che offrano viste panoramiche dei paraggi, i draghi rossi che vivono in tali posti spesso si insediano in spazi aperti o in aree con lunghi corridoi che offrano larghe vedute.

### Tratti distintivi dei draghi rossi

Due corna massicce ricurve all'indietro svettano sul capo di un drago rosso. Queste corna possono essere dritte o curve, e di qualsiasi tinta dal bianco osso al nero notte. Fila di piccole corna corrono lungo la punta del cranio di un drago rosso, e il drago ha anche piccole corna sulle guance e sulla mascella inferiore.

Un drago rosso ha un muso a becco, con un naso piccolo e corna sul mento. La lingua è biforcuta, e nelle sue narici e nei bulbi oculari danzano spesso piccole fiamme, quando il drago è adirato.

Il drago ha orecchie frangiate che tendono a fondersi con le corna delle guance man mano che il drago invecchia. I denti sporgono all'esterno quando la bocca è chiusa, e il drago rosso ha un unico collare rivolto all'indietro che comincia dietro la testa e corre fino alla punta della coda.

Le piccole scaglie dei cuccioli sono color scarlatto, luci-



le ali hanno una tinta di blu o nero "bruciacchiato" lungo l'estremità inferiore

## Drago Rosso

l'ala si innesta ben al di sotto della coda, dietro le zampe

la falange alare più esterna è molto lunga

l'ala più lunga dei draghi cromatici, rispetto alla lunghezza del corpo

de e accese. Verso il termine dell'età giovanile, le scaglie diventano di un rosso più cupo, e la trama lucida viene rimpiazzata da una rifinitura liscia e opaca. Quando il drago invecchia ancora di più, le scaglie diventano grandi, spesse e dure quanto il metallo. Le pupille di un drago rosso scompaiono con l'età; i draghi rossi più anziani hanno occhi che sembrano sfere di lava fusa.

Un odore di zolfo e pietra pomice circonda i draghi rossi.

Un drago rosso ha le ali più lunghe tra tutti i draghi cromatici, sia in termini assoluti che in rapporto alla lunghezza corporea. Ciò è dovuto per lo più alla falange alare più esterna, che è molto lunga e conferisce all'ala un aspetto affusolato. La parte più lunga dell'ala si trova proprio all'estremità inferiore. L'estremità inferiore della membrana alare si attacca al corpo del drago sotto le zampe posteriori e ben al di sotto della coda. Le ali hanno una tinta bluastro o blu-nerastro lungo l'estremità inferiore (anche le creste del drago hanno una trama simile); il colore ricorda il metallo che brucia con una sfumatura blu in un fuoco.

Le grandi corna sulla testa di un drago rosso sono chiaramente distinguibili dal basso.

### Abitudini

I draghi rossi sono talmente avidi, feroci, vendicativi e avari che gli studiosi li considerano l'archetipo dei draghi malvagi. Anche i draghi rossi sono d'accordo con questa tesi. Ritengono di essere più vicini rispetto a tutte le altre specie agli ideali della natura e del comportamento draconico, e che il resto dei draghi abbia perso tale purezza.

I draghi rossi più giovani spesso vivono una vita dura. Le loro scaglie rosse fiammanti li rendono pericolosamente visibili nella maggior parte dei terreni, e pertanto essi trascorrono il giorno a strisciare sottoterra, e si avventurano all'esterno solo di notte. I draghi rossi più anziani, tuttavia, hanno un colore meno vivido, e sono anche più consapevoli del loro presunto status di campioni

della razza draconica.

I draghi rossi sono i più ossessivi collezionisti di tesori tra i draghi puri. Bramano assolutamente tutti gli oggetti dotati di un valore monetario, e spesso sono in grado di valutare un gingillo con assoluta precisione, sino all'ultimo pezzo di rame, solo con uno sguardo.

Ogni drago rosso conosce l'esatto valore degli oggetti che possiede, insieme al modo e al momento preciso in cui il drago ha ottenuto quell'oggetto e la sua collocazione precisa tra i tesori. I bardi narrano storie di ladri furtivi che hanno scatenato le ire di un drago rubando anche solo un unico ninnolo.

Tali storie trovano conferma nei fatti, almeno per quanto riguarda i draghi rossi. In alcuni casi, infatti, le storie sono anche troppo riduttive. Un drago rosso adulto può accorgersi della mancanza di una singola moneta dal suo tesoro, e la sua ira nei confronti dei furti più banali è leggendaria. Se possibile, il drago insegue e uccide il ladro. Se no, è certo che si infurierà, e seminerà morte e distruzione a qualsiasi città o villaggio in cui il ladro potrebbe essersi rifugiato.

Tutti i draghi rossi sono solitari per natura e dotati di un fortissimo senso territoriale; tengono costantemente gli occhi aperti su ogni tipo di intruso e sugli sconfinamenti da parte di altri draghi. Entrare nel territorio di un drago rosso sprovvisti di invito equivale a una richiesta di attacco. Nonostante la loro feroce indipendenza, tuttavia, i draghi rossi cercano sempre di essere informati sugli eventi nel mondo esterno. Spesso si servono delle creature inferiori come informatori, messaggeri e spie. I draghi adottano invariabilmente atteggiamenti di superiorità verso questi servitori, e non esitano a ucciderli e mangiarli quando sono forieri di cattive notizie.

Un drago rosso è particolarmente interessato alle notizie sugli altri draghi rossi, soprattutto perché una preoccupazione principale è il suo status rispetto ai propri pari. È facile ferire l'orgoglio di un drago rosso, poiché ogni sconfitta o insulto che rimane impunito provoca una

### DRAGHI ROSSI PER TAGLIA

	Lunghezza complessiva	Lunghezza corporea	Lunghezza del collo	Lunghezza della coda	Larghezza del corpo	Altezza in piedi	Massima estensione alare	Minima estensione alare	Peso
Piccola	2,4 m	0,9 m	0,6 m	0,9 m	0,6 m	0,6 m	6 m	2,4 m	20 kg
Media	4,8 m	1,8 m	1,5 m	1,5 m	0,9 m	1,2 m	9 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	3,3 m	2,7 m	3,3 m	1,5 m	2,1 m	13,5 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	5,4 m	4,8 m	6,3 m	2,4 m	3,6 m	22,5 m	9 m	10.000 kg
Mastodontica	25,5 m	7,5 m	7,5 m	10,5 m	3 m	4,8 m	30 m	12 m	80.000 kg
Colossale	36 m	10,5 m	10,5 m	15 m	4,5 m	6,6 m	45 m	18 m	640.000 kg



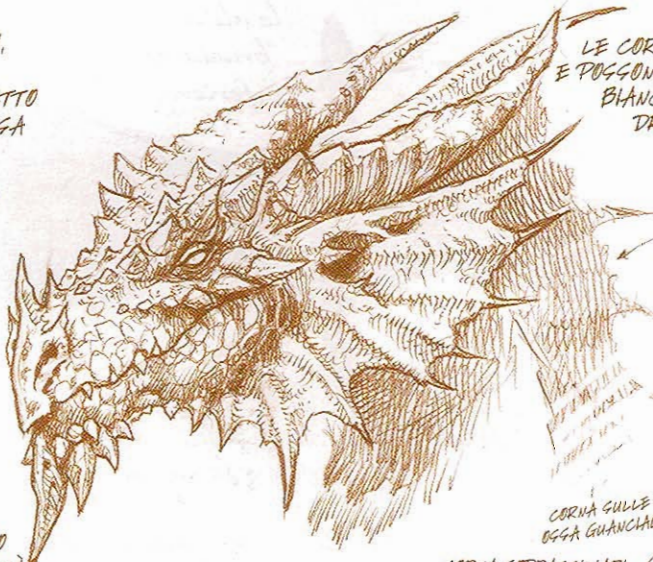
I DRAGHI ROSSI SONO VANITOSI, COME SI EVINCE DAL LORO PORTAMENTO ORGOGLIOSO, ERETTO E DALL'ESPRESSIONE SDEGNOSA

LE LORO PUPILLE SCOMPAIONO CON L'ETÀ, FINCHÈ I PIÙ ANZIANI HANNO OCCHI CON L'ASPETTO DI SFERE FUSE

UN ROSSO ADIRATO PUÒ MOSTRARE FLAMME NELLE NARICI E NEGLI OCCHI, E UN INVOLUCRO DI CALORE SI SVILUPPA INTORNO A LUI

LE LORO CRESTE E LE LORO ALI SONO BLU CENERE O GRIGIO PORPORA VICINO ALLE ESTREMITÀ, E SI SCURISCONO CON L'ETÀ; SONO QUASI NERE NEGLI ESEMPLARI PIÙ ANZIANI

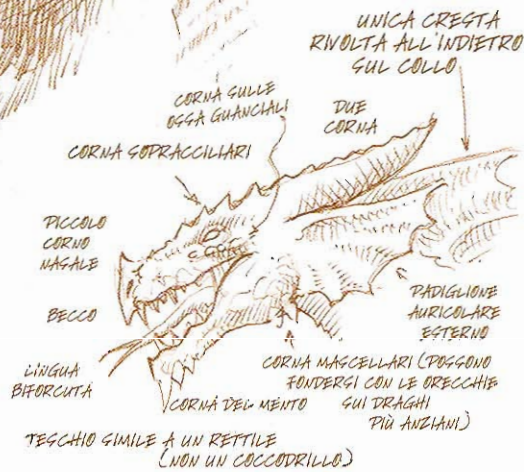
I ROSSI ODORANO DI FUMO E ZOLFO



GRANDE  
DRAGONE ROSSO  
LOOKWOOD

LE CORNA VARIANO MOLTO, E POSSONO ESSERE DAL COLOR BIANCO OGGIO AL NERO, DRITE O CURVE

LA CRESTA VA DAL COLLO ALLA PUNTA DELLA CODA



UNICA CRESTA RIVOLTA ALL'INDIETRO SUL COLLO

CORNA SULLE OGGE GUANCIALI

DUE CORNA

CORNA SOPRACCILIARI

PICCOLO CORNO NASALE

BECCO

LINGUA BIFORCUTA

PADIGLIONE AURICOLARE ESTERNO

CORNA MASCELLARI (POSSONO FONDERSI CON LE ORECCHIE SUI DRAGHI PIÙ ANZIANI)

TESCHIO SIMILE A UN RETTILE (NON UN COCCODRILLO)

TRATTI DISTINTIVI DEI DRAGHI ROSSI

perdita di status. Questo è uno dei motivi per cui i draghi rossi sono inclini alle ire distruttive. Un drago rosso di norma può recuperare parte dello status perduto quando provoca devastazione.

Ogni drago rosso crede fermamente che nessuna creatura meriti di tenere qualcosa per sé se non è abbastanza forte per difenderla. I draghi rossi applicano questa regola alla loro stessa specie. Di tanto in tanto, i draghi rossi percepiscono che in un membro della loro specie vi è una certa debolezza, e a costui non è consentito vivere. La vittima viene attaccata, e la sua tana spogliata dei tesori.

Il corteggiamento tra i draghi rossi può essere una questione pericolosa, poiché molti spasimanti vengono trattati come pericolosi rivali. Un corteggiamento funzionante implica che un drago più giovane con uno status piuttosto alto tra i suoi pari si avvicini con attenzione a un drago più anziano. Le femmine hanno un ruolo più attivo durante il corteggiamento, ma anche i maschi a volte sono impegnati. Dopo l'accoppiamento, il drago più giovane viene di solito lasciato a guardia delle uova. Molti cuccioli rossi sono abbandonati a loro stessi. Di tanto in tanto, due genitori grosso modo della stessa età si accoppiano e accudiscono i cuccioli insieme.

È raro che i draghi rossi combattano per un compagno. La maggior parte è sufficientemente saggia da sapere che ogni battaglia rischia di essere fatale, e abbandona con prudenza il campo quando si presenta un rivale più anziano.

I draghi rossi sono prevalentemente carnivori, e il loro cibo preferito sono i giovani umani o elfi. Il loro appetito per la carne umana è ben documentato. I draghi affermano con convinzione che questo tipo di carne ha semplicemente un sapore migliore. A volte costringono gli abitanti di un villaggio a sacrificare regolarmente delle pulzelle per loro.

I draghi rossi sono combattenti sicuri di sé, per i quali la ritirata o il compromesso non sono opzioni praticabili. Passano anni a formulare piani di attacco; non appena av-

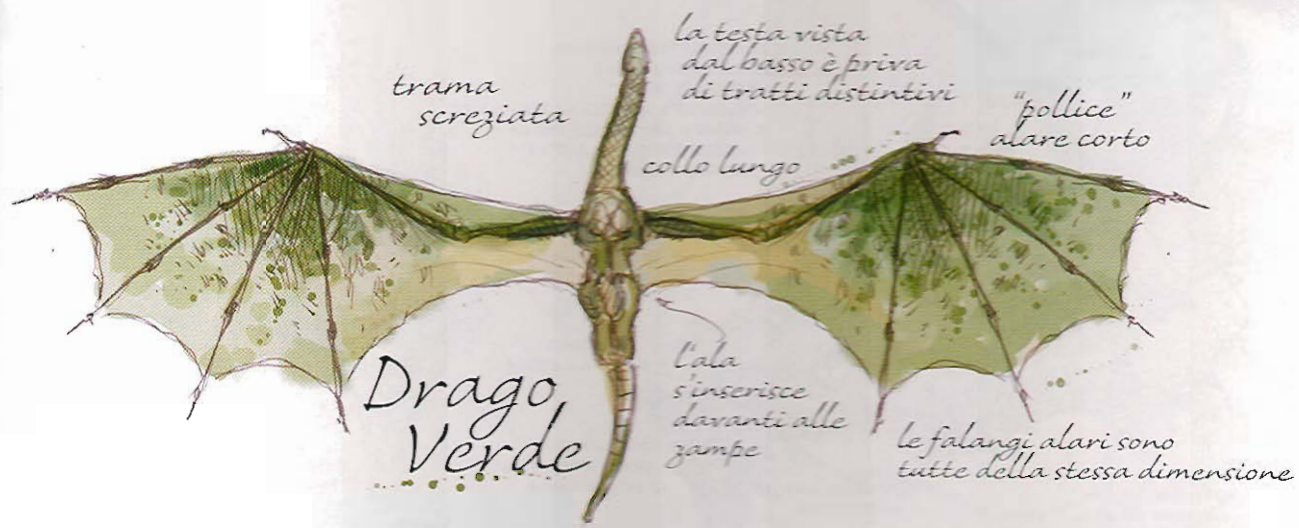
vistano un nemico potenziale, scelgono soltanto una strategia e la mettono immediatamente in pratica. Essendo creature volanti rapide ma non particolarmente veloci, scelgono spesso di combattere sul terreno, quando questa opzione è disponibile. Li i draghi rossi mostrano spesso una notevole mobilità e sapienza tattica. Sono ottimi saltatori, e spesso balzano da fermi o prendono una breve rincorsa in volo per ottenere la migliore posizione possibile quando utilizzano incantesimi o armi a soffio. Qualsiasi drago rosso è ben conscio che il suo soffio fiammante può distruggere i tesori, e lo usa in modo giudizioso per evitare di incenerire i trofei di battaglia.

Nonostante la sua leggendaria ferocia, un drago rosso sa anche quando non è il caso di attaccare. Se riconosce la superiorità di un avversario, si ritira (riluttante) per combattere in un altro momento, se può far ciò senza perdere la faccia. Allo stesso modo, quando ha a che fare con un avversario palesemente inferiore, un drago rosso potrebbe provare a dileggiare o ingannare la creatura, costringendola a pagare qualche servizio o a fornire informazioni aggiuntive. Delle due una: o il drago ottiene ciò che vuole, oppure la creatura muore. Il drago non accetta alternative.

I draghi rossi non uccidono qualsiasi avversario incontrato in battaglia. Sempre consapevoli del loro status, spesso consentono che qualche sopravvissuto fugga e diffonda la notizia della vittoria del drago.

DRAGHI VERDI

I draghi verdi sono creature bellicose e abili negli intrighi, nelle trame politiche e nelle calunnie. Prediligono le foreste; tanto meglio se la foresta è antica e gli alberi sono grandi. I draghi verdi hanno un forte senso del ter-



ritorio e sono aggressivi come tutti gli altri tipi di draghi malvagi, ma la loro aggressione spesso prende l'aspetto di macchinazioni elaborate miranti a ottenere potere o ricchezze con il minor sforzo possibile.

I draghi verdi vanno in cerca, per le loro tane, di caverne su scogliere a picco o sui fianchi delle colline. Prediligono i luoghi in cui l'entrata della tana sia nascosta da sguardi indiscreti, come per esempio dietro una cascata o nei pressi di un lago, uno stagno o un ruscello che fornisca un ingresso sommerso. I draghi verdi più anziani nascondono sovente le loro tane con piante cresciute magicamente. I draghi verdi a volte si scontrano con quelli neri a proposito della scelta delle tane. I verdi fingono spesso di ritirarsi, solo nell'attesa che passi qualche decennio per tornare poi a saccheggiare la tana del drago nero e trafugare i suoi tesori.

I draghi verdi che vivono nei dungeon preferiscono le sale con qualche tipo di vita vegetale, come le grotte piene di funghi giganti.

**Tratti distintivi dei draghi verdi**

Le fattezze di un drago verde comprendono una linea mascellare molto ricurva e una cresta che comincia nei pressi degli occhi e continua giù per la maggior parte della spina dorsale del drago. La cresta tocca la sua altezza massima subito dietro il cranio.

Un drago verde non ha orecchie esterne, ma solo fori auricolari e piastre coriacee che corrono giù per i lati del collo, ciascuna con all'estremità delle piccole corna. Il drago ha anche piccole corna sopracciliari e sul mento. Le narici si trovano nella parte superiore del grugno, e i denti sporgono verso l'esterno quando la bocca è chiusa. Il drago ha una lingua lunga, sottile e biforcuta.

Un pungente odore di cloro si spande nei pressi dei draghi verdi.

Le scaglie di un cucciolo di drago verde sono sottili, molto piccole e di una tinta verde scura che sembra quasi nera. Con l'invecchiamento, le scaglie divengono più grandi e chiare, e assumono tinte di verde fo-

resta, verde smeraldo e verde oliva, cosa che li aiuta a camuffarsi nei paesaggi boscosi.

Le zampe e il collo di un drago verde in proporzione sono più lunghe del resto del corpo, rispetto a tutti gli altri draghi cromatici o metallici. Quando si erge su tutte e quattro le zampe, il suo corpo sta piuttosto alto rispetto al terreno, e gli consente di sorvolare i cespugli o il sottobosco. Il collo è di norma più lungo del resto del corpo del drago (esclusa la coda), e i draghi più anziani possono scrutare oltre le cime degli alberi antichi senza doversi impennare.

Il lungo collo conferisce a un drago verde un profilo simile a quello di un cigno, quando si solleva in volo. La testa sembra priva di tratti distintivi quando la si guarda dal basso.

Le ali hanno una trama screziata, più scura nei pressi delle estremità superiori e più chiara verso quelle inferiori. Il pollice alare è corto, e le falangi alari sono tutte della medesima lunghezza, il che dona alle punte delle ali un aspetto tondeggiante. L'estremità superiore della membrana alare si ricongiunge al corpo ben prima delle zampe posteriori.

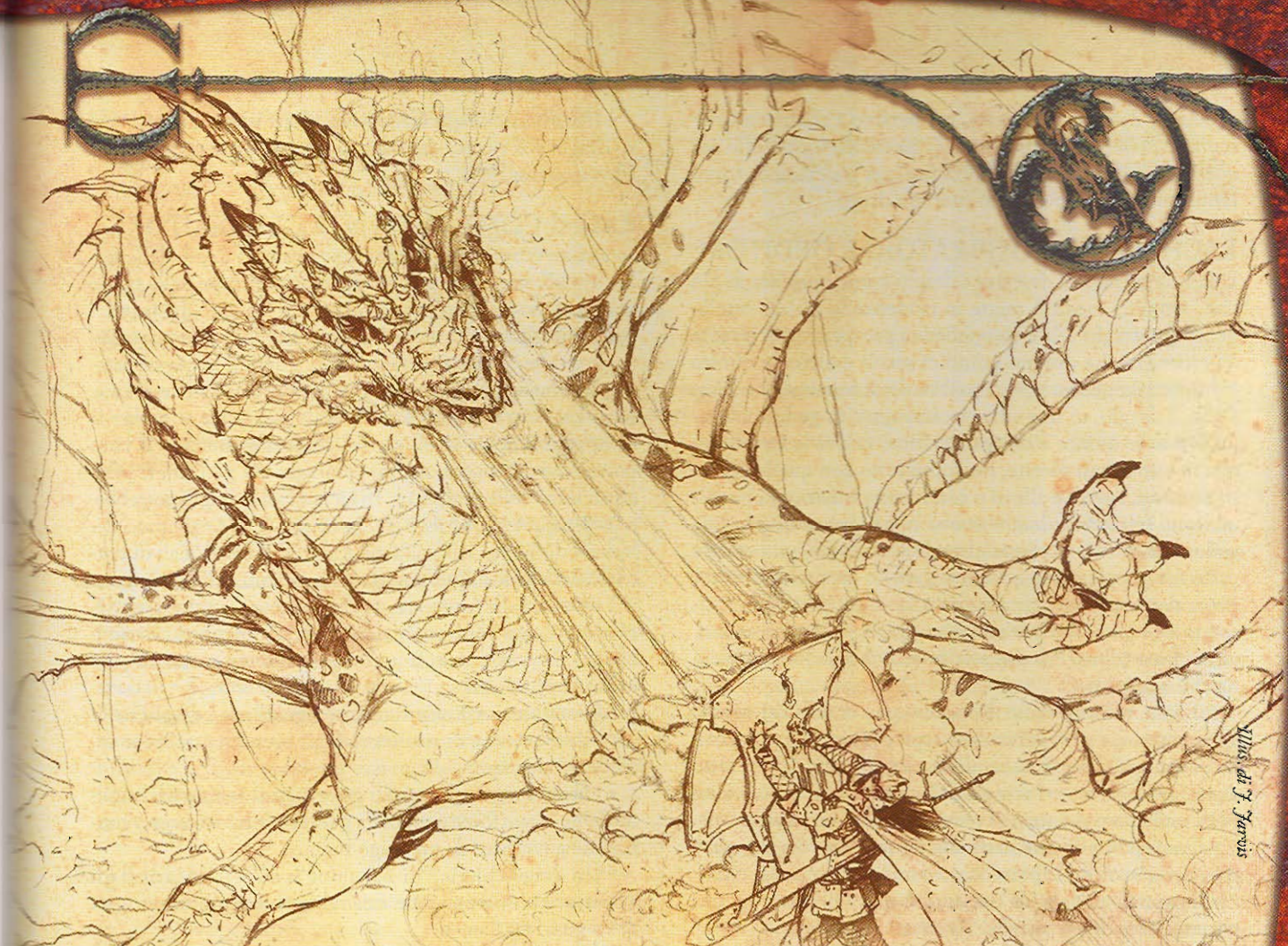
**Abitudini**

Un drago verde pattuglia regolarmente il suo territorio, sia in volo sia a terra, in modo da poter abbracciare con lo sguardo l'intero intrico della foresta. Questi pattugliamenti servono a due scopi. Primo, il drago controlla la presenza di prede. Sebbene siano in grado di mangiare praticamente di tutto quando sono sufficientemente affamati, ivi compresi arbusti e piccoli alberi, i draghi verdi apprezzano particolarmente gli elfi e i folletti.

Secondo, i draghi verdi amano prendere nota di ogni cosa inusuale che accade nei loro domini. L'adorazione che nutrono per il potere rivaleggia con il loro desiderio di collezionare tesori. C'è ben poco che un drago verde non tenterà per portare avanti le sue ambizioni. Il suo mezzo preferito per acquisire influenza sugli altri è l'intimidazione, ma quando ha a che fare con altri draghi o

**DRAGHI VERDI PER TAGLIA**

Taglia	Lunghezza complessiva	Lunghezza corporea	Lunghezza del collo	Lunghezza della coda	Larghezza del corpo	Altezza in piedi	Massima estensione alare	Minima estensione alare	Peso
Piccola	2,4 m	0,75 m	0,75 m	0,9 m	0,6 m	0,75 m	4,8 m	2,4 m	20 kg
Media	4,8 m	1,65 m	1,8 m	1,35 m	0,9 m	1,5 m	7,2 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	3 m	3,3 m	3 m	1,5 m	2,7 m	10,8 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	5,1 m	5,4 m	6 m	2,4 m	4,5 m	18 m	9 m	10.000 kg
Mastodontica	25,5 m	7,2 m	8,4 m	9,9 m	3 m	6 m	24 m	12 m	80.000 kg



**Q**uesto capitolo fornisce al Dungeon Master le linee guida per gestire tutte le regole utilizzabili negli incontri con i draghi, incorporare i draghi nella campagna e sviluppare i draghi come se fossero personaggi, ovvero con talenti, incantesimi, oggetti magici e nuove classi di prestigio create appositamente per i draghi.

## DRAGHI NELLA CAMPAGNA

Non è un caso che il gioco si chiama DUNGEONS & DRAGONS: i draghi sono l'iconografia del genere fantasy. I draghi sono presenti a qualsiasi Grado di Sfida, dall'1 al 28 (o più con gli archetipi), e ciò significa che i personaggi incontreranno i draghi con una certa frequenza nel corso delle loro avventure. I draghi, in alcune campagne, sono duri incontri che saltano fuori qua e là nei dungeon e lungo i viaggi nelle terre selvagge, e ciò è quanto basta. Al contrario, in altre campagne, investire un po' del proprio tempo per capire quale ruolo avranno i draghi nella campagna, riguarderà tanto il DM quanto i giocatori.

### DRAGHI COME MOSTRI

Non c'è nulla di sbagliato nel considerare i draghi alla stessa stregua o importanza degli altri mostri del *Manuale dei Mostri*, almeno per quel che riguarda la struttura della campagna di ogni DM. Questo libro farà in modo che ogni incontro con un drago possa sempre essere un'esperienza memorabile, ma niente più di tutto ciò: sarà uno scontro duro del quale i giocatori parleranno per mesi, ma non la chiave di volta della campagna.

Se i draghi sono "semplici mostri" nella campagna, di

frequente avranno il ruolo dell'incontro finale nei sotterranei, spesso saranno incontri casuali nelle terre selvagge e solo qualche volta si troveranno dietro le quinte dei grandi temi e delle forze che muovono le avventure e la campagna. I draghi molte volte faranno la parte dei cattivi secondari, dei seguaci, degli alleati o persino dei servitori di strateghi, spesso umanoidi, più grandi di loro. Nonostante la loro intelligenza, i draghi non interpretano quasi mai il ruolo degli strateghi.

Di seguito vengono presentate alcune trame per coinvolgere i personaggi con uno o più draghi nel ruolo di mostri:

- Un drago che semina il terrore tra le fattorie e divora il bestiame, va fermato a tutti i costi.
- Un drago chiede un tributo a un villaggio confinante.
- Un drago ha costruito la sua tana nelle terre selvagge già popolate da altri mostri, che ora fuggono dal drago, diretti verso altri territori civilizzati.
- Un drago buono camuffato da umano, chiede aiuto per trovare un oggetto magico che è stato sottratto dal suo tesoro.
- Un drago malvagio tiene in ostaggio un paladino per il quale ha chiesto un riscatto.
- Una guardia nera e il suo gregario dracomico tiranneggiano su una città.
- Un potente nemico, dopo aver trovato uno dei *Globi dei Draghi*, sta mobilitando un'armata di draghi con la quale intende devastare una nazione.

Alcuni di questi intrecci sono veri e pro-

pri cliché del genere fantasy, ma persino i cliché costituiscono esperienze gratificanti per i giocatori, soprattutto per quelli alle prime armi, che potranno così godere della trionfante emozione di aver fatto fuori un drago.

## DRAGHI COME COSPIRATORI E ORDITORI

Una campagna che descrive i draghi come qualcosa di più che "semplici mostri", mette in evidenza la grande intelligenza dei draghi e la loro ponderata prospettiva, derivante da esistenze che durano quindici secoli e oltre; in questo contesto i draghi interpretano il ruolo di cospiratori e di orditori. I draghi, in una siffatta campagna, in genere tramano dietro le quinte e creano gli intrecci per le avventure con le loro azioni dirette, ma soprattutto con quelle dei loro servitori, agenti e alleati o con le macchinazioni che essi mettono in moto. I draghi in una campagna di questo tipo godono di tutto il rispetto del quale sono degni, non solo da parte dei personaggi giocanti, ma anche da quella di tutti i PNG, dai popolani agli aristocratici. I draghi usano il rispetto che incutono per creare congiure, reclutare agenti, raccogliere tributi e sviluppare poteri oltre le loro capacità fisiche e magiche.

I draghi, nel loro ruolo di cospiratori e di orditori, spesso appaiono come geni del male, a capo dei piani che innescano avventure o brevi trame delle campagne. I draghi sono di solito i nemici principali, con mostri non draconici e PNG nelle parti dei nemici secondari e dei servitori.

Alcuni spunti di avventure che riguardano i draghi come cospiratori e orditori potrebbero comprendere i seguenti:

- Il maestro della gilda dei ladri di una delle città più importanti è un drago sotto *metamorfofi*.
- Un drago malvagio sostituisce un chierico buono con uno dei suoi servitori doppelganger.
- I bugbear servitori di un drago iniziano a chiedere un tributo a tutti coloro che attraversano un ponte piuttosto trafficato.
- Gli agenti di un drago, con il proposito di far scoppiare una guerra, seminano discordia tra due nazioni di umani.
- Un drago permette che alcuni oggetti vengano rubati dal suo tesoro, consapevole del fatto che questi sono maledetti.
- Un drago malvagio cerca di incolpare un drago buono di tutte le sue malefatte, e quindi assolda avventurieri per uccidere il presunto malfattore.

- Un potente drago verde invia la sua banda di figli mezzodraghi alla ricerca del *Globo dei Draghi Verdi* prima che lo trovi qualcun altro.

## DRAGHI COME MOVENTI E RISOLUTORI

In alcune campagne, i draghi sono qualcosa di più delle forze centrali, non sono soltanto gli orditori a capo delle trame che mettono in moto le avventure, ma i sovrani dei reami, i patroni degli avventurieri e le forze motrici che agiscono dietro le quinte di interi periodi storici. I draghi in queste campagne sono oggetto di meraviglia, di terrore e di venerazione, sono i motori e l'origine del mondo nel quale si svolge la campagna. L'acuta intelligenza, la lunga esistenza e il puro potere che detengono mettono i draghi alla pari con le principali forze della campagna. In alcuni casi, i draghi potrebbero addirittura rimpiazzare gli esterni, quali, per esempio, i demoni, i diavoli e i celestiali nei loro ruoli tradizionali di portabandiera degli allineamenti e di campioni delle divinità.

I draghi, nella loro parte ruolo di motori e di origini degli eventi, non appaiono quasi mai come incontri casuali o banali. Un incontro con un drago è sempre carico di simboli e di significati.

Alcuni intrecci d'avventura che riguardano i draghi nelle vesti di moventi e di risolutori degli eventi, potrebbero includere i seguenti:

- Un grande dragone che governa un reame malvagio mobilita le sue forze per fare la guerra contro un regno confinante governato da un drago buono.
- Un drago chierico di Bahamut assolda (o incarica) gli avventurieri di recuperare una reliquia draconica trafugata dai seguaci di Tiamat.
- Gli adoratori di Tiamat iniziano una serie di rituali destinati ad aprire un varco dimensionale per far entrare nel mondo la loro dea.
- Un drago malvagio sotto mentite spoglie agisce come patrono dei personaggi, e assegna loro missioni all'apparenza scollegate le une dalle altre, ma che in realtà hanno un obiettivo nascosto: raccogliere tutti i pezzi di un artefatto perduto.
- Un drago buono guida una rivolta contro un drago malvagio che governa il regno con il pugno di ferro.
- Una divinità buona invia un drago d'oro latore di un messaggio per il sovrano di un regno o per il patriarca di una chiesa.

## VARIANTE: TAGLIA PER SPECIE DI DRAGO

Il DM, per aggiungere un po' di varietà agli incontri con i draghi, può modificare la portata naturale degli attacchi di alcuni draghi, come descritto di seguito.

**Bianco:** La coda piuttosto lunga di un drago bianco aumenta del 50% la portata del suo colpo di coda e il raggio della sua spazzata di coda, fino a 4,5 metri per un drago di taglia Grande, 9 metri per un drago di taglia Enorme e infine 13,5 metri per un drago di taglia Mastodontica.

**Blu:** Il collo abbastanza corto di un drago blu, per certe taglie di questa specie di drago, riduce la portata del suo morso, fino a 3 metri per un drago di taglia Enorme e 4,5 metri per un drago di taglia Mastodontica.

**Oro:** La coda piuttosto lunga di un drago d'oro aumenta del 50% la portata del suo colpo di coda e il raggio della sua spazzata di coda, fino a 4,5 metri per un drago di taglia Grande, 9 metri per un drago di taglia Enorme, 13,5 metri per un drago di taglia Mastodontica e infine 18 metri per un drago di taglia Colossale.

**Ottone:** Il collo abbastanza corto di un drago d'ottone, per

certe taglie di questa specie di drago, riduce la portata del suo morso, fino a 3 metri per un drago di taglia Enorme e 4,5 metri per un drago di taglia Mastodontica.

**Profondità:** Il collo abbastanza lungo di un drago delle profondità aumenta del 50% la portata del suo morso, fino a 4,5 metri per un drago di taglia Grande, 6 metri per un drago di taglia Enorme e infine 7,5 metri per un drago di taglia Mastodontica.

**Verde:** Un drago verde ha collo e arti anteriori piuttosto lunghi. Un drago verde di taglia Media ha una portata di 3 metri con il morso. Un drago verde di taglia Grande ha una portata di 4,5 metri con il morso e di 3 metri con gli artigli. Un drago verde di taglia Enorme ha una portata di 6 metri con il morso e di 4,5 metri con gli artigli. Un drago verde di taglia Mastodontica ha una portata di 7,5 metri con il morso e di 6 metri con gli artigli.

**Zanna:** La coda piuttosto lunga di un drago zanna aumenta del 50% la portata del suo colpo di coda e il raggio della sua spazzata di coda, fino a 4,5 metri per un drago di taglia Grande, 9 metri per un drago di taglia Enorme e 13,5 metri per un drago di taglia Mastodontica.

TABELLA 2-1: SPAZIO E PORTATA AMPLIATA DEI DRAGHI

Taglia	Spazio	Morso	Artiglio	Portata		Raggio della spazzata di coda
				Ala	Colpo di coda	
Minuscola	75 cm	1,5 m	0 m	-	-	-
Piccola	1,5 m	1,5 m	1,5 m	-	-	-
Media	1,5 m	1,5 m <sup>1</sup>	1,5 m	1,5 m	-	-
Grande	3 m	3 m <sup>1</sup>	1,5 m <sup>1</sup>	3 m	3 m <sup>1</sup>	-
Enorme	4,5 m	4,5 m <sup>1</sup>	3 m <sup>1</sup>	4,5 m	6 m <sup>1</sup>	-
Mastodontica	6 m	6 m <sup>1</sup>	4,5 m	6 m	9 m <sup>1</sup>	9 m <sup>1</sup>
Colossale	9 m	9 m <sup>1</sup>	6 m	9 m	12 m <sup>1</sup>	12 m <sup>1</sup>
Colossale+ <sup>2</sup>	9 m o più	12 m <sup>1</sup>	9 m	12 m	18 m <sup>1</sup>	18 m <sup>1</sup>

1 Alcune specie di draghi, come regola opzionale, a causa delle proporzioni dei loro corpi, possono avere portate maggiori o inferiori a quelle qui riportate. Vedi il riquadro "Variante: Taglia per specie di drago".

2 I grandi dragoni più vecchi e massicci ottengono portata extra e qualità aggiuntive; vedi "Draghi avanzati" alla fine di questo capitolo.

## GESTIRE GLI INCONTRI CON I DRAGHI

I draghi sono un incubo in battaglia, talvolta tanto per il DM quanto per i giocatori (e i loro personaggi). I draghi hanno a disposizione una tale varietà di opzioni d'attacco, di capacità speciali e persino di capacità di movimento che sono difficilissimi da giocare. Questo paragrafo tratta dei problemi di movimento (compreso il combattimento aereo) e fornisce le soluzioni a difficili problemi matematici, quali, per esempio: "Qual è l'opzione migliore per il drago? Incenerire Lidda e Jozan o smembrare Tordek un arto alla volta?".

### REGOLE DI MISCHIA

Man mano che un drago diventa grande, non ottiene soltanto Dadi Vita aggiuntivi, una classe armatura migliore, punteggi di caratteristica superiori, ma anche nuovi tipi di attacchi fisici. Le tattiche di un drago, pertanto, sono necessariamente subordinate alla sua taglia (o almeno dipendono in parte da essa).

La Tabella 2-1: "Spazio e portata ampliata dei draghi" riassume le informazioni presentate nel Capitolo 1 per tutte le specie di draghi.

I draghi di taglia Minuscola hanno un problema. Innanzi tutto, possiedono soltanto tre attacchi naturali, con un danno medio (nell'ipotesi di tre colpi messi a segno) di 6,5 danni; la maggior parte dei draghi di taglia Minuscola inoltre non ha neppure un bonus di Forza da sommare a questi danni. Ad ogni modo, per questi draghi è persino un'impresa mettere a segno tre colpi. Anche se riescono a mordere gli avversari circostanti, i loro artigli non hanno alcuna portata. Quindi, per effettuare un attacco completo, il drago deve entrare nel quadrato dell'avversario e, così facendo, provocare un attacco di opportunità. I draghi di taglia Minuscola cercano per lo più di tenersi al di fuori della portata dei loro avversari e usano le loro armi a soffio quanto più spesso possibile.

I draghi di taglia Piccola, allo stesso modo di quelli di taglia Minuscola, hanno soltanto tre attacchi naturali. In ogni caso, il loro danno medio è superiore, ovvero 9,5 danni, compreso un modificatore di Forza +1 all'attacco con il morso e, fatto più importante, il loro morso e i loro attacchi con gli artigli possono colpire gli avversari adiacenti. Quindi, non devono mai entrare nello spazio dell'avversario per compiere un attacco completo. Ciò nondimeno, i draghi di taglia Piccola preferiscono utilizzare soprattutto le loro armi a soffio, oltre a sfruttare la loro buona velocità per tenersi lontani dai guai e colpire i nemici con soffi a volo radente.

I draghi di taglia Media ottengono la capacità di attaccare con le loro ali, portando così il loro danno medio (ancora una volta, nell'ipotesi di cinque colpi messi a segno) a circa 22,5 o

23,5 danni, a seconda del bonus di Forza del drago.

Un drago di taglia Grande ottiene il massimo numero di attacchi naturali per un drago, sei, in aggiunta al suo colpo di coda. Un drago di taglia Grande, con sei attacchi messi a segno, può infliggere una media tra 45,5 e 54,5 danni, o fino a un massimo di 65,5 danni medi nel caso dei draghi rossi e d'oro, visti i loro punteggi di Forza superiori. I draghi di taglia Grande hanno inoltre una portata di 3 metri (per tutti i loro attacchi eccetto gli artigli), e questo aspetto riduce di molto la minaccia degli attacchi di opportunità da parte delle creature più piccole. I draghi di taglia Grande non hanno più paura di gettarsi nel centro della mischia, e tuttavia cercano di tenere la maggior parte degli avversari alla distanza del collo (la portata del loro attacco con il morso), a costo di sacrificare gli attacchi con gli artigli. I draghi di taglia Grande nondimeno continuano ad aprire gli scontri con le loro armi a soffio, e, se gravemente feriti in battaglia, si innalzano in volo e riprendono a soffiare a distanza.

Un drago di taglia Enorme continua ad avere sei attacchi naturali, ma ciascuno di essi ha una portata, compresi i 6 metri (o più, per alcune varietà di draghi) di portata del suo attacco con il colpo di coda. Sono pochi gli avversari che riescono ad avvicinarsi a un drago senza provocare un attacco di opportunità. Un drago di taglia Enorme, con la sua imponente portata, può attaccare con facilità avversari sparsi per tutto il campo di battaglia, difficili da cogliere tutti all'interno dell'area di un unico attacco con l'arma a soffio. Il danno medio inflitto da un suo attacco completo (nell'ipotesi di sei colpi messi a segno) varia tra 75 e 86 danni (o più nel caso di un drago d'oro). I draghi di questa taglia possono tenere le loro armi a soffio di riserva, da utilizzare in quelle occasioni speciali, quando gli avversari sono raggruppati insieme e si trovano tutti entro l'area dell'arma a soffio.

Il danno medio di un drago di taglia Mastodontica per un attacco completo che mette a segno sei colpi, infligge da 109 a 118 punti, o fino a 120 o 126 danni (per i draghi rossi e d'oro più forti).

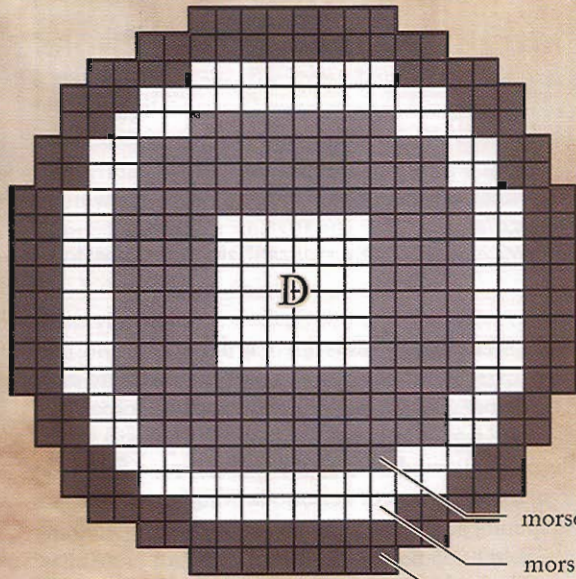
Il danno medio dell'attacco completo di un drago di taglia Colossale si aggira sui 150 danni. I draghi di taglia Mastodontica o Colossale temono soltanto ciò che è di natura divina, e sono così intelligenti da utilizzare al meglio i loro attacchi in mischia e tutte le altre loro capacità.

### COMBATTERE SULLE ALI

Molti draghi amano combattere in volo, seppure essi non siano affatto avvantaggiati in questo modo, soprattutto nel caso in cui debbano affrontare personaggi con manovrabilità superiore, come nel caso degli effetti di un incantesimo *volare*. A ogni modo, l'ebbrezza dell'aria sotto le ali, il sibilo del vento nelle orecchie e le sensazioni del lanciarsi pic-

# Spazio e portata

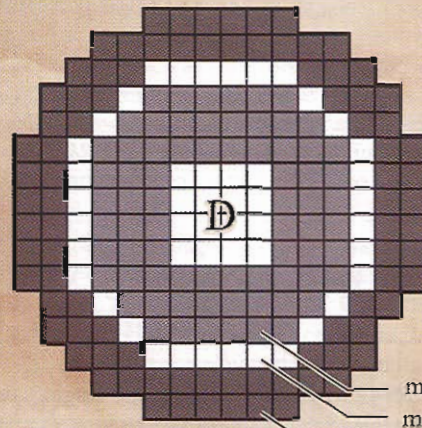
Drago Colossale



morso: 9  
artiglio: 6  
ala: 9  
coda: 12

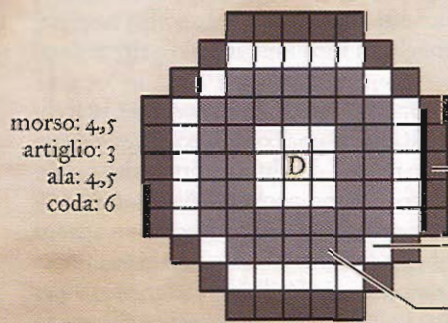
morso, artigli, ali e coda  
morso, ali e coda  
coda

Drago Mastodontico



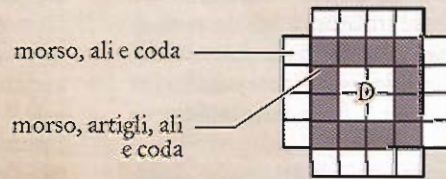
morso: 6  
artiglio: 4,5  
ala: 6  
coda: 9

morso, artigli, ali e coda  
morso, ali e coda  
coda



morso: 4,5  
artiglio: 3  
ala: 4,5  
coda: 6

coda  
morso, ali e coda  
morso, artigli, ali e coda



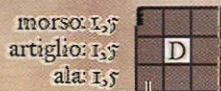
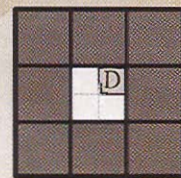
morso, ali e coda  
morso, artigli, ali e coda

morso: 3  
artiglio: 1,5  
ala: 3  
coda: 3

Drago Grande

Drago Enorme

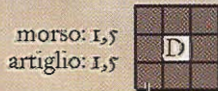
[ingrandimento del 200%]



morso: 1,5  
artiglio: 1,5  
ala: 1,5

morso, artigli e coda

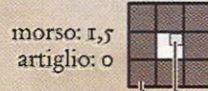
Drago Medio



morso: 1,5  
artiglio: 1,5

morso e artigli

Drago Piccolo



morso: 1,5  
artiglio: 0

morso e artigli  
morso

Drago Minuscolo

1 quadretto = 1,5 metri

chiata, dello calare sulla preda e del veleggiare sono piuttosto simili al sapore del sangue e all'odore della morte, o almeno appaiono tali agli occhi della maggior parte dei draghi malvagi.

Il limite maggiore per un drago che combatte sulle ali è dato dalla sua manovrabilità. I draghi di taglia Minuscola e quelli di taglia Piccola, che possiedono comunque una manovrabilità media, sono ugualmente costretti a muoversi in avanti alla metà della loro velocità di volare (15-22,5 metri) e non possono virare più di 90 gradi con un'unica azione di movimento. I draghi di taglia Minuscola e quelli di taglia Piccola, tra tutti i draghi, sono quelli che con maggiore probabilità tenderanno di combattere in volo a distanza ravvicinata e, finché ci saranno 3 metri o più per manovrare, potranno volare avanti e indietro o persino in cerchio attorno ai nemici a terra.

Una parte dello schema di "Volo" riportato sotto mostra un drago Piccolo che effettua una virata di 180 gradi. Il drago avanza di 1,5 metri e vira di 45 gradi gratis, poi "consuma" 1,5 metri della sua velocità per virare di altri 45 gradi nello stesso spazio. Infine, avanza di altri 1,5 metri e, nello stesso modo, vira di altri 90 gradi. A tutti gli effetti, seppure abbia utilizzato 6 metri del suo movimento, ha coperto soltanto 3 metri di distanza.

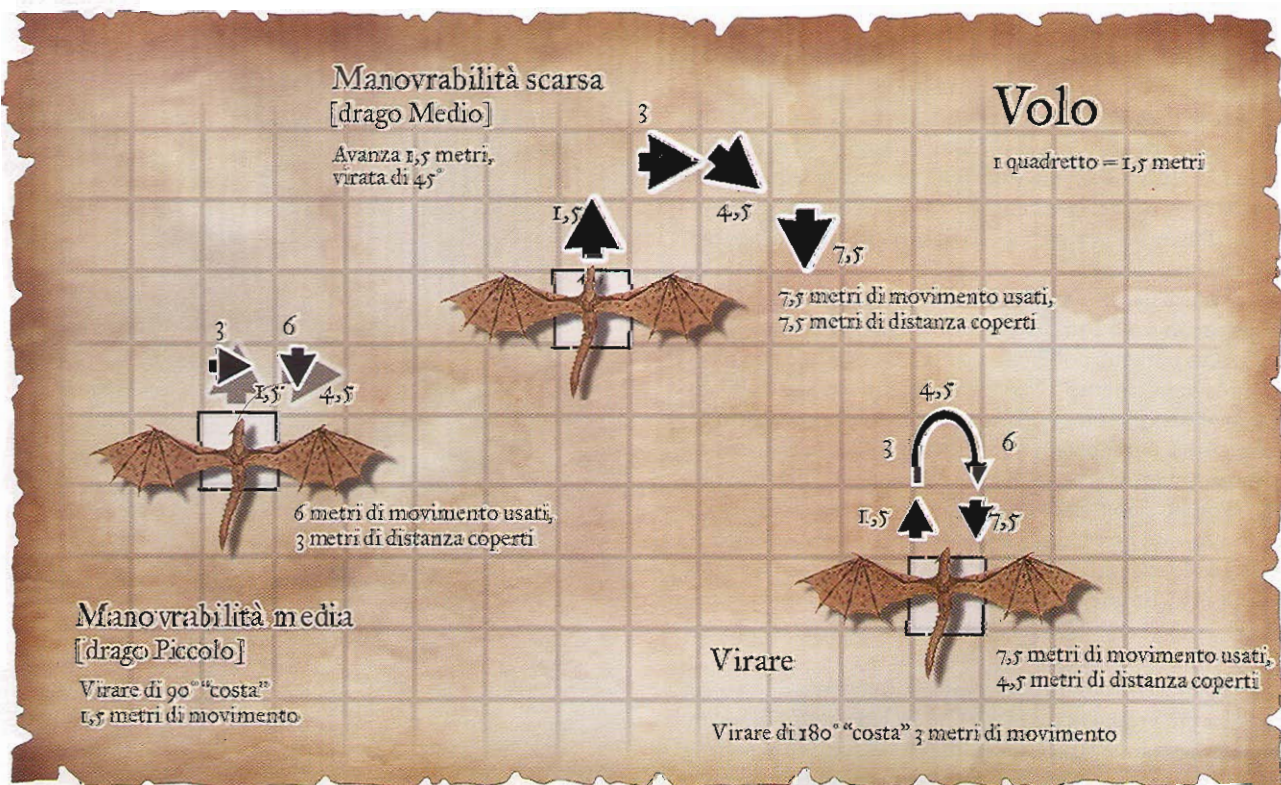
I draghi di taglia Media, Enorme e Grande sono dotati di una manovrabilità scarsa. Questi draghi, allo stesso modo degli esemplari più piccoli, devono muoversi in avanti alla metà della loro velocità di volare (22,5-30 metri) a ogni round. Non possono virare più di 45 gradi nello stesso spazio o prendere quota con un angolo maggiore di 45 gradi, oltre a volare per almeno 6 metri per effettuare una virata di 180 gradi. Un drago di questa taglia non tenterà di combattere sulle ali a meno che non si possa muovere e manovrare all'interno di uno spazio rettangolare largo un minimo di 6 metri per un drago di taglia Media (o un minimo di 9 metri per un drago di taglia Enorme) e lungo tanto quanto la velocità di volare del drago. Un rettangolo di queste di-

mensioni permette al drago di effettuare attacchi a volo radente contro le creature a terra.

Una parte dello schema di "Volo" qui sotto mostra un drago di taglia Media che effettua una virata di 180 gradi. Una manovrabilità scarsa non consente al drago di virare più di 45 gradi nello stesso spazio, e quindi questi è costretto a compiere una virata più ampia. Il drago avanza di 1,5 metri e vira di 45 gradi, poi si muove di 1,5 metri lungo la diagonale mentre vira di altri 45 gradi, prosegue per altri 1,5 metri, si muove lungo un'altra diagonale, che, essendo la seconda diagonale, gli costa 3 metri di movimento e completa la virata. Il drago utilizza 7,5 metri della sua velocità per effettuare tale virata.

La figura "Attacco a volo radente (manovrabilità scarsa)", nella pagina seguente, illustra il perimetro per andare e tornare lungo una voragine larga 6 metri, percorsa da un drago di taglia Media in volo che utilizza Attacco in Volo per tormentare gli avversari a terra. Il drago, nell'ipotesi che la sua velocità sia di 45 metri, ha due possibilità. Innanzi tutto, può volare lentamente in avanti alla velocità minima di 22,5 metri ed effettuare un attacco a volo radente ogni round, e terminare tra un attacco e l'altro sul quadretto che riporta "22,5". Nel secondo caso, invece, può volare a piena velocità, effettuare due manovre a volo radente contro i suoi avversari (anche se può attaccare una volta sola) e terminare da dove è partito, pronto per seguire lo stesso percorso nel round successivo.

I draghi di taglia Mastodontica e Colossale hanno una manovrabilità maldestra, ma la loro velocità di volare è formidabile. Questi draghi devono inoltre avanzare ad almeno la metà della loro velocità di volare (30-37,5 metri) ogni round. Il loro raggio di virata è persino più grande: devono volare almeno 12 metri per effettuare una virata di 180 gradi. Draghi così grandi non ingaggeranno combattimenti in volo a meno che lo spazio disponibile non sia il triplo delle loro dimensioni (18 metri per un drago di taglia Mastodontica e 36 metri per un drago di taglia Colossale).





La figura "Manovrabilità maldestra" qui sotto illustra un drago di taglia Mastodontica che effettua una virata di 180 gradi. Il drago deve avanzare di 3 metri prima di poter virare di 45 gradi. Il drago scatta in avanti di 3 metri e poi vira di 45 gradi. Quindi, percorre due diagonali (4,5 metri) prima di virare di altri 45 gradi. Avanza in linea retta per altri 3 metri e vira ancora di 45 gradi, poi segue altre due diagonali (4,5 metri) e completa il suo turno. Utilizza 15 metri della sua velocità per effettuare la virata, trascinando con sé tutto il suo enorme corpo in volo (in questa figura, tutto il movimento viene conteggiato con uno dei quadretti dello spazio largo del drago, quello più vicino alla sua testa, in prossimità del suo lato frontale. I risultati sono gli stessi, quale che sia il quadretto utilizzato).

Il talento Virare migliora in maniera drastica la manovrabilità di qualsiasi drago e gli permette di compiere una virata di 180 gradi in un unico spazio al costo di 3 metri di velocità. Sotto questo punto di vista, la manovrabilità di un drago che utilizzi il suddetto talento, è uguale a quella perfetta. Una parte dello schema di "Volo" della pagina precedente, illustra un drago di taglia Media che utilizza il talento Virare per coprire una rotta di 4,5 metri del suo movimento normale, al costo di 7,5 metri di velocità.

Attacco in Volo è un talento assolutamente indispensabile per tutti i draghi, poiché consente loro di effettuare gli attacchi "a volo radente". Un drago che utilizza questo talento può alzarsi in volo, utilizzare la sua arma a soffio contro le creature a terra, persino quelle vicine alla sua rotta di volo, e continuare a volare fino ad allontanarsi dalla loro portata. Il drago può tenersi fuori portata finché la sua arma a soffio non si è ricaricata, e quindi ripassare per un altro attacco a volo radente. Un drago privo del talento Attacco in Volo, deve compiere il suo attacco prima o dopo essersi mosso, e ciò permette agli avversari di recuperare la distanza con fin troppa facilità.

La rapidità con cui un drago vola (il drago è da due a quattro volte più veloce di un mago che ha lanciato su di sé l'incantesimo *volare*, e fino a sei volte più veloce di un guerriero in armatura pesante con *volare*) gli consente di tenersi

fuori dalla portata della maggior parte degli avversari. Un drago che inizia il suo turno a 30 metri a sud dei suoi avversari, può volare sopra le loro teste, usare la sua arma a soffio contro di loro, e poi (nell'ipotesi di Attacco in Volo) allontanarsi per altri 30 metri a nord della loro posizione. Gli avversari in armatura leggera (con una velocità di volare di 18 metri) potrebbero arrivare fino a 12 metri di distanza e lanciare un incantesimo, o potrebbero caricare e attaccare il drago una volta sola. Gli avversari in armature più pesanti non potrebbero neppure avvicinarsi. L'attacco a volo radente non è certo una tattica infallibile per i draghi, ma è senz'altro un'ottima manovra.

## UTILIZZARE LE ARMI A SOFFIO

Il punto di origine dell'arma a soffio di un drago si trova in un punto qualsiasi oltre lo spazio occupato dal drago. A partire da quel punto, l'arma a soffio si può propagare in tutte le direzioni, compresa (la direzione) all'indietro, nello spazio del drago stesso. Tutti i draghi sono immuni agli effetti delle loro armi a soffio, pertanto nulla impedisce a un drago di colpire i nemici all'interno del suo spazio con la sua stessa arma a soffio, per esempio, dopo averli schiacciati.

Il diagramma "Armi a soffio coniche" della pagina seguente mostra le dimensioni e le forme delle armi a soffio coniche su una griglia di quadretti di lato 1,5 metri.

Un drago, dopo aver utilizzato la sua arma a soffio, deve aspettare alcuni secondi prima di poterla usare di nuovo. In circostanze normali, il ritardo dura 1d4 round, ma il talento Soffio Spedito permette di abbreviare questo tempo, al contrario dell'utilizzo degli altri talenti di metasoffio che invece prolungano tale intervallo di tempo. Un drago è pienamente cosciente del tempo di attesa tra un soffio e l'altro, e dispiega le sue tattiche di conseguenza. Se un drago effettua attacchi a volo radente su un gruppo di avversari che non possono alzarsi in volo, sa che può tenersi lontano per un tempo pari alla metà di quello che gli permetterà di soffiare un'altra volta. Potrà quindi voltarsi e colpire così i suoi avversari giusto in tempo per soffiare di nuovo. Un drago, allo stesso modo, può gettarsi nella mischia per qualche round; poi, nel round che





precede quello nel quale sarà di nuovo in grado di soffiare, potrà portare un solo attacco, e quindi si potrà spostare per scegliere la posizione più vantaggiosa per massimizzare l'efficacia della sua arma a soffio nel round subito dopo.

I draghi, di norma, sono osservatori piuttosto attenti, e capiscono in fretta se gli avversari non subiscono i pieni effetti delle loro armi a soffio. Un drago rosso, dopo aver soffiato le sue fiamme una prima volta, si è già fatto una buona idea di chi tra i suoi nemici potrebbe essere sotto gli effetti di una *protezione dall'energia (fuoco)* o possedere la capacità di eludere migliorato. Se l'arma a soffio di un drago si dimostra del tutto inutile contro la maggior parte dei suoi nemici, questi è abbastanza intelligente da cambiare tattica o addirittura scegliere di battere in ritirata.

## SOFFIARE O NON SOFFIARE?

L'arma a soffio, pur essendo l'attacco più potente di un drago, non è sempre quello più efficace. Utilizzare un'arma a soffio, a seconda dei nemici e delle circostanze, potrebbe a volte non essere l'opzione migliore.

La differenza essenziale tra un'arma a soffio e una qualunque combinazione di attacchi in mischia è data dal valore prestabilito di danni totali che si possono infliggere; in altre parole, il danno totale inflitto da un'arma a soffio dipende dal numero di creature presenti nell'area del soffio. Un drago Colossale potrebbe infliggere una media di 150 danni con un'azione di attacco completo, scegliendo però di infliggere tutti i danni contro un unico bersaglio o di distribuirli al massimo tra sei nemici. Un dragone d'argento Colossale potrebbe infliggere una media di 108 danni con il suo soffio freddo, colpendo però con lo stesso danno una decina di bersagli che si trovano all'interno del suo cono lungo 21 metri (come se fossero un unico bersaglio) e, nell'ipotesi di colpire dieci nemici, potrebbe infliggere ben 1.080 danni virtuali (diminuiti dagli eventuali tiri salvezza effettuati con successo e dalle capacità di eludere), e avere ancora il tempo di muoversi per prendere di nuovo la mira contro i suoi bersagli e poi soffiare un'altra

volta, oppure volare lontano, e così mettersi al di fuori della portata degli attacchi nemici.

Questa differenza, ridotta ai minimi termini, significa che per un drago è quasi sempre meglio utilizzare un'arma a soffio invece degli attacchi in mischia, quando deve affrontare un numero di avversari maggiore di quello dei suoi attacchi naturali. Un drago rosso di taglia Enorme, circondato da una ventina di soldati della milizia, potrebbe quasi certamente incenerirli tutti con una sola esplosione di fuoco, contro i 4 round di combattimento che gli occorrerebbero per uccidere tutti i soldati con i soli attacchi in mischia (nell'ipotesi che ogni attacco vada a segno). Va da sé che per quanto l'arma a soffio sia più efficace potrebbe non essere sempre l'opzione preferibile, per esempio, un drago malvagio che non si curasse affatto delle comuni lance impugnate dai soldati della milizia, potrebbe divertirsi a usare quei 4 round per giocare con il suo cibo.

Sputare l'arma a soffio, nel caso di un drago posto di fronte a una scelta di azioni standard, è sempre un'alternativa migliore di quella di un unico attacco in mischia. Anche laddove fosse possibile colpire bersagli multipli, l'arma a soffio infliggerà più danni, in media, di un morso. Il solo caso limite si verifica quando l'avversario attaccato è un ladro, un monaco o un altro personaggio con la capacità di eludere. In queste circostanze, soffiare è soltanto di poco superiore al mordere, con un margine così ridotto che il drago potrebbe evitare di sprecare il soffio. Se un individuo possiede la capacità di eludere migliorato, allora soffiare è un'opzione peggiore rispetto a mordere.

Se il drago può indirizzare l'arma a soffio per colpire più di un avversario, non si pone neppure il problema della scelta dell'attacco da effettuare, infatti l'arma a soffio infligge danni maggiori contro molteplici avversari se confrontata rispetto al morso.

Se il drago deve scegliere tra espellere l'arma a soffio e compiere un attacco completo contro uno o più avversari, la scelta è meno chiara. L'arma a soffio nel caso di un drago di taglia Media o di taglia inferiore rimane sempre l'opzione migliore, mentre per un drago di taglia superiore, la scelta per lo più di-



pende dal numero di avversari che riesce simultaneamente a colpire con la sua arma a soffio. Se dovesse soffiare contro un solo avversario, infliggerebbe più danni con un attacco completo, ma se dovesse colpire due o più nemici con la sua arma a soffio, soffiare sarebbe per certo la scelta migliore.

Utilizzare un'arma a soffio è quasi sempre un'opzione migliore rispetto al lancio di un incantesimo che infligge danni in un'area. La CD del tiro salvezza contro l'arma a soffio dei grandi dragoni supera di 10-15 punti la CD del tiro salvezza del suo incantesimo di livello più alto; un'analoga considerazione vale per i danni potenziali, nettamente superiore nel caso di un'arma a soffio. Un grande dragone di bronzo che esplodesse una *palla di fuoco ritardata*, infliggerebbe 19d6 danni a fronte di un tiro salvezza con CD 25. Il drago sarebbe più efficace se usasse la sua arma a soffio (24d6 danni, tiro salvezza CD 37). A riprova di ciò, un ladro di 20° livello avrebbe una discreta probabilità di fallire il suo tiro salvezza contro il soffio del drago, ma quasi certamente riuscirebbe a salvarsi da *palla di fuoco ritardata*.

Va da sé che tutto questo ragionamento viene meno laddove il drago dovesse affrontare nemici pronti alla battaglia, soprattutto se questi fossero preparati per affrontare un drago di una certa specie. Qualora un incantatore dovesse lanciare *protezione dall'energia* sull'intero gruppo, proteggendo così tutti i suoi compagni dall'arma a soffio del drago, l'opzione di soffiare sarebbe molto più debole. Tuttavia, ancora una volta tutto dipende dalle circostanze. Se il drago utilizzasse Attacco in Volo per attaccare con il soffio a volo radente sui suoi nemici, tenendosi per lo più fuori portata, due o tre esplosioni dell'arma a soffio sarebbero più che sufficienti per spazzare via la maggior parte degli incantesimi di protezione dall'energia.

Gli incantesimi possono rivelarsi una valida alternativa all'arma a soffio, qualora gli avversari fossero protetti dalla magia. Gli avventurieri che dovessero affrontare un grande dragone bianco sarebbero quasi certamente protetti contro il freddo, ma potrebbero trovarsi abbastanza spiazzati dalla *catena di fulmini* che il drago ha nel suo repertorio. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, una CD più bassa del tiro salvezza-

za di fatto compromette l'efficacia degli incantesimi di un drago rispetto alle possibilità offerte della sua arma a soffio. Un drago fa un migliore utilizzo degli incantesimi, se li lancia per volgere a suo favore le condizioni del campo di battaglia, come discusso nel seguito, al paragrafo "Draghi incantatori".

## UTILIZZARE LE FORME DI ATTACCO SPECIALE

Le forme di attacco speciale in mischia dei draghi più vecchi, lo schiacciamento e la spazzata di coda, in confronto all'efficacia dell'arma a soffio di un drago di taglia Enorme o superiore, sono quasi insignificanti, seppure molto pericolose per quanti le incontrano sul loro cammino.

Queste due tattiche, schiacciamento e spazzata di coda, sono soprattutto utilizzate dai draghi più fiduciosi (questi sono in genere anche gli esemplari più arroganti), che hanno la certezza della vittoria, e meno di frequente dai draghi più cauti. L'utilizzo della spazzata di coda, in particolare, viene spesso accostato al comportamento del gatto che gioca con il topo prima di mangiarlo. A tutti gli effetti, gli attacchi di schiacciamento e di spazzata con la coda sono attacchi in mischia.

**Schiacciamento:** Un attacco di schiacciamento può essere piuttosto terribile, in particolare per gli effetti residuali subiti da coloro che restano a terra immobilizzati. Seguire questi passi per risolvere gli effetti di un attacco di schiacciamento.

1) Se il drago, quando inizia il suo attacco, non è in volo, deve innanzi tutto effettuare una prova di Saltare. Il drago, con questo salto, deve raggiungere un'altezza verticale tale da sovrastare le teste delle creature che intende schiacciare.

La Tabella 2-2: "CD di Saltare per schiacciare gli avversari" illustra le CD di Saltare necessarie a un drago (con una velocità base sul terreno di 12 o di 18 metri) per raggiungere l'altezza verticale minima con un salto da fermo o un salto con rincorsa.

Se il drago è in volo, non occorre alcuna prova di Saltare; il drago, in pratica, atterra sugli avversari che intende schiacciare.

2) Occorre contare il numero di creature presenti nell'area di attacco. Un attacco di schiacciamento colpisce tutte le creature che sono comple-

tamente all'interno dello spazio di atterraggio del drago: un quadrato di 4,5 metri per 4,5 metri nel caso di un drago di taglia Enorme, un quadrato di 6 metri per 6 metri nel caso di un drago di taglia Mastodontica, e infine un quadrato di 9 metri per 9 metri nel caso di un drago di taglia Colossale.

3) Tutte le creature che sono all'interno dell'area di attacco, subito dopo che il drago è atterrato al suolo, devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con una CD pari a quella dell'arma a soffio del drago.

Le creature che effettuano con successo i loro tiri salvezza subiscono la metà dei danni dall'attacco di schiacciamento del drago. Si noti che i bersagli rimangono entro i loro spazi,

poiché la taglia del drago è almeno tre volte maggio-

re della loro, e pertanto i bersagli e il drago continuano a occupare lo stesso spazio. Le creature che falliscono i loro tiri sal-

*La spazzata di coda di questo drago d'oro disperde una banda di hobgoblin come se fossero stuzzicadenti.*



TABELLA 2-2: CD DI SALTARE PER SCHIACCIARE GLI AVVERSARI

Taglia del bersaglio	Altezza minima del salto	— Velocità del drago 12 m —		— Velocità del drago 18 m —	
		CD da fermo	CD in corsa	CD da fermo	CD in corsa
Piccola	1,2 m	18	14	10	10
Media <sup>1</sup>	2,4 m	34	26	26	18
Grande <sup>2</sup>	4,8 m	90	50	58	34

<sup>1</sup> Un drago deve essere di taglia Mastodontica per schiacciare avversari di taglia Media.

<sup>2</sup> Un drago deve essere di taglia Colossale per schiacciare avversari di taglia Grande.

vezza subiscono danni pieni e restano immobilizzate. Si tiri il danno da schiacciamento una volta sola e si applichi il risultato (o la metà del tiro) per ciascun personaggio coinvolto.

I personaggi immobilizzati non si possono muovere. Subiscono una penalità di -4 alla loro Classe Armatura contro tutti gli altri avversari oltre al drago, ma non sono indifesi.

4) Una creatura immobilizzata, al suo turno, può tentare di liberarsi. Un personaggio che superi una prova contrapposta di lotta (come se fosse un attacco in mischia) o una prova di Artista della Fuga (come se fosse un'azione standard) non è più immobilizzato, pur restando in lotta con il drago. Se il personaggio supera due prove contrapposte consecutive contro il drago, allora il personaggio si è liberato del tutto dalla lotta.

5) Il drago, al suo turno seguente, può scegliere di tenere il personaggio immobilizzato o di mollare la presa. Se cerca di tenere la presa, compie una prova di lotta contrapposta alle prove di lotta effettuate da tutti i personaggi immobilizzati. Le creature che superano la prova di lotta del drago non subiscono nessun danno, mentre le altre creature subiscono il pieno danno da schiacciamento del drago. Se il drago decide di mollare la presa, può agire normalmente, senza curarsi delle creature che si trovano nel suo spazio (poiché queste ultime, per quanto visto sopra, sono di almeno tre taglie inferiori rispetto a quella del drago).

**Spazzata di coda:** Un drago che effettua una spazzata di coda, sceglie l'area da spazzare nella metà di quella minacciata dal suo colpo di coda, ovvero un semicerchio del raggio di 9 metri se il drago è di taglia Mastodontica o di 12 metri se è di taglia Colossale (o di raggio maggiore per alcune specie di draghi, in particolare i draghi bianchi e quelli d'oro, famosi per la lunghezza delle loro code). Le creature che si trovano all'interno dell'area vengono colpite come se fossero almeno quattro taglie inferiori al drago: taglia Piccola o inferiore nel caso di un drago di taglia Mastodontica, taglia Media o inferiore nel caso di un drago di taglia Colossale. Le creature colpite subiscono i danni del colpo di coda del drago (comprensivi di una volta e mezzo il suo bonus di Forza) o la metà di quell'ammontare se effettuano con successo un tiro salvezza sui Riflessi con la stessa CD dell'arma a soffio del drago. Si tiri il danno del colpo di coda una volta soltanto e poi si applichi tale risultato (o la metà di esso) a ciascun personaggio colpito.

Il colpo di coda di un drago può essere potenziato da due talenti descritti nel seguito di questo capitolo. Spazzata di Coda Turbinante consente al drago di colpire le creature entro un'area circolare invece di una semicircolare, mentre Spazzata di Coda Atterante butta a terra gli avversari che falliscono i loro tiri salvezza.

## DRAGHI INCANTATORI

Gli attacchi fisici e l'arma a soffio dei draghi, in generale, sono più efficaci dei loro incantesimi, e ciò costituisce tanto un'evidenza dei limiti delle capacità innate dei draghi di lanciare incantesimi quanto la conseguenza della loro formidabile abilità in combattimento. Un drago di solito lancia gli incantesimi con la stessa capacità di uno stregone, che ha grosso modo da cinque a otto livelli in meno del Grado Sfida del drago, e quindi la maggior parte dei draghi non si misura alla pari con

gli incantatori con cui combatte normalmente. Questo fatto, tra le altre cose, significa che raramente gli incantesimi offensivi dei draghi hanno la stessa efficacia in combattimento dei loro corrispettivi, sebbene questa magia può far comodo per spaventare i contadini. Le CD dei tiri salvezza contro gli incantesimi dei draghi sono facili da superare per un personaggio che ha un livello intorno al GS del drago. Il migliore utilizzo che un drago può fare dei suoi incantesimi è lanciarli per volgere le condizioni della battaglia a suo favore, e non prendere di mira personaggi che, nella maggior parte dei casi, effettueranno con successo i loro tiri salvezza.

*Dissolvi magie* è un buon sistema per rimuovere le protezioni e le interdizioni preparate così accuratamente, all'interno delle quali si avvolge la maggior parte degli avventurieri in procinto di affrontare un drago in battaglia. Il divario tra il livello dell'incantatore dei draghi, per loro sfortuna, e quello dei loro avversari fa sì che *dissolvi magie* risulti un colpo d'azzardo disperato. L'incantesimo *soffio dissolvente* (vedi pagina 80) è un'opzione leggermente migliore di *dissolvi magie*; questa infatti consente al drago di espellere la sua arma a soffio e conta come un tentativo di dissolvere per tutte le creature che falliscono i loro tiri salvezza contro il soffio. La prova di livello dell'incantatore di un drago è ancora piuttosto difficile da effettuare con successo, ma il drago avrà probabilità migliori di fare un tiro alto e così dissolvere alcune delle protezioni dei suoi nemici. Ogni prova di dissolvere effettuata con successo è un elemento in più che volge a favore del drago.

Intervenire sul campo di battaglia è un altro modo per far volgere le condizioni a favore del drago. La miglior strategia di un drago, vista la varietà delle sue capacità e immunità speciali, è di creare condizioni che ostacolano i suoi avversari senza però venire a sua volta ostacolato, nel limite del possibile.

La percezione cieca di un drago è forse la sua qualità più adatta a questo scopo. La percezione cieca conferisce al drago un evidente vantaggio su quei personaggi che utilizzano la vista (visione normale o scurovisione), e un drago astuto cerca di massimizzare il suo vantaggio con incantesimi che ostacolano la visione degli avversari, come, per esempio, *oscurità profonda*. I draghi certamente amano osservare l'espressione di sgomento che si disegna sulle facce dei loro nemici e vogliono essere visibili per incutere la giusta quantità di paura nei cuori dei loro avversari, sebbene, nel corso di un'aspra battaglia, avvolgere il campo di battaglia in un'oscurità magica ottenga lo stesso risultato di un'*invisibilità superiore*.

Il drago può trarre un chiaro vantaggio persino da un incantesimo minore come *foschia occultante* o *nube di nebbia*, che ostacolano i nemici senza imporre alcuna penalità alla sua percezione cieca. Gli altri incantesimi di nebbia, quali, per esempio, *nube incendiaria*, *nube maleodorante* e *nube mortale*, aggiungono la beffa al danno inflitto (o alla nausea inflitta), oltre a limitare il campo visivo.

*Nebbia solida*, in modo analogo, rallenta la mobilità degli avversari e al tempo stesso consente al drago di occultarsi. I draghi, in virtù della loro immunità all'acido, sono propensi a utilizzare *nebbia acida* allo stesso scopo.

L'immunità energetica di un drago può funzionare all'unisono con la sua capacità di lanciare incantesimi. I draghi ros-

si, d'ottone e d'oro possono attraversare con facilità un muro di fuoco, senza subire danni o menomazioni, e, al tempo stesso, costringere gli avversari a sfidare le fiamme per raggiungerli. Questa tattica può indebolire gli incantesimi di protezione dell'energia lanciati sui nemici del drago.

Il sistema più drastico per alterare le condizioni del campo di battaglia è quasi certamente l'incantesimo *campo anti-magia*. I draghi in genere possono muoversi senza tante conseguenze in un *campo anti-magia*, anche se rinunciare alla loro arma a soffio è sempre una decisione difficile. L'attacco completo di un drago contro un avversario privo di protezioni magiche è a dir poco devastante, quindi, a fronte della completa protezione dagli incantesimi ostili offerta dal campo, risulta più che accettabile la perdita degli incantesimi di un drago, delle sue capacità magiche e persino delle sue capacità soprannaturali (compresi la sua arma a soffio e la riduzione del danno). I draghi in particolare scelgono questa tattica quando affrontano avversari che sono pronti a sfruttare le vulnerabilità dei draghi all'energia.

Va da sé che il modo più diretto per un drago di acquisire un vantaggio in combattimento è lanciare i suoi incantesimi su se stesso per potenziare le proprie capacità. *Forza del toro* e *resistenza dell'orso* sono scelte ovvie per ogni drago. Molti draghi utilizzano anche *grazia del gatto* per migliorare il loro punteggio di Destrezza, altrimenti nella media, è ottenere così un bonus di +2 alla Classe Armatura e un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi. *Splendore dell'aquila* può incrementare in qualche modo un incantesimo e le CD dei tiri salvezza contro una delle capacità magiche del drago, oltre a rendere la sua presenza terrificante ancora più temibile e difficile da resistere.

I draghi amano *velocità* e non solo per l'attacco extra (in genere il sesto!) che ottengono, quando compiono un'azione di attacco completo. Un bonus di +1 ai tiri per colpire è spesso quel tanto che basta per avere un margine in più quando si utilizza Attacco Poderoso, poiché è raro che i draghi incontrino qualche difficoltà a colpire i loro nemici. Un bonus di +1 alla Classe Armatura è sempre benaccetto e aumentare la propria velocità di 9 metri permette al drago di muoversi più in fretta della maggior parte degli avversari.

I draghi che hanno accesso alla lista degli incantesimi da chierico (compresi i draghi blu e rossi, come pure tutti i draghi metallici) imparano sempre gli incantesimi di *guarigione*, e scelgono *guarigione* non appena possibile. Sono pochi gli eventi capaci di spazzare via il sorriso ammiccante e sicuro dalle facce dei personaggi come la vista di un drago ferito a morte che all'improvviso recupera più di 100 punti ferita, tutti in una volta sola!

I draghi, per quanto strano possa sembrare, a volte apprendono *volare* e lo lanciano su loro stessi prima di gettarsi nella mischia. Un drago che utilizza la magia per volare perde molto in velocità, ma aumenta la sua manovrabilità in modo drastico. In particolare, un drago, quando deve affrontare nemici umanoidi che volano in aria con le loro ali, è spesso tentato di scambiare la sua velocità con la capacità di fluttuare e di virare sul posto. Gli altri draghi tuttavia preferiscono incantesimi e talenti che migliorino la loro manovrabilità.

## TALENTI DEI DRAGHI

Questo manuale, oltre ai talenti generali (quali per esempio i talenti descritti nel Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore*), introduce un nuovo tipo di talenti, i talenti di metasoffio, e contiene informazioni sui talenti epici (vedi *Manuale dei Livelli Epici*) e sui talenti mostruosi (vedi *Specie Selvagge*).

## TALENTI EPICI

Questi talenti sono a disposizione di tutti i personaggi di livello 21° o superiore. I draghi di età vecchia o superiore possono altresì scegliere questi talenti, persino se non hanno livelli di classe. Nel seguito viene illustrata una selezione dei talenti epici adattati ai draghi. Vedi il *Manuale dei Livelli Epici* per altri talenti epici.

## TALENTI DI METASOFFIO

I draghi (e altre creature) hanno sviluppato modi per controllare le loro armi a soffio, così da creare una certa varietà di effetti, da quelli più subdoli a quelli più palesi. Una creatura può scegliere un talento di metasoffio se possiede un'arma a soffio, per la quale l'intervallo di tempo tra un utilizzo e l'altro si esprime in round. Un segugio infernale (che può soffiare una volta ogni 2d4 round) può quindi scegliere un talento di metasoffio, mentre un behir (che può utilizzare la sua arma a soffio soltanto una volta al minuto) non può.

**Effetti dei talenti di metasoffio:** Un'arma a metasoffio, sotto tutti i punti di vista, funziona in modo standard, a meno che il talento non modifichi espressamente alcune caratteristiche dell'arma a soffio.

L'utilizzo di un talento di metasoffio è molto faticoso per lo spirito e il corpo di un drago, e questi dovrà lasciar passare un tempo di attesa più lungo prima di poter usare un'altra volta la sua arma a soffio. Un drago in genere deve attendere 1d4 round tra un soffio e l'altro. Utilizzare un'arma a metasoffio aumenta il tempo di attesa di 1 round o più. Un drago che utilizzasse un'arma a soffio ingrandita, per esempio, dovrebbe attendere 1d4+1 round prima di soffiare un'altra volta.

**Talent di metasoffio multipli su un'arma a soffio:** Un drago può usare talenti di metasoffio multipli sullo stesso soffio. Tutti gli incrementi al tempo di attesa che il drago deve aspettare prima di soffiare sono cumulabili. Un drago che utilizzasse un soffio ingrandito e massimizzato, per esempio, dovrebbe attendere 1d4+4 round prima di soffiare un'altra volta.

Un drago può applicare più volte lo stesso talento di metasoffio allo stesso soffio. In alcuni casi, ciò non sortisce altri effetti. In altri casi, invece, gli effetti del talento sono cumulabili. Si applichi l'effetto del talento ai valori base per l'arma a soffio una volta per ogni volta che il talento viene applicato, e si aggiunga il tempo extra che il drago deve attendere prima di soffiare di nuovo. Un drago di taglia Piccola con un soffio lineare, per esempio, potrebbe applicare due volte Soffio Ingrandito allo stesso soffio. Il soffio lineare allungato due volte sarebbe quindi lungo 24 metri, visto che la lunghezza del soffio base è di 12 metri (6 metri extra per ogni utilizzo del talento), e il drago dovrebbe aspettare 1d4+2 round prima di soffiare un'altra volta.

Un talento di metasoffio cumulabile con se stesso, sarà indicato come tale nella sezione "Speciale" della descrizione del talento.

## TALENTI MOSTRUOSI

Tutti i talenti di questa categoria richiedono una forma o una capacità "mostruosa" come prerequisito. Le forme e le capacità mostruose sono precluse agli umanoidi e alle creature normali, poiché possono richiedere arti extra o speciali, come pure capacità soprannaturali o magiche. Un giocatore, per concessione del DM, può scegliere i talenti mostruosi se il suo personaggio ottiene capacità straordinarie per effetto di qualche trasformazione o l'avanzamento in una classe di prestigio. Vedi *Specie Selvagge* per altri esempi di talenti mostruosi.

## DESCRIZIONE DEI TALENTI

Di seguito vengono riportate le descrizioni dei talenti elencati nella Tabella 2-3: "Talent dei draghi".

### ASCESA PODEROSA [GENERALE]

Un drago che vola in linea retta, può guadagnare altitudine più facilmente degli altri draghi.

**Prerequisiti:** For 15, velocità di volare (manovrabilità media).

**Beneficio:** Un drago in volo, che procede in linea retta, può guadagnare altitudine e muoversi alla sua piena velocità.

**Normale:** Un drago privo di questo talento, deve muoversi a metà velocità per guadagnare altitudine (vedi "Movimento tattico aereo", pagina 20 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

### ASSALTATORE DI INCANTATORI [EPICO]

Gli incantatori minacciati dal drago provano difficoltà a lanciare incantesimi sulla difensiva.

**Prerequisiti:** Riflessi in Combattimento.

**Beneficio:** Qualsiasi incantatore minacciato in mischia dal drago provoca un attacco di opportunità se cerca di lanciare un incantesimo sulla difensiva. Il drago riceve un bonus di +4 a questo tiro per colpire.

### ATTACCO IN VOLO AGILE [GENERALE]

Il drago può compiere attacchi in volo e portarsi rapidamente fuori portata.

**Prerequisiti:** Velocità di volare 27 m, Attacco in Volo, Fluttuare o Virare.

**Beneficio:** Un drago che porta un'azione di attacco in volo, può muoversi prima e dopo l'attacco, purché la distanza totale percorsa sia minore o uguale alla velocità del drago in volo. Le creature attaccate da un drago in volo non ottengono alcun attacco di opportunità nello stesso round in cui il drago utilizza questo talento.

### CAPIENZA DI INCANTESIMI MIGLIORATA [EPICO]

Il drago può preparare incantesimi oltre i normali limiti imposti agli incantatori.

**Prerequisiti:** Capacità di lanciare incantesimi al normale livello massimo dell'incantesimo in almeno una classe di incantatore.

**Beneficio:** Un drago che scelga questo talento, ottiene uno slot incantesimo al giorno di un qualsiasi livello fino al livello massimo di incantesimo che il drago può lanciare in una certa classe di incantatore più uno. Per esempio, un drago che scegliesse sceglie questo talento come un mago di 21° livello, otterrebbe uno slot incantesimo aggiuntivo per qualsiasi livello dell'incantesimo fino al 10°.

Il drago deve comunque essere dotato del punteggio di caratteristica richiesto (10 + il livello dell'incantesimo) per lanciare un qualsiasi incantesimo assegnato a quello slot aggiuntivo. Se dispone di un modificatore di caratteristica abbastanza alto da ottenere uno o più incantesimi bonus per quel livello dell'incantesimo, otterrà anche gli incantesimi bonus disponibili per quel livello dell'incantesimo.

Il drago deve usare questo talento come membro di una classe che già possiede la capacità di lanciare incantesimi al normale livello massimo dell'incantesimo. Per esempio, un ranger di 5° livello/stregone di 22° livello non può aggiungere uno slot incantesimo da ranger, poiché non è ancora in grado di lanciare incantesimi al normale livello massimo dell'incantesimo del ranger. Potrà soltanto aggiungere lo slot incan-

tesimo ai suoi incantesimi da stregone.

**Speciale:** Il drago può acquisire questo talento più volte.

### CARICA CRUDELE [EPICO]

Il drago può compiere un attacco completo come parte di una carica.

**Prerequisiti:** Iniziativa Migliorata.

**Beneficio:** Se il drago effettua una carica contro un avversario, nel primo round di combattimento (o nel round di sorpresa, se può agire nel corso di esso) può effettuare un attacco completo contro l'avversario che subisce la carica.

**Normale:** Un drago privo di questo talento può portare un solo attacco come parte di una carica.

### CODA STRITOLANTE [MOSTRUOSO]

Il drago può utilizzare la sua coda per stritolare.

**Prerequisiti:** Tipo drago, Ghermire, Ghermire Migliorato.

**Beneficio:** Il drago può afferrare e stritolare le creature ferite dal suo colpo di coda. Questo funziona come un attacco per afferrare, tranne per il fatto che può essere usato contro qualsiasi creatura di taglia inferiore a quella del drago.

Se il drago riesce ad afferrare l'avversario con la coda, infligge danni contundenti pari ai suoi danni da colpo di coda più una volta e mezzo il suo modificatore di Forza. Il drago, per ogni round in cui tiene afferrato l'avversario, gli infligge danni da stritolamento.

Il drago non può portare attacchi con colpi di coda o spazzate con la coda mentre stritola un avversario intrappolato tra le spire della sua coda.

### COLPO RAPIDO [MOSTRUOSO]

Il drago può attaccare una volta in più con un'arma naturale.

**Prerequisiti:** Des 9, una o più coppie di armi naturali, tipo aberrazione, bestia magica, drago, elementale o vegetale, bonus di attacco base +10.

**Beneficio:** Se il drago possiede una coppia di armi naturali, quali, per esempio, due artigli, due ali o due schianti, può compiere un attacco extra con una di queste armi con una penalità di -5. Si noti che persino le creature dotate di arti multipli soddisfano i requisiti di questo talento, come nel caso di creature con tre braccia e tre attacchi con gli artigli.

**Normale:** Un drago privo di questo talento attacca una volta per ogni arma naturale.

**Speciale:** Il drago può scegliere questo talento una volta per ogni coppia di attacchi naturali posseduti. Un drago puro di taglia Grande, per esempio, può attaccare con un morso, due artigli, due ali e un colpo di coda. Il drago può scegliere questo talento due volte, la prima per i suoi artigli e la seconda per le sue ali.

### COLPO RAPIDO MIGLIORATO [MOSTRUOSO]

Il drago può attaccare più volte con un'arma naturale.

**Prerequisiti:** Des 9, una o più coppie di armi naturali, tipo aberrazione, bestia magica, drago, elementale o vegetale, bonus di attacco base +15, Colpo Rapido.

**Beneficio:** Se il drago possiede una coppia di armi naturali, quali, per esempio, due artigli, due ali o due schianti, può compiere uno o più attacchi extra (fino a un massimo di quattro attacchi extra) con una di queste armi, il primo attacco con una penalità di -5, e il secondo e quelli successivi subiscono anch'essi una penalità cumulativa di -5. Si noti che persino le creature con arti multipli soddisfano i requisiti di questo talento, come nel caso di creature con tre braccia e tre attacchi con gli artigli.

**Normale:** Un drago privo di questo talento attacca una

TABELLA 2-3: TALENTI DEI DRAGHI

Talenti generali	Prerequisiti	Beneficio
Ascesa Poderosa	For 15, velocità di volare (manovrabilità media)	Guadagna altitudine senza perdere velocità
Attacco in Volo Agile	Velocità di volare 27 m, Attacco in Volo, Fluttuare o Virare	Si muove prima e dopo l'attacco
Grosso e al Comando	Portata naturale di 3 metri o superiore, taglia Grande o superiore	Respinge gli avversari che tentano di avvicinarsi
Manovrabilità Migliorata	Velocità di volare 45 metri, Fluttuare o Virare	La manovrabilità migliora di una classe
Picchiata potente	For 15, velocità di volare (manovrabilità media)	Abbatte gli avversari e infligge danni extra
Talenti epici	Prerequisiti	Beneficio
Assaltatore di Incantatori	Riflessi in Combattimento	Lanciare incantesimi sulla difensiva diventa più difficile per gli incantatori minacciati dal drago
Capienza di Incantesimi Migliorata	Capacità di lanciare incantesimi al normale livello massimo dell'incantesimo in almeno una classe di incantatore	Ottiene slot incantesimi extra
Carica Crudele	Iniziativa Migliorata	Compie un attacco completo dopo aver caricato
Critico Soverchiante	For 23, Arma Focalizzata, Attacco Poderoso, Critico Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato	Infligge danni extra per ogni tiro critico messo a segno
Critico Devastante	For 25, Arma Focalizzata, Attacco Poderoso, Critico Migliorato, Critico Soverchiante, Incalzare, Incalzare Potenziato	Il tiro critico impone all'avversario di superare un tiro salvezza per non morire
Guarigione Rapida	Cos 25	Capacità di guarigione rapida aumenta di 3
Riflessi Epici	-	Bonus di +4 bonus ai tiri salvezza sui Riflessi
Tempra Epica	-	Bonus di +4 bonus ai tiri salvezza sulla Tempra
Volontà Epica	-	Bonus di +4 bonus ai tiri salvezza sulla Volontà
Talenti di metasoffio	Prerequisiti	Beneficio
Soffio Controllato	Cos 13, arma a soffio, taglia Piccola o superiore	Espelle l'arma a soffio sotto forma di linea o di cono
Soffio Propagante	Cos 15, arma a soffio, Soffio Controllato, taglia Piccola o superiore	Espelle l'arma a soffio come effetto di propagazione
Soffio Propagante Esteso	Cos 15, arma a soffio, Soffio Controllato, Soffio Propagante, taglia Piccola o superiore	Espelle l'arma a soffio come un effetto di propagazione utilizzabile a distanza
Soffio Suddiviso	Cos 13, arma a soffio, Soffio Controllato, taglia Piccola o superiore	Suddivide l'arma a soffio in due attacchi
Soffio Impregnante	Cos 13, arma a soffio	Il soffio infligge danni extra 1 round dopo
Soffio Persistente	Cos 15, arma a soffio, Soffio Impregnante	Il soffio persiste sotto forma di nube per 1 round
Soffio Ingrandito	Cos 13, arma a soffio	La lunghezza dell'arma a soffio aumenta del 50%
Soffio Intensificato	Cos 13, arma a soffio	Aumenta la CD del tiro salvezza contro l'arma a soffio
Soffio Massimizzato	Cos 17, arma a soffio	Massimizza gli effetti variabili numerici dell'arma a soffio
Soffio Spedito	Cos 17, arma a soffio	Utilizza l'arma a soffio con una frequenza maggiore
Soffio Tempestoso	For 13, arma a soffio, Attacco Poderoso, taglia Grande o superiore	L'arma a soffio produce anche effetti di vento
Soffio Veloce	Cos 19, arma a soffio	Utilizza l'arma a soffio con un'azione gratuita

volta per ogni arma naturale.

**Speciale:** Il drago può scegliere questo talento una volta per ogni coppia di attacchi naturali posseduti. Un drago puro di taglia Grande, per esempio, può attaccare con un morso, due artigli, due ali e un colpo di coda. Il drago può scegliere questo talento due volte, la prima per i suoi artigli e la seconda per le sue ali.

## CONOSCENZE DRACONICHE [MOSTRUOSO]

Il drago è in sintonia con la natura e gli elementi, e, tramite questi, ha accesso a profonde fonti del sapere.

**Prerequisiti:** Int 19, drago puro, tre qualsiasi abilità di Conoscenze.

**Beneficio:** Questo talento è molto simile al privilegio di classe del bardo "conoscenze bardiche", tranne per il fatto che si basa sulla scala e sulla portata degli eventi storici invece che sul numero di persone al corrente di una certa informazione. Il drago può effettuare una speciale prova di Conoscenze Draconiche (d20 + categoria di età del drago + modificatore di Int del drago) per vedere se ricorda qualche informazione degna di nota su un oggetto, su un fatto o su un luogo. Questa prova non rivela i poteri di un oggetto ma-

gico, ma può fornire qualche indizio sul suo funzionamento generale. Il drago non può prendere 10 o 20 a questa prova; questo tipo di informazioni è essenzialmente casuale. Se il drago possiede un'abilità di Conoscenze relativa o applicabile all'informazione ricercata, ottiene un bonus di +1 alla prova di Conoscenze Draconiche per ogni 5 gradi spesi in quella abilità di Conoscenze.

Il DM può determinare la Classe Difficoltà della prova, in riferimento alle seguenti tabelle.

CD	Tipo di conoscenza	Esempi
10	Qualcosa che ha importanza mondiale o planetaria	Informazioni sulla creazione del mondo, catastrofi planetarie, potenti luoghi misteriosi o divini
15	Qualcosa che ha importanza regionale, ma duraturo o con un impatto di lungo periodo	Informazioni sugli imperi, le guerre, le catastrofi, gli individui o i gruppi di un continente
20	Qualcosa che ha importanza regionale, ma con effetti piuttosto temporanei	Informazioni sulle contee, le battaglie, le catastrofi, gli individui o i gruppi di una nazione

Talenti mostruosi	Prerequisiti	Beneficio
Colpo Rapido	Des 9, una o più coppie di armi naturali, tipo aberrazione, bestia magica, drago, elementale o vegetale, bonus di attacco base +10	Compie un attacco extra con un'arma naturale, con una penalità di -5
Colpo Rapido Migliorato	Des 9, una o più coppie di armi naturali, tipo aberrazione, bestia magica, drago, elementale o vegetale, bonus di attacco base +15, Colpo Rapido	Compie attacchi extra multipli con le armi naturali, con una penalità cumulativa di -5
Conoscenze Draconiche	Int 19, drago puro, tre qualsiasi abilità di Conoscenze	Capacità simile alle conoscenze bardiche
Focus Incorporato	Cos 13, tipo drago, capacità di lanciare incantesimi	Una componente focus diventa tutt'uno con il drago
Ghermire <sup>1</sup>	Taglia Enorme	Afferra e trattiene avversari di taglia inferiore
Coda Stritolante	Tipo drago, Ghermire, Ghermire Migliorato	Afferra gli avversari con la coda e infligge danni extra con il colpo di coda
Ghermire e Inghiottire	Cos 19, tipo drago, Ghermire, Ghermire Migliorato, taglia Enorme o superiore	Inghiotte un avversario afferrato con il morso
Ghermire Migliorato	Ghermire	Può ghermire avversari di taglia superiore
Ghermire Multiplo	For 17, Ghermire	La penalità per mantenere una presa scende a -10
Squartare	Due attacchi con gli artigli, For 13, Attacco Poderoso, Ghermire, taglia Enorme o superiore	Infligge danni extra con gli artigli
Multiattacco <sup>1</sup>	Tre o più armi naturali	La penalità agli attacchi secondari scende a -2
Multiattacco Migliorato	Tre o più armi naturali, Multiattacco	Nessuna penalità agli attacchi secondari
Onda d'Urto	For 13, tipo drago, Attacco Poderoso, taglia Grande o superiore	Butta a terra gli avversari quando colpisce il suolo con la coda
Resistere ai Colpi	Cos 19, tipo drago, Robustezza	Ottiene la riduzione del danno 2/-
Risvegliare Presenza Terrificante	Car 11, tipo drago	Ottiene la capacità di presenza terrificante
Risvegliare Resistenza agli Incantesimi	Cos 13, tipo drago	Ottiene la capacità di resistenza agli incantesimi
Sopprimere Punto Debole	Vulnerabilità all'energia, Volontà di Ferro	Riduce la vulnerabilità a un tipo di energia
Oltrepassare Punto Debole	Vulnerabilità all'energia, Sopprimere Punto Debole, Volontà di Ferro	Rimuove la vulnerabilità a un tipo di energia
Spazzata di Coda Atterrante	Spazzata di coda	La spazzata di coda butta a terra gli avversari
Spazzata di Coda Turbinante	Spazzata di coda	La spazzata di coda descrive un cerchio invece di un semicerchio
Tempesta di Ali	For 13, tipo drago, velocità di volare 6 m, Attacco Poderoso, Fluttuare, taglia Grande o superiore	Utilizza le ali per creare effetti di vento contro i nemici
Velocità Migliorata	For 13, tipo drago	Velocità di volare +6 m, altre velocità +3 m

<sup>1</sup> Ghermire e Multiattacco sono qui menzionati solo perché costituiscono i prerequisiti di altri talenti dei draghi. La descrizione completa di questi talenti è contenuta nel *Manuale dei Mostri*.

- 25 Qualcosa che ha importanza locale, ma duraturo o con un impatto di lungo periodo
- 30 Qualcosa che ha importanza locale, ma con effetti piuttosto temporanei
- Informazioni su una dinastia minore, un luogo misterioso secondario, un certo oggetto magico o un eroe
- Informazioni su un eroe, una battaglia minore o un particolare edificio

#### Modificatori della CD:

- 1 Per ogni 10.000 mo di valore dell'oggetto, se un oggetto
- 5 L'individuo è un drago, un uccisore di draghi o un amico dei draghi
- 5 La tana del drago si trova nella zona considerata

### CRITICO DEVASTANTE [EPICO]

Il drago sceglie un tipo di arma da mischia, quale, per esempio, l'artiglio o il morso. Con quell'arma, può uccidere qualsiasi creatura in un solo colpo.

**Prerequisiti:** For 25, Arma Focalizzata (arma scelta), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (arma scelta), Critico Sovverchiante (arma scelta), Incalzare, Incalzare Potenziato.

**Beneficio:** Un drago che utilizzi l'arma scelta, nel caso di un colpo critico messo a segno, costringe l'avversario a effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà DV del drago + livello del drago + modificatore di For del drago) per non morire all'istante (le creature immuni ai colpi critici non sono influenzate da questo talento).

**Speciale:** Un drago può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il drago sceglie il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma.

### CRITICO SOVERCHIANTE [EPICO]

Il drago sceglie un tipo di arma da mischia, quale, per esempio, l'artiglio o il morso. Il drago, quando mette a segno un colpo critico, infligge danni extra con quell'arma.

**Prerequisiti:** For 23, Arma Focalizzata (arma scelta), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (arma scelta), Incalzare, Incalzare Potenziato.

**Beneficio:** Un drago che utilizzi l'arma scelta, nel caso di un colpo critico messo a segno, infligge +1d6 danni extra. Se il moltiplicatore critico dell'arma è x3, si aggiungono invece +2d6 danni extra, e infine se il moltiplicatore è x4, vanno sommati +3d6 danni extra (le creature immuni ai colpi critici non sono influenzate da questo talento).

**Speciale:** Un drago può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il drago sceglie il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma.

### FOCUS INCORPORATO [MOSTRUOSO]

Il drago può assorbire una componente focus nel suo corpo.

**Prerequisiti:** Cos 13, tipo drago, capacità di lanciare incantesimi.

**Beneficio:** Il drago può incorporare nella sua pelle o cozza una componente focus di un incantesimo che ha imparato a lanciare, e può utilizzare tale focus incorporato ogni vol-

ta che lancia l'incantesimo. Il drago può incorporare un numero di focus uguale al suo punteggio di Costituzione.

**Speciale:** Il valore totale dei focus più preziosi che un drago ha incorporato nella sua pelle, va conteggiato come facente parte del suo tesoro.

### GHERMIRE E INGHIOTTIRE [MOSTRUOSO]

Il drago può inghiottire le creature che ha afferrato con il suo morso.

**Prerequisiti:** Cos 19, tipo drago, Ghermire, Ghermire Migliorato, taglia Enorme o superiore.

**Beneficio:** Se il drago inizia il suo turno con un avversario afferrato nel suo morso, può tentare una nuova prova di lotta (come se cercasse di immobilizzare l'avversario). Se la prova viene effettuata con successo, il drago inghiottisce il suo avversario e gli infligge danni con il morso.

Una creatura inghiottita è considerata in lotta, mentre il drago non lo è. Una creatura inghiottita può cercare di aprirsi la strada con qualsiasi arma tagliente o perforante leggera (il numero di danni necessari per liberarsi è riportato nella tabella seguente), o può cercare di liberarsi dalla lotta. Se sceglie di intraprendere quest'ultima azione, una prova effettuata con successo riconduce la creatura nella bocca del drago. Qualsiasi danno inflitto dalla creatura inghiottita va sottratto dai punti ferita del drago; se una creatura riesce ad aprirsi un varco, una contrazione muscolare richiude subito lo squarcio, perciò se il drago inghiottisce un nuovo avversario, questi dovrà aprire un altro varco. Le creature inghiottite subiscono danni per ogni round che rimangono nello stomaco del drago, come descritto di seguito.

Taglia del drago	Taglia della creatura inghiottita <sup>1</sup>	Danni fisici <sup>2</sup>	Danni da energia <sup>3</sup>
Enorme	Media	1d8	2d8
Mastodontica	Grande	2d6	4d6
Colossale	Enorme	2d8	4d8

1 Taglia massima di una creatura che si può inghiottire. Lo stomaco del drago può contenere due creature di questa taglia; gli avversari di taglia inferiore equivalgono a un quarto di questa creatura.

2 Una creatura inghiottita subisce danni contundenti per ogni round trascorso nello stomaco del drago.

3 Una creatura inghiottita subisce danni da energia per ogni round trascorso nello stomaco del drago. L'energia è dello stesso tipo di quella del soffio.

### GHERMIRE MIGLIORATO [MOSTRUOSO]

Il drago può ghermire avversari di taglia superiore a quella che possono ghermire le altre creature.

**Prerequisiti:** Ghermire.

**Beneficio:** Questo talento funziona come Ghermire (vedi pagina 304 del *Manuale dei Mostri*), tranne per il fatto che il drago può afferrare una creatura di due taglie inferiori (alla sua) con il morso o un artiglio.

### GHERMIRE MULTIPLIO [MOSTRUOSO]

Il drago, con uno solo dei suoi attacchi naturali, può ingaggiare lotte più strenue con i nemici.

**Prerequisiti:** For 17, Ghermire.

**Beneficio:** Quando il drago lotta con un avversario e lo afferra soltanto con la parte del corpo con cui ha effettuato l'attacco, subisce una penalità ridotta di -10 alle prove di lotta per mantenere la presa.

**Normale:** Un drago privo di questo talento, subisce una penalità di -20 alle prove di lotta per mantenere la presa soltanto con una parte del suo corpo.

### GROSSO E AL COMANDO [GENERALE]

Il drago può impedire agli avversari di avvicinarsi entro la sua portata.

**Prerequisiti:** Portata naturale di 3 metri o superiore, taglia Grande o superiore.

**Beneficio:** Quando un drago mette a segno un attacco di opportunità contro un avversario che si muove all'interno della sua area di minaccia, il drago può respingerlo all'indietro, nello spazio di 1,5 metri che occupava prima di provocare l'attacco di opportunità. Il drago, dopo aver colpito con un attacco di opportunità, deve effettuare una prova di Forza contrapposta con il suo avversario. Il drago ottiene un bonus di 4 per ogni categoria di taglia superiore a quella dell'avversario, e un bonus aggiuntivo di +1 per ogni 5 danni inflitti con l'attacco di opportunità. Se il drago vince la prova contrapposta, l'avversario viene spinto all'indietro di 1,5 metri, proprio nello spazio che aveva appena lasciato. Un avversario spinto da un drago non può compiere altri movimenti nello stesso round.

### GUARIGIONE RAPIDA [EPICO]

Le ferite del drago guariscono molto in fretta.

**Prerequisito:** Cos 25.

**Beneficio:** Il drago ottiene guarigione rapida 3, o la sua eventuale guarigione rapida aumenta di 3. Questo talento non è cumulabile con gli effetti di guarigione rapida conferiti da oggetti magici o da effetti magici non permanenti.

**Speciale:** Il drago può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulabili.

### MANOVRABILITÀ MIGLIORATA [GENERALE]

Il drago migliora la sua manovrabilità in volo.

**Prerequisiti:** Velocità di volare 45 metri, Fluttuare o Virare.

**Beneficio:** La manovrabilità del drago migliora di una categoria, da maldestra a scarsa, da scarsa a media, da media a buona (vedi "Movimento tattico aereo", pagina 20 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

**Speciale:** Il drago può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che il drago acquista questo talento, la sua manovrabilità migliora di una categoria (ma non potrà mai diventare migliore di buona).

### MULTIATTACCO MIGLIORATO [MOSTRUOSO]

Il drago è piuttosto abile nell'utilizzare tutte le sue armi naturali all'unisono.

**Prerequisiti:** Tre o più armi naturali, Multiattacco.

**Beneficio:** Gli attacchi secondari che il drago effettua con le sue armi naturali non subiscono nessuna penalità al tiro per colpire. Il drago tuttavia continua a sommare soltanto la metà del suo bonus di Forza, se presente, ai danni inflitti.

**Normale:** Un drago privo di questo talento, effettua i suoi attacchi secondari con una penalità di -5 (o con una penalità di -2 se possiede il talento Multiattacco).

### OLTREPASSARE PUNTO DEBOLE [MOSTRUOSO]

Il drago, con un grande sforzo di volontà, può annullare una delle sue vulnerabilità innate.

**Prerequisiti:** Vulnerabilità all'energia, Sopprimere Punto Debole, Volontà di Ferro.

**Beneficio:** Il drago può sopprimere completamente la sua vulnerabilità a un tipo di energia. Un drago, soggetto a un attacco che si basa su quel tipo di energia, non subisce alcun danno extra.

**Normale:** Una creatura vulnerabile a un tipo di energia



subisce una volta e mezzo i danni normali (+50%) causati da quel tipo di energia.

### ONDA D'URTO [MOSTRUOSO]

Il drago può colpire il terreno con la sua coda con tale energia da buttare a terra le altre creature.

**Prerequisiti:** For 13, tipo drago, Attacco Poderoso, taglia Grande o superiore.

**Beneficio:** Il drago, con un'azione di round completo, può colpire una superficie solida con la sua coda e creare un'onda d'urto che si propaga dallo spazio del drago con un raggio in metri pari a 1,5 x i Dadi Vita razziali del drago. Il drago compie un unico attacco per spingere, quale che sia il numero di creature presenti all'interno dell'area. Ogni creatura all'interno dell'area deve effettuare una prova di Forza e confrontare il proprio risultato con quello del drago. Coloro che falliscono le proprie prove contrapposte cadono a terra.

**Speciale:** Le strutture e gli oggetti incustoditi che si trovano anche parzialmente entro la portata dell'onda d'urto subiscono danni pari a 1d6 + il bonus di Forza del drago.

### PICCHIATA POTENTE [GENERALE]

Il drago può scendere in picchiata sui suoi nemici.

**Prerequisiti:** For 15, velocità di volare (manovrabilità media).

**Beneficio:** Un drago in volo può scendere in picchiata e schiantarsi su un avversario per infliggere danni extra.

Questa è un'azione standard che può avere effetto su creature di taglia inferiore a quella del drago. Il drago compie un attacco per oltrepassare, e l'avversario non può scansarsi. Se il drago butta a terra l'avversario, lo colpisce con un attacco di schianto aggiuntivo, che infligge i danni riportati di seguito, più una volta e mezzo il bonus di Forza del drago (arrotondato per difetto). Questo attacco riceve il normale bonus di +4 contro gli avversari proni.

**Normale:** Un drago privo di questo talento può attaccare con una sola arma naturale e non ha alcuna possibilità di buttare a terra gli avversari.

**Speciale:** Se il drago fallisce l'attacco per oltrepassare e viene a sua volta sbilanciato, allora finisce a terra e infligge a se stesso i danni da schianto, sopra riportati.

#### Taglia del drago

Minuta  
Minuscola  
Piccola  
Media  
Grande  
Enorme  
Mastodontica  
Colossale

#### Danni della Picchiata Potente

1d2  
1d3  
1d4  
1d6  
1d8  
2d6  
2d8  
4d6

### RESISTERE AI COLPI [MOSTRUOSO]

Il drago è molto abile a smorzare l'effetto dei colpi.

**Prerequisiti:** Cos 19, tipo drago, Robustezza.

**Beneficio:** Il drago ottiene la riduzione del danno 2/-. Questa si può sommare ad altre riduzioni del danno già in possesso del drago (quale che sia la loro origine). La riduzione del danno non può ridurre il danno sotto lo 0.

### RIFLESSI EPICI [EPICO]

Il drago possiede riflessi molto scattanti.

**Beneficio:** Il drago ottiene un bonus di +4 a tutti i tiri salvezza sui Riflessi.

### RISVEGLIARE PRESENZA TERRIFICANTE [MOSTRUOSO]

Il drago ottiene la presenza terrificante.

**Prerequisiti:** Car 11, tipo drago.

**Beneficio:** Il drago ottiene la capacità speciale presenza terrificante con un raggio in metri pari a 1,5 x la metà dei suoi Dadi Vita razziali.

La capacità funziona automaticamente, ogni volta che il drago attacca, carica o vola in avanti. Le creature all'interno dell'area sono influenzate dall'effetto se vedono il drago e hanno meno Dadi Vita dei Dadi Vita razziali del drago.

Una creatura potenzialmente influenzabile che superi un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà DV razziali del drago + modificatore di Carisma del drago) diventa immune alla presenza terrificante di quel drago per 24 ore. In caso di fallimento, le creature con 4 o meno Dadi Vita cadono in preda al panico per 4d6 round, mentre quelle con 5 o più Dadi Vita diventano scosse per 4d6 round. I draghi sono immuni alla presenza terrificante degli altri draghi.

**Speciale:** Se il drago sceglie questo talento e ottiene (o otterrà) la capacità di presenza terrificante, il raggio della sua presenza terrificante accresce del 50% o aumenta di 1,5 x la metà dei suoi Dadi Vita razziali, quale che sia il valore più alto. Inoltre, la CD del tiro salvezza contro la presenza terrificante aumenta di 2.



La Picchiata Potente di questo drago verde butta a terra Lidda.

## RISVEGLIARE RESISTENZA AGLI INCANTESIMI [MOSTRUOSO]

Il drago ottiene la resistenza agli incantesimi.

**Prerequisiti:** Cos 13, tipo drago.

**Beneficio:** Il drago ottiene una resistenza agli incantesimi innata pari ai suoi Dadi Vita razziali.

**Speciale:** Se i Dadi Vita razziali del drago aumentano dopo aver scelto questo talento, la resistenza agli incantesimi del drago aumenta di pari passo. Se il drago sceglie questo talento e ottiene (o otterrà) la resistenza agli incantesimi come capacità razziale, la resistenza agli incantesimi del drago è uguale ai suoi nuovi Dadi Vita totali o alla resistenza agli incantesimi del drago +2, quale che sia il valore più alto.

Il drago può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che il drago sceglie questo talento, la sua innata resistenza agli incantesimi aumenta di 2. Un drago d'argento vecchio che scegliesse questo talento due volte, per esempio, avrebbe resistenza agli incantesimi 30.

## SOFFIO CONTROLLATO [METASOFFIO]

Il drago può scegliere a suo piacere la forma della sua arma a soffio, che sia un cono o una linea.

**Prerequisiti:** Cos 13, arma a soffio, taglia Piccola o superiore.

**Beneficio:** Se il drago ha un'arma a soffio lineare, può scegliere di trasformarla in un cono. Allo stesso modo, se il drago ha un'arma a soffio conico, può scegliere di trasformarla in una linea.

Un drago, quando utilizza questo talento, aggiunge +1 al numero di round che deve aspettare

prima di poter usare il suo soffio un'altra volta.

**Normale:** La forma dell'arma a soffio di un drago privo di questo talento è prestabilita.

## SOFFIO IMPREGNANTE [METASOFFIO]

L'arma a soffio del drago impregna le creature e continua ad avere effetto anche nel round successivo al soffio.

**Prerequisiti:** Cos 13, arma a soffio.

**Beneficio:** L'arma a soffio del drago, oltre a mantenere i suoi normali effetti, impregna tutti gli oggetti presenti nell'area. Un'arma a soffio impregnante dura 1 round. Nel round successivo a quello nel quale il drago ha soffiato, un'arma a soffio impregnante infligge la metà dei danni inflitti il round precedente. Le creature che evitano i danni dell'arma a soffio (è il caso di tutte le creature con la capacità speciale di eludere o quelle incorporee) non subiscono i danni extra. Per esempio, un drago d'argento vecchio utilizza il suo soffio freddo e infligge 72 danni da freddo (o 36 danni contro gli avversari che superano il tiro salvezza). Il round successivo, i nemici che hanno fallito i loro tiri salvezza contro l'arma a soffio, subiscono 36 danni da freddo aggiuntivi, mentre i nemici che hanno effettuato con successo i loro tiri salvezza subiscono 18 danni da freddo.

Un nemico può compiere un'azione di round completo per tentare di rimuovere l'arma a soffio impregnante prima di subire danni aggiuntivi. Si deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (la stessa CD della normale arma a soffio del drago) per rimuovere l'effetto. Buttarsi a terra e rotolare conferisce un bonus di +2 al tiro salvezza, ma l'avversario, così facendo, finisce prono. Un'arma a soffio impregnante può essere inoltre dissolta per magia (la CD è uguale alla CD del tiro salvezza contro l'arma a soffio del drago).

Questo talento si applica soltanto alle armi a soffio che hanno durata istantanea e infliggono qualche tipo di danno, quali, per esempio, i danni da energia (acido, elettricità, freddo, fuoco o suono), i danni alle caratteristiche o i livelli negativi.

Un drago, quando utilizza questo talento, aggiunge +1 al numero di round che deve aspettare prima di poter usare il suo soffio un'altra volta.

**Speciale:** Il drago può applicare questo talento più volte sulla stessa arma a soffio. Ogni volta che il drago sceglie questo talento, la durata dell'arma a soffio impregnante aumenta di un altro round.

## SOFFIO INGRANDITO [METASOFFIO]

L'arma a soffio del drago è più lunga del normale.

**Prerequisiti:** Cos 13, arma a soffio.

**Beneficio:** La lunghezza dell'arma a soffio del drago aumenta del 50% (si arrotondi per difetto al più vicino multiplo di 1,5). Un drago d'argento vecchio che soffiasse un cono di freddo ingrandito, per esempio, produrrebbe un cono lungo 22,5 metri invece di 15 metri. Le armi a soffio coniche si allungano man mano che si allungano, al contra-



Il Soffio Impregnante di questo drago d'argento congela gli avversari sul posto. *Flan Spence 03*

rio di quelle lineari che si possono soltanto allungare.

Un drago, quando utilizza questo talento, aggiunge +1 al numero di round che deve aspettare prima di poter usare il suo soffio un'altra volta.

### SOFFIO INTENSIFICATO [METASOFFIO]

L'arma a soffio del drago è persino più letale della norma.

**Prerequisiti:** Cos 13, arma a soffio.

**Beneficio:** Il drago può aumentare la CD del tiro salvezza della sua arma a soffio di qualsiasi numero fino a un valore massimo uguale al suo bonus di Costituzione.

Un drago, per ogni punto con cui aumenta la CD del tiro salvezza, aggiunge +1 al numero di round che deve aspettare prima di usare il suo soffio un'altra volta.

### SOFFIO MASSIMIZZATO [METASOFFIO]

Il drago può utilizzare un'azione di round completo per utilizzare la sua arma a soffio alla massima potenza.

**Prerequisiti:** Cos 17, arma a soffio.

**Beneficio:** Se il drago utilizza la sua arma a soffio con un'azione di round completo, tutti gli effetti numerici variabili dell'attacco si possono massimizzare. Un'arma a soffio massimizzata infligge i danni massimi, dura il tempo massimo, o cose simili. Per esempio, un drago d'argento vecchio che utilizzasse un'arma a soffio freddo massimizzata (danni 16d8), infliggerebbe 128 danni. Un drago d'argento vecchio che utilizzasse un'arma a soffio di gas paralizzante massimizzata (durata 1d6+8 round), paralizzerebbe le creature che fallissero il loro tiro salvezza per 14 round.

Le CD dei tiri salvezza contro le armi a soffio del drago restano invariate. Un drago, quando utilizza questo talento, aggiunge +3 al numero di round che deve aspettare prima di poter usare il suo soffio un'altra volta. Questo talento è cumulabile con gli effetti delle altre armi a soffio potenziate dai talenti di metasoffio, ma non li massimizza. Per esempio, un'arma a soffio massimizzata ulteriormente potenziata da un Soffio Tempestoso produrrebbe l'effetto di vento riportato nella descrizione del talento, ma la velocità del vento non verrebbe modificata al massimo.

**Speciale:** Il drago non può usare questo talento insieme al talento Soffio Veloce sulla stessa arma e nello stesso istante.

### SOFFIO PERSISTENTE [METASOFFIO]

Il soffio del drago forma una nube persistente.

**Prerequisiti:** Cos 15, arma a soffio, Soffio Impregnante.

**Beneficio:** L'arma a soffio del drago, oltre a mantenere i suoi normali effetti, aleggia nell'aria sotto forma di nube della stessa forma e dimensione dell'arma a soffio originale. Questa nube permane per 1 round.

I nemici intrappolati nell'area dell'arma a soffio, quando il drago emette il suo soffio, non subiscono danni aggiuntivi dall'arma a soffio persistente, purché abbandonino la nube attraverso il cammino più breve nel loro turno successivo. Altrimenti, chiunque tocchi o entri nell'area dove aleggia la nube, per tutta la sua durata, subisce la metà dei normali effetti dell'arma a soffio; tutti i tiri salvezza per contrastare quell'arma a soffio sono comunque applicabili. Le armi a soffio che infliggono danni, infliggono la metà dei loro danni normali, mentre le armi a soffio con effetti che hanno una durata, durano la metà del tempo normale; se una creatura viene colpita due volte da una stessa arma a soffio che non infligge danni, gli effetti non si sommano.

Un drago d'argento, per esempio, utilizza questo talento sulla sua arma a soffio freddo. Le creature colpite dal cono di 15 metri subiscono 16d8 danni da freddo, e ottengono un ti-

ro salvezza sui Riflessi con CD 31 per dimezzare i danni. Il cono da 15 metri persiste per 1 round. Chiunque tocchi o entri nell'area dove aleggia il cono subisce 8d8 danni da freddo, oppure 4d8 danni, se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 31. Le creature che si trovano all'interno del cono emesso dal drago non subiscono danni aggiuntivi se, al loro turno, si allontanano percorrendo il cammino più breve a loro disposizione.

Se lo stesso drago applica questo talento sulla sua arma a soffio paralizzante, una creatura intrappolata nel cono di 15 metri deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 31 o rimanere paralizzato per 1d6+8 round. Questo cono di 15 metri persiste per 1 round. Chiunque tocchi o entri nell'area dove aleggia il cono deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 31 o rimanere paralizzato per 1d3+4 round. Le creature che si trovano all'interno del cono emesso dal drago non subiscono danni aggiuntivi se, al loro turno, si allontanano percorrendo il cammino più breve a loro disposizione. Le creature paralizzate dal soffio iniziale non possono uscire dalla nube, ma non subiscono nessun effetto aggiuntivo perché gli effetti di paralisi non sono cumulabili.

Un drago, quando utilizza questo talento, aggiunge +2 al numero di round che deve aspettare prima di poter usare il suo soffio un'altra volta.

**Speciale:** Il drago può applicare questo talento più volte sulla stessa arma a soffio. Ogni volta che il drago sceglie questo talento, la durata dell'arma a soffio persistente aumenta di un altro round.

Il drago può applicare questo talento su un'arma a soffio che è già stata potenziata dal talento Soffio Impregnante, ma il soffio risultante si impregnerà soltanto sui nemici colpiti dal soffio iniziale.

### SOFFIO PROPAGANTE [METASOFFIO]

Il drago può convertire la sua arma a soffio in una propagazione.

**Prerequisiti:** Cos 15, arma a soffio, Soffio Controllato, taglia Piccola o superiore.

**Beneficio:** Il drago può controllare la forma della sua arma a soffio e trasformarla in una propagazione centrata sulla sua testa, invece di lasciarla nella sua forma normale. Il raggio della propagazione corrisponde alla taglia del drago, come illustrato di seguito.

Taglia della creatura	Raggio della propagazione
Piccola	3 m
Media	4,5 m
Grande	6 m
Enorme	7,5 m
Mastodontica	9 m
Colossale	10,5 m

Un drago, quando utilizza questo talento, aggiunge +2 al numero di round che deve aspettare prima di poter usare il suo soffio un'altra volta.

### SOFFIO PROPAGANTE ESTESO [METASOFFIO]

Il drago può convertire la sua arma a soffio in una propagazione utilizzabile a distanza.

**Prerequisiti:** Cos 15, arma a soffio, Soffio Controllato, Soffio Propagante, taglia Piccola o superiore.

**Beneficio:** Il drago può controllare la forma della sua arma a soffio e trasformarla in una propagazione centrata poco distante dalla sua testa. Il raggio della propagazione corrisponde alla taglia del drago, come illustrato di seguito.

Taglia del drago	Raggio della propagazione	Gittata della propagazione
Piccola	3 m	12 m
Media	4,5 m	18 m
Grande	6 m	24 m
Enorme	7,5 m	30 m
Mastodontica	9 m	36 m
Colossale	10,5 m	42 m

Un drago, quando utilizza questo talento, aggiunge +2 al numero di round che deve aspettare prima di poter usare il suo soffio un'altra volta.

### SOFFIO SPEDITO [METASOFFIO]

Il drago attende un tempo più breve prima di poter utilizzare un'altra volta la sua arma a soffio.

**Prerequisiti:** Cos 17, arma a soffio.

**Beneficio:** Il drago abbrevia l'intervallo di tempo tra un utilizzo e l'altro della sua arma a soffio. Il tempo di attesa si riduce di 1 round rispetto al tempo standard per soffiare di nuovo, ma rimane sempre di almeno 1 round. Questo talento è cumulabile con gli effetti dei talenti di metasoffio, e riduce di 1 round il tempo di attesa che il drago deve aspettare prima di utilizzare un'altra volta la sua arma a soffio.

**Speciale:** Se la creatura possiede più teste, ciascuna con un'arma a soffio, tutte le armi a soffio beneficiano di questo tempo più breve.

### SOFFIO SUDDIVISO [METASOFFIO]

Il drago può suddividere la sua arma a soffio in una coppia di effetti meno potenti.

**Prerequisiti:** Cos 13, arma a soffio, Soffio Controllato, taglia Piccola o superiore.

**Beneficio:** L'arma a soffio del drago conserva misure e forma, ma si divide in due flussi separati che il drago può controllare in modo indipendente. Ogni parte infligge la metà dei danni che infliggerebbe l'arma a soffio normale o dura la metà di quanto durerebbe l'effetto normale.

Un drago d'argento vecchio che applicasse questo talento alla sua arma a soffio freddo, per esempio, produrrebbe due coni di freddo lunghi 15 metri, capaci di infliggere 8d8 danni da freddo ciascuno. Se lo stesso drago utilizzasse questo talento sulla sua arma a soffio di gas paralizzante, espellerebbe due coni di gas, ciascuno dei quali potrebbe paralizzare una creatura per 1d3+4 round.

Il drago può espellere gli effetti di soffio suddivisi per far sì che si sovrappongano. Le creature intrappolate nelle aree di sovrapposizione sono colpite da entrambi i soffi e ne subiscono gli effetti due volte, entro i normali limiti delle regole per gli effetti magici cumulati.

Un drago, quando utilizza questo talento, aggiunge +1 al numero di round che deve aspettare prima di poter usare il suo soffio un'altra volta.

### SOFFIO TEMPESTOSO [METASOFFIO]

Il soffio del drago si abbatte con la forza di una tempesta.

**Prerequisiti:** For 13, arma a soffio, Attacco Poderoso, taglia Grande o superiore.

**Beneficio:** Quando un drago utilizza la sua arma a soffio, le creature che si trovano nell'area, oltre ad affrontare i normali effetti dell'arma, sono investite da raffiche di vento (e ne subiscono gli effetti). La forza del vento dipende dalla taglia del drago, come indicato di seguito. Per gli effetti del vento vedi la Tabella 3-24 a pagina 95 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Taglia del drago	Forza del vento
Grande	Molto forte
Enorme	Bufera
Mastodontica	Uragano
Colossale	Tornado

Il turbine di vento generato dall'arma a soffio del drago ha una durata istantanea, e quindi le creature ignorano questo effetto, a meno che non siano in volo o aree (in questo caso, sono spinte all'indietro di 1d6 x 1,5 metri).

Un drago, quando utilizza questo talento, aggiunge +1 al numero di round che deve aspettare prima di poter usare il suo soffio un'altra volta.

### SOFFIO VELOCE [METASOFFIO]

Il drago può soffiare alla velocità del pensiero.

**Prerequisiti:** Cos 19, arma a soffio.

**Beneficio:** Un drago può utilizzare la sua arma a soffio con un'azione gratuita.

Un drago, quando utilizza questo talento, aggiunge +4 al numero di round che deve aspettare prima di poter usare il suo soffio un'altra volta.

**Speciale:** Il drago non può usare questo talento insieme al talento Soffio Massimizzato sulla stessa arma e nello stesso istante.

### SOPPRIMERE PUNTO DEBOLE [MOSTRUOSO]

Il drago riduce la sua vulnerabilità ad un tipo di energia.

**Prerequisiti:** Vulnerabilità all'energia, Volontà di Ferro.

**Beneficio:** Il drago può sopprimere parzialmente la sua vulnerabilità a un tipo di energia o di un elemento. Un drago, soggetto a un attacco che si basa su quel tipo di energia, subisce un quarto di danni in più (+25%), a prescindere che sia concesso un tiro salvezza, o dalla riuscita del tiro salvezza.

**Normale:** Una creatura vulnerabile a un certo elemento o a un tipo di energia, subisce una volta e mezzo i danni (+50%) normali causati da quel tipo di energia.

### SPAZZATA DI CODA ATTERRANTE [MOSTRUOSO]

Il drago può buttare a terra gli avversari con la sua spazzata di coda.

**Prerequisito:** Spazzata di coda.

**Beneficio:** Le creature che falliscono i loro tiri salvezza contro la spazzata di coda del drago, oltre a subire tutti i danni dell'attacco, cadono a terra prone.

### SPAZZATA DI CODA TURBINANTE [MOSTRUOSO]

Il drago può spazzare la sua coda in cerchio.

**Prerequisito:** Spazzata di coda.

**Beneficio:** La spazzata di coda del drago descrive un cerchio con raggio pari a quello del suo colpo di coda.

**Normale:** La spazzata di coda del drago descrive un semicerchio.

### SQUARTARE [MOSTRUOSO]

Il drago può squartare gli avversari che colpisce con i suoi artigli.

**Prerequisiti:** Due attacchi con gli artigli, For 13, Attacco Poderoso, Ghermire, taglia Enorme o superiore.

**Beneficio:** Se il drago colpisce lo stesso avversario con due artigli, infligge automaticamente danni extra uguali a quelli dei due attacchi con gli artigli più una volta e mezza il suo bonus di Forza. Il drago non può afferrare un avversario nello stesso istante nel quale squarcia le carni dello stesso.

## TEMPESTA DI ALI [MOSTRUOSO]

Il drago può schiacciare al suolo i bersagli con folate di vento che si sprigionano dalle sue ali.

**Prerequisiti:** For 13, drago, velocità di volare 6 m, Attacco Poderoso, Fluttuare, taglia Grande o superiore.

**Beneficio:** Il drago, con un'azione di round completo, può fluttuare sul posto e usare le sue ali per creare un turbine cilindrico di vento, con raggio e altezza del cilindro pari a 3 metri per ogni categoria di età del drago.

Il vento soffia del centro del corpo del drago verso la superficie esterna al fondo del cilindro.

La forza del vento dipende dalla taglia del drago, come indicato nel seguito. Per gli effetti del vento vedi la Tabella 3-24 a pagina 95 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Taglia del drago	Forza del vento
Grande	Molto forte
Enorme	Bufera
Mastodontica	Uragano
Colossale	Tornado

Il turbine di vento generato dal drago dura solo per il suo turno, e quindi le creature ignorano questo effetto, a meno che non siano volanti o aeree (in questo caso, sono spinte indietro di 1d6 x 1,5 metri).

**Speciale:** Il drago può decidere di mantenere l'effetto del vento per un tempo superiore al suo turno corrente e, in questo caso, il vento durerà fino al suo turno successivo (e il drago potrebbe poi decidere di continuare l'effetto nel suo turno successivo). Chiunque si trovi all'interno del cilindro o lo attraversi, subisce questi effetti. Il drago che genera un turbine continuo di aria, può influenzare tutte le creature secondo i normali effetti di quella forza del vento, per tutta la durata del turbine (le creature influenzate non riescono a muoversi in avanti contro la forza del vento, o sono spinte all'indietro di 1d6 x 1,5 metri, se volanti o aeree).

## TEMPRA EPICA [EPICO]

Il drago possiede una tempra molto forte.

**Beneficio:** Il drago ottiene un bonus di +4 a tutti i tiri salvezza sulla Tempra.

## VELOCITÀ MIGLIORATA [MOSTRUOSO]

Il drago è più veloce degli altri esemplari della sua specie.

**Prerequisiti:** For 13, tipo drago.

**Beneficio:** La velocità di volare del drago (se posseduta) aumenta di 6 metri. Tutte le altre velocità del drago aumentano di 3 metri.

## VOLONTÀ EPICA [EPICO]

Il drago possiede una forza di volontà estremamente ferrea.

**Beneficio:** Il drago ottiene un bonus di +4 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà.

## INCANTESIMI DEI DRAGHI

I draghi nel corso dei millenni hanno sviluppato alcuni incantesimi che sfruttano le loro abilità e qualità speciali. Qualsiasi incantatore, nonostante l'origine di questi incantesimi, può impararli e utilizzarli se è capace di lanciare incantesimi della classe e del livello indicato.

## INCANTESIMI DI METASOFFIO

Un vasto numero di incantesimi in questo paragrafo, allo stesso modo dei talenti di metasoffio descritti nel paragrafo precedente, altera l'arma a soffio di un drago. Gli incantesimi di me-

tasoffio, al contrario dei talenti di metasoffio che consentono soltanto la manipolazione fisica della forma o del potere di un'arma a soffio, costituiscono un considerevole potenziamento magico dell'arma a soffio. Un incantesimo di metasoffio contiene una speciale componente di soffio (So), riportata nella descrizione dell'incantesimo. L'utilizzo dell'arma a soffio fa parte del lancio di questo incantesimo, proprio come un attacco di contatto fa parte del lancio di un incantesimo a contatto. Un drago, a differenza degli incantesimi a contatto, non può conservare la carica di un incantesimo di metasoffio; deve invece soffiare come parte dell'azione del lancio di un incantesimo. Il lancio di un incantesimo di metasoffio equivale a un normale utilizzo di un'arma a soffio, e il drago deve attendere il periodo di tempo standard prima di poter soffiare un'altra volta.

Un incantatore deve possedere un'arma a soffio per lanciare un incantesimo con la componente di soffio. Alcuni incantesimi di metasoffio si applicano soltanto alle armi a soffio con effetti letali, che si basano sull'energia; quindi il soffio surriscaldato di una testuggine dragona (che infligge danni senza alcun descrittore di energia) o il soffio pietrificante di una gorgone, per esempio, non si potrebbero animare con l'incantesimo *animare soffio*. Va da sé che entrambi i soffi potrebbero però venire potenziati con danni da fuoco, per esempio, se si lanciasse *arma a soffio mescolata* o sostituiti con danni da elettricità, se si utilizzasse *arma a soffio sostitutiva*. Un personaggio sotto gli effetti di un elisir di *soffio del drago* può usare gli incantesimi di metasoffio normalmente.

## INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE

Incantesimi di 1° livello da mago e da stregone

Trasmutazione **Soffio soffuso:** L'arma a soffio del drago abbaglia i bersagli.

Incantesimi di 2° livello da mago e da stregone

Abiurazione **Scaglie scintillanti:** Il drago ottiene un bonus di deviazione alla CA pari al suo modificatore di Costituzione.

Ammaliamento **Sguardo mesmerico:** Lo sguardo del drago frastorna le creature.

Trasmutazione **Ali dell'aria:** La manovrabilità in volo del bersaglio migliora di una classe.

**Rasoi taglienti:** Il morso o un artiglio del drago mette a segno una minaccia di critico con un 19 o un 20.

Incantesimi di 3° livello da mago e da stregone

Trasmutazione **Soffio accecante:** L'arma a soffio del drago acceca i bersagli.

Incantesimi di 4° livello da mago e da stregone

Abiurazione **Soffio dissolvente:** L'arma a soffio del drago funziona come un dissolvi magie proiettato su tutte le creature nella sua area.

Invocazione **Ali legate:** Una rete di forza intralcia il bersaglio e gli impedisce di caricare, di correre o di volare.

Necromanzia **Soffio intimorente:** L'arma a soffio del drago intimorisce i non morti.

Trasmutazione **Arma a soffio sostitutiva:** L'arma a soffio del drago infligge un tipo di danno diverso da quello normale.

**Soffio stordente:** L'arma a soffio del drago stordisce le creature per 1 round.

**Zanne aguzze:** Una delle armi naturali del drago infligge danni come se fosse di una taglia superiore.

#### Incantesimi di 5° livello da mago e da stregone

Trasmutazione **Ali dell'aria superiore:** La manovrabilità in volo del bersaglio migliora di due classi.

**Metamorfosi draconica:** L'incantatore si trasforma in un drago.

**Sangue bruciante:** Il sangue del drago, quando il drago viene colpito, infligge danni da energia a tutte le creature vicine.

**Soffio etereo:** L'arma a soffio del drago si manifesta sul Piano Etereo.

**Zanna magica soverchiante:** Le armi naturali del drago ottengono un bonus di potenziamento +1 per ogni quattro livelli.\*

\*Questo è anche un incantesimo di 5° livello da druido.

#### Incantesimi di 6° livello da mago e da stregone

Necromanzia **Aura di terrore:** Il drago ottiene un'aura di paura, o la sua presenza terrificante diventa più potente.

**Sguardo imperioso:** Il drago fa tremare i bersagli dalla paura.

#### Incantesimi di 7° livello da mago e da stregone

Ammaliamento **Sibilo del sonno:** Il drago fa cadere i bersagli in uno stato comatoso di sonno.

Trasmutazione **Animare soffio:** L'arma a soffio del drago diventa un costrutto.

**Soffio stordente superiore:** L'arma a soffio del drago stordisce le creature per 2d4 round.

#### Incantesimi di 8° livello da mago e da stregone

Ammaliamento **Sussurri della pazzia:** Il drago confonde e fa impazzire i bersagli.

Necromanzia **Soffio debilitante:** L'arma a soffio del drago infligge 2d4 livelli negativi.

Trasmutazione **Arma a soffio mescolata:** L'arma a soffio del drago infligge anche un secondo tipo di danno.

#### Incantesimi di 9° livello da mago e da stregone

Trasmutazione **Soffio assordante:** L'arma a soffio del drago infligge anche danni sonori e stordisce.

## DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

Gli incantesimi qui descritti sono presentati in ordine alfabetico.

#### Ali dell'aria

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura volante toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No (innocuo)

La creatura toccata dal drago, oltre a migliorare la sua classe di manovrabilità in volo, diventa più agile nell'aria e quindi capace di virare più rapidamente. La manovrabilità migliora di una classe: da maldestra a scarsa, da scarsa a media, da media a buona e infine da buona a perfetta.

Una stessa creatura, in un dato istante, non può beneficiare di applicazioni molteplici di questo incantesimo.

#### Ali dell'aria superiore

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 5

Questo incantesimo funziona come *ali dell'aria*, ma la manovrabilità della creatura aumenta di due classi: da maldestra a media, da scarsa a buona o da media a perfetta.

#### Ali legate

Invocazione [Forza]

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 round per livello (1)

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Una ragnatela di forza avvolge il bersaglio e lo intralcia come se fosse una rete. Se il bersaglio fallisce il suo tiro salvezza, allora rimane intralciato. L'aspetto più importante comunque è che la creatura non potrà sbattere le ali per volare, e da ciò deriva il nome comune di questo incantesimo. Una creatura che sbatte le ali in volo, precipita all'istante se viene intrappolata da *ali legate*. Una creatura intralciata può liberarsi con una prova di Artista della Fuga effettuata con successo con una CD pari alla CD del tiro salvezza dell'incantesimo. La rete di forza, allo stesso modo di un *muro di forza* è quasi del tutto impermeabile agli attacchi: è immune ai danni di qualsiasi tipo, non si può strappare con una prova di Forza e non è influenzabile dalla maggior parte degli incantesimi, compreso *dissolvi magie*. La rete, sempre come fosse un *muro di forza*, si distrugge all'istante con un incantesimo *disintegrazione*, una *verga della cancellazione*, una *sfera annientatrice* o un incantesimo *disgiunzione di Mordenkainen*.

#### Animare soffio

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 7

Componenti: S, So

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Drago

Durata: 1 round per livello

Il drago infonde coesione, mobilità e parvenza di vita nell'energia della sua arma a soffio. Il soffio così animato attacca chiunque o qualsiasi cosa indicata dal drago. L'incantesimo funziona soltanto sulle armi a soffio che infliggono danni da energia (acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro). Il soffio animato ha le seguenti statistiche.

**Tipo:** Costrutto.

**Sottotipo:** Lo stesso del drago o del tipo di energia del drago, se il drago non ha un sottotipo.

**Taglia:** Una taglia inferiore a quella del drago.

**Dadi Vita:** Uguali al numero di dadi di danni inflitti dal-

l'arma a soffio del drago. I Dadi Vita sono dadi da 10 facce. I costrutti inoltre ottengono punti ferita bonus in base alla loro taglia:

Minuta, Minuscola: -

Piccola: 10

Media: 20

Grande: 30

Enorme: 40

Mastodontica: 60

Colossale: 80

**Velocità:** Dipende dal tipo di soffio:

Acido: 6 m, nuotare 27 m

Elettricità: Volare 30 m (perfetta)

Freddo: 9 m

Fuoco: 15 m

Sonoro: Volare 30 m (perfetta)

**CA:** L'armatura naturale del soffio animato dipende dalla taglia:

Minuta o Minuscola: +2

Piccola o Media: +3

Grande: +4

Enorme: +8

Mastodontica: +10

Se l'arma a soffio del drago utilizza energia cinetica, questo bonus è un bonus di armatura composta di forza (simile a quella conferita da *armatura magica*) invece che un bonus di armatura naturale.

**Attacchi:** Il soffio animato infligge attacchi di schianto secondo i suoi Dadi Vita.

**Danni:** Ogni colpo messo a segno infligge danni contundenti (dipendono dalla taglia del soffio animato; vedi sotto) più danni da energia pari a un dado con lo stesso numero di facce di quello utilizzato per l'arma a soffio del drago.

Minuta: 1d2

Minuscola: 1d3

Piccola: 1d4

Media: 1d6

Grande: 1d8

Enorme: 2d6

Mastodontica: 2d8

Il soffio animato di un drago rosso Colossale, per esempio, è di taglia Mastodontica, perciò infligge 2d8 danni contundenti per un colpo andato a segno, più 1d10 danni da fuoco, perché il d10 ha lo stesso numero di facce del dado utilizzato per stabilire i danni dell'arma a soffio del drago.

**Qualità speciali:** Le creature che colpiscono il soffio animato con armi naturali o con attacchi senz'armi subiscono danni da energia come se fossero colpite dall'attacco del soffio.

**Tratti dei costrutti:** Il soffio animato è immune agli effetti che influenzano la mente, veleno, effetti di sonno magico, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte, effetti necromantici e a tutti gli effetti che richiedono un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzionino anche sugli oggetti. Il soffio animato è immune ai colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio di caratteristiche, risucchio di energia o morte per danno massiccio.

**Tiri salvezza:** Il soffio animato non ha tiri salvezza buoni. Tutti i suoi tiri salvezza sono un terzo dei suoi Dadi Vita più i rispettivi modificatori di caratteristica.

**Caratteristiche:** Il soffio animato non ha punteggi né di Costituzione né di Intelligenza. I suoi punteggi di Saggezza e di Carisma sono entrambi pari a 1. La sua Forza e Destrezza dipendono dalla taglia:

Minuta: For 6, Des 6

Minuscola: For 8, Des 14

Piccola: For 10, Des 12

Media: For 12, Des 10

Grande: For 16, Des 10

Enorme: For 20, Des 8

Mastodontica: For 24, Des 6

**Allineamento:** Sempre neutrale.

Il soffio animato di un drago d'ottone vecchio ha le seguenti statistiche:

*Un drago d'ottone lancia un soffio animato per creare un costrutto infuocato.*



Costrutto Grande (fuoco): DV 8d10+30; pf 74; Iniz +0; Vel 15 m; CA 13, contatto 9, colto alla sprovvista 13; Att +9/+4 (1d8+1d6 fuoco, schianto); QS bruciare, tratti dei costrutti; AL N; TS Temp +2, Rifl +2, Vol -3; For 16, Des 10, Cos -, Int -, Sag 1, Car 1.

Il soffio animato di un drago rosso vecchio ha le seguenti statistiche:

Costrutto Enorme (fuoco): DV 16d10+40; pf 128; Iniz -1; Vel 15 m; CA 15, contatto 9, colto alla sprovvista 15; Att +15/+10/+5 (2d6+1d10 fuoco, schianto); QS bruciare, tratti dei costrutti; AL N; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +0; For 20, Des 8, Cos -, Int -, Sag 1, Car 1.

Questo incantesimo può essere lanciato con un'azione standard, che comprende anche l'emissione dell'arma a soffio del drago. Quando il drago utilizza la sua arma a soffio, quest'ultima si anima all'istante e attacca. L'arma a soffio non forma né un cono né una linea né infligge danni, quando la si utilizza per lanciare questo incantesimo.

#### Arma a soffio mescolata

Trasmutazione (vedi testo)

Livello: Mag/Str 8

Componenti: S, So

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Arma a soffio del drago

Durata: Istantanea

Il drago sceglie un tipo di energia diverso da quello normalmente associato alla sua arma a soffio: acido, elettricità, freddo o fuoco. Il drago può modificare la sua arma a soffio in modo da aggiungere lo stesso numero di danni che infligge di solito, provocati però dal tipo di energia scelto con questo talento. Un dragone rosso, per esempio, la cui arma a soffio standard infligge 22d10 danni da fuoco, può usare questo incantesimo per emettere un cono che infligge 22d10 danni da fuoco più 22d10 danni da acido. Si noti che questo incantesimo riesce persino a combinare tipi di energia contrapposti, quali, per esempio, il freddo e il fuoco. Questi effetti valgono soltanto per il soffio prodotto come parte dell'incantesimo.

Un drago che utilizzi questo incantesimo per produrre energia (acido, elettricità, freddo o fuoco), lancia a tutti gli effetti un incantesimo di quel tipo di energia. Per esempio, *arma a soffio mescolata* è un incantesimo con descrittore acido, quando viene lanciato per aggiungere danni da acido all'arma a soffio del drago.

#### Arma a soffio sostitutiva

Trasmutazione (vedi testo)

Livello: Mag/Str 4

Componenti: S, So

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Arma a soffio del drago

Durata: Istantanea

Il drago sceglie un tipo di energia diverso da quello normalmente associato alla sua arma a soffio: acido, elettricità, freddo o fuoco. Il drago può modificare la sua arma a soffio in modo da utilizzare il tipo di energia selezionato invece del suo normale tipo di energia. Un drago rosso adulto maturo, per esempio, la cui arma a soffio standard infligge 14d10 danni da fuoco, può usare questo incantesimo per emettere invece un cono che infligge 14d10 danni da acido.

Questi effetti valgono soltanto per il soffio prodotto come parte dell'incantesimo.

Un drago che utilizzi questo incantesimo per produrre energia (acido, elettricità, freddo o fuoco), lancia a tutti gli effetti un incantesimo di quel tipo di energia. Per esempio, *arma a soffio sostitutiva* è un incantesimo con descrittore acido, quando viene lanciato per far sì che l'arma a soffio del drago infligga danni da acido.

#### Aura di terrore

Necromanzia [Influenza mentale, Paura]

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Drago

Durata: 1 minuto per livello

Il drago viene avvolto da un'aura di terrore. Un drago che attacca o avanza alla carica incute paura a tutte le creature entro 9 metri con un numero di Dadi Vita inferiore al livello dell'incantatore del drago. Ogni avversario potenzialmente influenzabile deve superare un tiro salvezza sulla Volontà o diventare scosso, una condizione che persiste fino a quando l'avversario non esce fuori portata. Un tiro salvezza effettuato con successo rende immune quell'avversario alla presenza terrificante del drago per 24 ore.

Se il drago lancia questo incantesimo quando possiede già la capacità di presenza terrificante o di aura di paura, la capacità esistente diventa più efficace come descritto di seguito:

- Il raggio dell'area influenzata dalla capacità aumenta di 3 metri.
- Il tiro salvezza sulla Volontà per resistere l'effetto di paura ha una CD pari alla normale CD della presenza terrificante del drago o alla CD del tiro salvezza di questo incantesimo, quale che sia la più alta.
- Le creature che normalmente rimarrebbero scosse dall'aura di paura del drago diventano invece spaventate, e le creature che di solito finirebbero spaventate cadono in preda al panico.

#### Metamorfosi draconica

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Drago

Durata: 1 minuto per livello (1)

Questo incantesimo funziona come *metamorfosi*, tranne per le seguenti differenze: la forma assunta non può avere più Dadi Vita di quelli del drago, fino a un massimo di 20 Dadi Vita; la Forza e la Costituzione della nuova forma sono al di sopra della media per la razza o la specie in cui si è trasformato il drago, per la precisione la Forza del drago è uguale a quella media della creatura +8, e la Costituzione del drago è uguale a quella media della creatura +2.

#### Rasoio tagliente

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard



**Raggio di azione:** Personale  
**Bersaglio:** Drago  
**Durata:** 1 round per livello

Il drago sceglie una delle sue armi naturali che infligge danni taglienti o penetranti (il morso o un singolo artiglio del drago). L'intervallo di minaccia di quell'arma naturale raddoppia (nella maggior parte dei casi diventa 19-20). Questo incantesimo non è cumulabile con altri effetti che estendono l'intervallo di minaccia di un'arma.

Il nome di questo incantesimo deriva dalla spiccata preferenza dei draghi a migliorare il loro morso con questo incantesimo, anche se funziona altrettanto bene su un artiglio.

#### Sangue bruciante

**Trasmutazione** (vedi testo)  
**Livello:** Mag/Str 5  
**Componenti:** V, S  
**Tempo di lancio:** 1 azione standard  
**Raggio di azione:** Personale  
**Bersaglio:** Drago  
**Durata:** 1 ora per livello

Il sangue del drago si impregna dello stesso tipo di energia che alimenta l'arma a soffio del drago (per lanciare questo incantesimo occorre possedere un'arma a soffio che infligga danni da acido, elettricità, freddo o fuoco). Ogni volta che il drago subisce danni da un'arma naturale o manufatta, un fiotto di sangue scaturisce dalla ferita, si propaga per 1,5 metri e infligge danni da energia a tutte le creature all'interno dell'area. Il sangue così carico di energia infligge un numero di danni pari al livello dell'incantatore del drago.

Un drago che utilizzi questo incantesimo per produrre energia (acido, elettricità, freddo o fuoco), lancia a tutti gli effetti un incantesimo di quel tipo di energia. Per esempio, *sangue bruciante* è un incantesimo con descrittore acido, quando viene lanciato in modo che il sangue del drago infligga danni da acido.

#### Scaglie scintillanti

**Abiurazione**  
**Livello:** Mag/Str 2  
**Componenti:** V  
**Tempo di lancio:** 1 azione standard  
**Raggio di azione:** Personale  
**Bersaglio:** Drago  
**Durata:** 1 round per livello

Le scaglie del drago rilucono e splendono per effetto di un'aura magica protettiva, che conferisce al drago un bonus di deviazione alla sua Classe Armatura pari al suo modificatore di Costituzione. Il bonus di armatura naturale del drago diminuisce di un valore pari alla metà del modificatore di Costituzione del drago.

#### Sguardo imperioso

**Necromanzia** [Influenza mentale, Paura]  
**Livello:** Mag/Str 6  
**Componenti:** S  
**Tempo di lancio:** 1 azione standard  
**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)  
**Bersagli:** Una creatura vivente per livello, delle quali non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra

**Durata:** 1 round per livello  
**Tiro salvezza:** Riflessi nega (vedi testo)  
**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Il drago, posando il suo sguardo sui bersagli, incute paura e timore nei loro cuori. I bersagli devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o accovacciarsi tremanti.

La CD del tiro salvezza per resistere questo effetto è la normale CD del tiro salvezza contro l'incantesimo o la CD del tiro salvezza contro la capacità di presenza terrificante del drago, quale che sia la più alta. Il drago non può lanciare questo incantesimo se non possiede la capacità di presenza terrificante, naturale o acquisita per magia.

#### Sguardo mesmerico

**Ammaliamento** (Compulsione) [Influenza mentale]  
**Livello:** Mag/Str 2  
**Componenti:** S  
**Tempo di lancio:** 1 azione standard  
**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)  
**Bersaglio:** Una creatura vivente per livello, delle quali non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra  
**Durata:** 1 round per livello  
**Tiro salvezza:** Volontà nega  
**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Il drago, posando il suo sguardo sulle creature bersaglio, le costringe a fermarsi sul posto e a fissarlo senza espressione, come se fossero ipnotizzate. Le creature che falliscono i loro tiri salvezza fissano lo sguardo del drago, incuranti di tutto ciò che le circonda. Le creature influenzate sono frastornate. Ogni minaccia potenziale (quale, per esempio, un avversario con le armi in pugno che avanza alle spalle della creatura ipnotizzata) permette alla creatura di effettuare un nuovo tiro salvezza. Tutte le minacce palesi, quali, per esempio, lanciare un incantesimo, sguainare una spada o puntare una freccia, spezzano l'effetto in automatico, proprio come accade se si scuote o si schiaffeggia la creatura. Gli alleati di una creatura ipnotizzata possono liberarla dagli effetti dell'incantesimo, risvegliandola, ovvero scrollandola con un'azione standard.

#### Sibilo del sonno

**Ammaliamento** (Compulsione) [Influenza mentale]  
**Livello:** Mag/Str 7  
**Componenti:** V  
**Tempo di lancio:** 1 round  
**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)  
**Bersaglio:** Una creatura per livello  
**Durata:** 1 round per livello  
**Tiro salvezza:** Volontà nega  
**Resistenza agli incantesimi:** No

Il drago con sibili e dolci sussurri fa cadere gli avversari in uno stato di sonno profondo e comatoso. Le creature addormentate sono indifese. Prendere a schiaffi o percuotere risveglia le creature influenzate, ma i normali suoni non ottengono alcun effetto. Svegliare una creatura è un'azione standard (un'applicazione dell'azione di aiutare un altro).

*Sibilo del sonno* non ha effetto sulle creature che non pos-

sono vedere il drago, che hanno già effettuato i loro tiri salvezza contro la presenza terrificante del drago o quelle che sono prive di sensi.

#### Soffio accecante

Trasmutazione [Luce]

Livello: Mag/Str 3

Questo incantesimo funziona come *soffio soffuso*, tranne per i bersagli che falliscono i loro tiri salvezza contro l'arma a soffio dell'incantatore, poiché essi vengono accecati in modo permanente, invece che abbagliati.

#### Soffio assordante

Trasmutazione [Sonoro]

Livello: Mag/Str 9

Questo incantesimo funziona come *arma a soffio mescolata*, tranne per il fatto che il drago aggiunge energia sonora alla sua arma a soffio. Il drago, oltre a infliggere i danni extra, assorda in modo permanente le creature che falliscono i loro tiri salvezza contro il soffio del drago.

Questo incantesimo non ha effetto entro l'area di un silenzio magico, quale per esempio quella creata da un incantesimo *silenzio*.

#### Soffio debilitante

Necromanzia

Livello: Mag/Str 8

Componenti: S, So

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersagli: Arma a soffio del drago

Durata: Istantanea

Il drago può modificare la sua arma a soffio in modo che questa si impregni di energia negativa. Le creature che falliscono i loro tiri salvezza contro l'arma a soffio del drago, in aggiunta ai normali danni da energia inflitti dall'arma a soffio, accumulano 2d4 livelli negativi. Questa modifica si applica soltanto al soffio emesso per lanciare l'incantesimo.

Se il soggetto accumula tanti livelli negativi quanti sono i suoi Dadi Vita, allora muore. Ogni livello negativo infligge alla creatura le seguenti penalità: penalità di -1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità, alle prove di caratteristica e al livello effettivo (per stabilire il potere, la durata, la CD e gli altri dettagli degli incantesimi o delle capacità speciali). Un incantatore, inoltre, perde un incantesimo o uno slot incantesimo del suo livello dell'incantesimo più alto. I livelli negativi sono cumulabili.

Nell'ipotesi che i soggetti sopravvivano, recuperano i livelli perduti dopo un numero di ore pari al livello dell'incantatore del drago. In generale, i livelli negativi hanno una probabilità di risucchiare il livello del soggetto in modo permanente, ma i livelli negativi derivanti da un *soffio debilitante* non durano così a lungo da avere tale conseguenza.

Se una creatura non morta viene investita dall'arma a soffio, ottiene 2d4 x 5 punti ferita temporanei prima di subire danni dall'arma a soffio stessa. Questi punti ferita temporanei, se non vengono persi subito, durano per 1 ora.

#### Soffio dissolvente

Abiurazione

Livello: Mag/Str 4

Componenti: S, So

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Arma a soffio del drago

Durata: Istantanea

L'arma a soffio del drago funziona come se fosse un *dissolvi magie* mirato contro un bersaglio, con la possibilità di dissolvere gli effetti magici che influenzano le creature colte nella sua area. Questa modifica si applica soltanto al soffio emesso per lanciare l'incantesimo.

Il drago, per ogni creatura od oggetto che fallisca il suo tiro salvezza contro l'arma a soffio del drago e che si trovi sotto l'influenza di uno o più incantesimi, deve effettuare una prova di dissoluzione contro ciascuno degli effetti attualmente attivi sull'oggetto o sulla creatura. Una prova di dissoluzione si effettua con 1d20 + 1 per livello dell'incantatore (massimo +15) contro una CD di 11 + il livello dell'incantatore di quell'incantesimo. Gli oggetti magici di una creatura non sono influenzati, allo stesso modo delle creature e degli oggetti che hanno superato i loro tiri salvezza contro l'arma a soffio del drago.

Se una creatura è il prodotto di un incantesimo in corso (quale per esempio un mostro evocato con un incantesimo *evoca mostri*) si trova nell'area e fallisce il suo tiro salvezza contro l'arma a soffio del drago, allora il drago può anche effettuare una prova di dissoluzione per spezzare l'incantesimo che ha evocato la creatura (e rinviarla così al suo luogo di origine).

Per ogni area o effetto d'incantesimo in corso che si trova all'interno dell'area dell'arma a soffio, il drago deve effettuare una prova di dissoluzione per dissolvere l'incantesimo.

Il drago può scegliere di superare automaticamente le prove di dissoluzione contro qualsiasi incantesimo lanciato.

#### Soffio etereo

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 5

Componenti: S, So

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Arma a soffio del drago

Durata: Istantanea

Il drago può modificare la sua arma a soffio in modo che questa si manifesti sul Piano Etereo invece che sul Piano Materiale. (Il drago deve trovarsi sul Piano Materiale o su un altro piano coesistente con il Piano Etereo affinché questo incantesimo funzioni). L'arma a soffio del drago influenza le creature eteree come se fossero materiali e non influenza le creature materiali nella sua area. Questa modifica si applica soltanto al soffio emesso per lanciare l'incantesimo.

#### Soffio intimoriente

Necromanzia

Livello: Mag/Str 4

Componenti: S, So

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Arma a soffio del drago

Durata: Istantanea

Il drago impregna di energia negativa la sua arma a soffio per intimorire i non morti nella sua area di effetto. I non morti

Il soffio intimidente di questo drago blu spazza via i wraith dal cielo



colpiti dall'arma a soffio del drago che falliscono il loro tiro salvezza contro di essa, sono intimiditi e scossi dallo stupore per 10 round. Questa modifica si applica soltanto al soffio emesso per lanciare l'incantesimo.

#### Soffio soffuso

Trasmutazione [Luce]  
Livello: Mag/Str 1  
Componenti: S, So  
Tempo di lancio: 1 azione standard  
Raggio di azione: Personale  
Bersaglio: Arma a soffio del drago  
Durata: Istantanea

Se l'arma a soffio del drago utilizza il fuoco o l'elettricità, allora l'arma a soffio diffonde una luce splendente. Le creature che falliscono i loro tiri salvezza contro l'arma a soffio, oltre a subire i normali danni da fuoco o da elettricità, restano abbagliate per 1 minuto per livello dell'incantatore. Le creature prive di vista non sono influenzate da *soffio soffuso*. Questa modifica si applica soltanto al soffio emesso per lanciare l'incantesimo.

#### Soffio stordente

Trasmutazione  
Livello: Mag/Str 4  
Componenti: S, So  
Tempo di lancio: 1 azione standard  
Raggio di azione: Personale  
Bersaglio: Arma a soffio del drago  
Durata: Istantanea

Il drago infonde una forza d'urto nella sua arma a soffio per stordire coloro che rimangono intrappolati nella sua area di effetto. Le creature che subiscono danni dall'arma

a soffio devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (la CD è pari alla CD del tiro salvezza contro l'arma a soffio del drago) o rimanere stordite per 1 round. Questa modifica si applica soltanto al soffio emesso per lanciare l'incantesimo.

#### Soffio stordente superiore

Trasmutazione  
Livello: Mag/Str 7

Questo incantesimo funziona come *soffio stordente*, ma le creature che falliscono i loro tiri salvezza sulla Tempra restano stordite per 2d4 round.

#### Sussurri della pazzia

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]  
Livello: Mag/Str 8  
Componenti: V  
Tempo di lancio: 1 round  
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)  
Bersaglio: Una creatura per livello  
Durata: 1 round per livello  
Tiro salvezza: Volontà nega  
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il drago con sibili e dolci sussurri, infonde sentimenti di confusione e di pazzia nelle menti dei bersagli. Il drago può scegliere di infliggere una delle seguenti condizioni su tutte le creature che falliscono i loro tiri salvezza.

**Isterismo:** I soggetti cadono preda di risate incontrollabili o di pianto (uguale probabilità per entrambe). Le creature isteriche non sono capaci di attaccare, di lanciare incantesimi, di concentrarsi sugli incantesimi o di compiere qualsiasi altra azione che richieda attenzione. L'unica azione che un personaggio in queste condizioni può compiere è sol-

tanto un'azione di movimento per turno.

**Panico:** I soggetti cadono in preda al panico; una creatura in preda al panico, costretta all'angolo, si mette a tremare (tremante).

**Allucinazioni violente:** I soggetti percepiscono tutte le creature circostanti come nemici pericolosi, attaccano quelli più vicini a loro e combattono fino alla morte o fino a quando non ci sono altre creature in vista.

**Stupore:** I soggetti si raggomitano a terra e perdono il contatto con la realtà che li circonda. I personaggi presi da stupore sono a tutti gli effetti storditi e proni.

**Sussurri della pazzia** non ha effetto sulle creature che non possono vedere il drago, che hanno già effettuato i loro tiri salvezza contro la presenza terrificante del drago o quelle che sono prive di sensi.

### Zanna magica soverchiante

Trasmutazione

Livello: Drd 5, Mag/Str 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Drago

Durata: 1 round per livello

*Zanna magica soverchiante* fornisce a tutte le armi naturali in possesso del drago, un bonus di potenziamento al tiro per colpire e al tiro per i danni pari a +1 per ogni quattro livelli di incantatore (fino a un bonus massimo di +5 al 20° livello).

### Zanne aguzze

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Drago

Durata: 1 round per livello

Il drago sceglie una delle sue armi naturali (il morso, uno dei due artigli, un'ala, un colpo di coda o una spazzata di coda del drago). Quell'arma naturale, per la durata dell'incantesimo, infligge i danni come se il drago fosse di una categoria di taglia superiore alla sua effettiva. Il drago non ottiene forme di attacco aggiuntive (quali, ad esempio, il colpo di coda) per mezzo di questo incantesimo; può soltanto migliorare gli attacchi che già possiede. Questo incantesimo non è cumulabile con se stesso.

Il nome di questo incantesimo deriva dalla spiccata preferenza dei draghi a migliorare il loro morso con questo incantesimo, anche se funziona altrettanto bene su un artiglio, su un'ala, sulla coda e sugli attacchi di schianto.

## OGGETTI MAGICI DEI DRAGHI

Questo paragrafo descrive gli oggetti magici creati apposta per essere utilizzati dai draghi. Molti di questi sono anche utilizzabili da altre creature.

**Amuleto della supremazia (artefatto minore):** Questo splendido gioiello, per la qualità artistica della sua fattura e il valore del metallo prezioso e delle gemme in esso incastonate, ha un prezzo virtualmente inestimabile, ma per un drago, visti i suoi poteri magici, il suo prezzo, se possibile, è persino maggiore. Un *amuleto della supremazia*, quando in-

dossato da un drago, conferisce i benefici del talento Soffio Massimizzato all'arma a soffio del drago, e apporta gli effetti del talento Incantesimi Massimizzati agli incantesimi e alle capacità magiche del drago. Questi benefici sono gratuiti per il drago: non deve aspettare round extra tra un uso e l'altro della sua arma a soffio, e i suoi incantesimi non richiedono slot incantesimi di livelli più alti.

Un *amuleto della supremazia* infligge due livelli negativi a tutte le creature diverse da un drago che osino indossarlo. Oltre a ciò, l'amuleto, quando viene indossato per la prima volta da un non drago, sprigiona all'istante un effetto di *disintegrazione* contro il trasgressore (20° livello dell'incantatore, Tempra CD 19 parziale).

Forte (nessuna scuola); LI 17°.

**Armatura draconica dell'invincibilità:** Questa è una *mezza armatura+5* (bardatura) forgiata per adattarsi a un drago di una certa taglia. L'armatura si adatta in modo da essere indossabile da qualsiasi esemplare di drago appartenente a una specifica categoria di taglia, da Media a superiore. Questa armatura, in aggiunta al suo bonus di armatura +12, è ricoperta di spuntoni e di lame, creati per potenziare gli attacchi del drago, e conferiscono quindi un bonus di potenziamento +5 a ciascuna delle armi naturali utilizzate da un drago per attaccare (come se fosse sotto un incantesimo di *zanna magica soverchiante*).

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, Creare Armi e Armature Magiche Epiche [un talento epico a sola disposizione dei personaggi che possiedono almeno 28 gradi in Conoscenze (arcane) e in Sapienza Magica], *zanna magica soverchiante*; Prezzo 276.350 mo (Medio), 327.500 mo (Grande), 379.950 mo (Enorme), 434.750 mo (Mastodontico), 444.350 mo (Colossale); Costo 138.850 mo + 11.000 PE (Medio), 165.050 mo + 13.000 PE (Grande), 192.450 mo + 15.000 PE (Enorme), 222.250 mo + 17.000 PE (Mastodontico), 231.850 mo + 17.000 PE (Colossale); Peso 25 kg (Medio), 50 kg (Grande), 125 kg (Enorme), 250 kg (Mastodontico), 500 kg (Colossale).

**Artigli dello squartatore:** Queste lame di metallo, foggiate come una falce, sono state create per rivestire una coppia di artigli del drago, e si adattano in modo da essere indossabili da qualsiasi drago di taglia Grande o superiore. Un drago che indossi gli *artigli dello squartatore* non può nello stesso istante infilare anche un anello magico su quell'artiglio. Gli *artigli dello squartatore*, una volta indossati, aumentano i danni inflitti dal drago in caso di colpo critico, conferendogli un moltiplicatore al danno x4 (come quello di una falce).

Trasmutazione debole; LI 6°; Forgiare Anelli; Prezzo 2.000 mo; Peso 5 kg.

**Decotto del metasoffio magico:** Questi infusi sono liquidi torbidi, simili alle pozioni, che conferiscono effetti magici a una creatura che li ingerisca. Gli effetti magici riproducono quelli degli incantesimi di metasoffio descritti nel paragrafo precedente, ma il bevitore deve possedere una componente di soffio per far sì che l'effetto funzioni. La bevuta di un decotto è un'azione standard, che attiva la magia del decotto per oltre 1 round. Il bevitore, dopo aver ingerito il decotto, deve utilizzare la sua arma a soffio entro la fine del prossimo round. Questo utilizzo dell'arma a soffio del bevitore ha la stessa potenza che avrebbe se il bevitore avesse lanciato su se stesso un analogo incantesimo di metasoffio.

I *decotti del metasoffio magico* sono disponibili in un gran numero di varietà, per ciascuna delle quali, la seguente tabella riporta i rispettivi livelli dell'incantatore e prezzi.

Variabile (nessuna scuola); Creare Oggetti Meravigliosi, *incantesimo* di metasoffio richiesto; Peso 0,25 kg.

Varietà di decotto	Livello dell'incantatore	Prezzo
<b>Arma a soffio mescolata:</b>		
acido	15°	6.000 mo
elettricità	15°	6.000 mo
freddo	15°	6.000 mo
fuoco	15°	6.000 mo
<b>Arma a soffio sostitutiva:</b>		
acido	7°	1.400 mo
elettricità	7°	1.400 mo
freddo	7°	1.400 mo
fuoco	7°	1.400 mo
<b>Soffio accecante</b>	5°	750 mo
<b>Soffio assordante</b>	17°	7.650 mo
<b>Soffio debilitante</b>	15°	6.000 mo
<b>Soffio dissolvente</b>	7°	1.400 mo
<b>Soffio etereo</b>	9°	2.250 mo
<b>Soffio intimoriente</b>	7°	1.400 mo
<b>Soffio soffuso</b>	1°	50 mo
<b>Soffio stordente</b>	7°	1.400 mo
<b>Soffio stordente superiore</b>	13°	4.550 mo

**Decotto del soffio dei draghi metallici:** Questo liquido, un tipo speciale di *decotto del metasoffio magico*, è disponibile in cinque varietà, che corrispondono alle cinque specie dei draghi metallici, e i suoi colori sono gli stessi: argento, bronzo, oro, ottone e rame. Questo infuso, una volta bevuto, modifica il prossimo utilizzo dell'arma a soffio del bevitore, purché tale utilizzo avvenga entro la fine del round successivo. L'arma a soffio viene ad avere gli stessi effetti dell'arma a soffio secondaria di un drago metallico. Un decotto d'argento crea un cono di gas paralizzante, un decotto di bronzo crea un cono di gas della *repulsione*, un decotto d'oro crea un cono di gas indebolente, un decotto d'ottone crea un cono di *sonno* e un decotto di rame crea un cono di gas della *lentezza*. I tiri salvezza contro le armi a soffio metalliche hanno la stessa CD dell'arma a soffio naturale del



Fauci del drago

bevitore, e gli effetti sono gli stessi che avrebbero se il bevitore utilizzasse l'arma a soffio normalmente. Un drago rosso vecchio che, per esempio, ingerisse un *decotto del soffio dei draghi metallici* d'oro, potrebbe soffiare un cono di gas indebolente capace di infliggere 8 danni di Forza.

Un personaggio sotto l'influenza di una *pozione del soffio del drago* o di un effetto analogo può bere un *decotto del soffio dei draghi metallici* per modificare le esplosioni di fuoco di quella pozione, utilizzando il livello dell'incantatore dell'effetto (il 3°, nel caso di una *pozione del soffio del drago*) al posto della categoria di età del drago. Una creatura che non possieda la capacità di arma a soffio non è influenzata dall'ingestione del decotto.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *arma a soffio sostitutiva*, e uno dei seguenti: *blocca persone*, *lentezza*, *raggio di indebolimento*, *repulsione* e *sonno*; Prezzo 2.100 mo; Peso 0,25 kg.

**Fauci del drago:** Questo complesso congegno in metallo va infilato nella bocca, e si incastra tra un dente e l'altro, senza però ostacolare il morso di un drago. Le *fauci del drago* sono costituite da file di denti metallici che si inseriscono tra i denti del drago per aumentare il danno inflitto dal suo morso. Un drago ottiene i benefici di un incantesimo *zanne aguzze*, finché indossa le fauci. Questo congegno è fatto in modo da essere indossabile da qualsiasi creatura, proprio come un normale oggetto magico, ma le creature prive di un attacco naturale con il morso non ottengono alcun beneficio se lo indossano.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *zanne aguzze*; Prezzo 40.000 mo; Peso 4 kg.

**Gemma grezza della fortificazione:** Questa grossa pietra sfaccettata va incastrata tra le scaglie di una creatura perché possa funzionare. I draghi puri non hanno nessuna difficoltà a soddisfare questo requisito, poiché di solito incastonano le gemme tra le scaglie del loro ventre. Le altre creature hanno qualche difficoltà in più e hanno bisogno almeno di un *desiderio limitato*, a discrezione del DM, per riuscire a incastrare la pietra.

Una *gemma grezza della fortificazione*, una volta incastrata come si deve, respinge i danni letali contro le parti vitali di chi la indossa. Quando un colpo critico o un attacco furtivo viene messo a segno contro il portatore della gemma, esiste una probabilità che il colpo critico o l'attacco furtivo sia negato e il danno venga invece inflitto normalmente. Una *gemma grezza della fortificazione leggera* ha una probabilità del 25% di negare un colpo critico o un attacco furtivo, una *gemma grezza della fortificazione moderata* ha una probabilità del 75% e una *gemma grezza della fortificazione pesante* ha una probabilità del 100%.

Universale o invocazione forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio limitato* o *miracolo*; Prezzo 3.000 mo (leggera), 15.000 mo (moderata), 35.000 mo (pesante).

**Gorgiera del soffio tempestoso:** Questo collare di metallo conferisce i benefici del talento Soffio Tempestoso a chiunque lo indossi. Una creatura che indossi la gorgiera può anche utilizzare una tunica magica.

Forte (nessuna scuola); LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, Soffio Tempestoso; Prezzo 10.000 mo; peso 5 kg.

**Pettorale della manovrabilità:** Questo disco di metallo è dotato di cinghie che si allacciano oltre le zampe anteriori del drago, e bloccano così il pettorale al torace del drago. Una creatura alata che indossi un *pettorale della manovrabilità* ottiene che la sua manovrabilità in volo migliori di una classe. Un *pettorale della manovrabilità superiore* aumenta la

manovrabilità di due classi. Un umanoide può indossare un pettorale come se fosse una veste.

Trasmutazione debole (normale) o moderata (superiore); LI 3° (normale) o 9° (superiore); Creare Oggetti Meravigliosi, *ali dell'aria* (normale) o *ali dell'aria superiore* (superiore); Prezzo 12.000 mo (normale) o 90.000 mo (superiore); Peso 2,5 kg.

## INTERDIZIONI MAGICHE DELLE TANE

Le interdizioni magiche delle tane sono un tipo speciale di oggetto meraviglioso che i draghi utilizzano di solito per proteggere le loro tane e i loro tesori. Le interdizioni sono simili ad alcuni tipi di architetture meravigliose impiegate nella costruzione di fortezze e di sotterranei umanoidi. In altre parole, le interdizioni magiche delle tane sono oggetti magici immobili (o di fatto immobili), e funzionano secondo le normali regole per l'utilizzo degli oggetti magici.

La maggior parte delle interdizioni magiche delle tane influenza un'area definita come un'"unica caverna". Questa non deve essere una vera e propria caverna; un effetto di questo tipo protegge un'area di 36 metri quadrati circa.

**Disattivare le interdizioni magiche di una tana:** L'interdizione magica di una tana, in quanto oggetto magico immobile, è in pratica uguale a una trappola magica (anche se alcune interdizioni hanno effetti benigni invece che nocivi). Un personaggio con la capacità di scoprire trappole (ivi compresi i ladri e i personaggi sotto gli effetti di un incantesimo *scopri trappole*) possono usare Cercare per scoprire le interdizioni magiche delle tane e Disattivare Congegni per renderle innocue. La CD di entrambe le prove è 25 + il livello dell'incantesimo più alto tra quelli lanciati per costruire l'interdizione magica della tana. Una prova di Disattivare Congegni effettuata con successo sopprime le proprietà magiche della interdizione magica per 1d4 round, proprio come se il personaggio avesse lanciato un incantesimo *dissolvi magie* contro di essa. Se il personaggio supera la CD di 10 o più, allora sopprime le proprietà magiche dell'interdizione per 1d4 minuti.

**Assenza meravigliosa:** Questa interdizione magica nasconde tutte le aurore magiche presenti nella caverna, proprio come se fosse stata lanciata un'*aura magica di Nystul*.

Illusione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *aura magica di Nystul*; Prezzo 3.000 mo.

**Camera mancante:** Questa caverna, insieme a qualunque cosa e chiunque si trovi al suo interno, è difficile da individuare con gli incantesimi di divinazione e gli oggetti magici e gli incantesimi di individuazione. L'incantatore o l'utilizzatore, per fare sì che un oggetto o un incantesimo funzioni, deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) con CD 16.

Abiurazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *anti-individuazione*; Prezzo 7.500 mo.

**Caverna del balbettio:** Chiunque entri in questa caverna deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 oppure le parole che pronuncerà suoneranno vuote e prive di senso. La natura esatta dei suoni così emessi viene stabilita dal creatore di questo oggetto magico, all'atto della sua creazione.

Questo effetto impedisce a chiunque si trovi nella caverna di comunicare verbalmente con chiunque altro. In aggiunta, l'effetto impedisce a un incantatore di lanciare incantesimi che necessitino di una componente verbale.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *modellare suono*; Prezzo 7.500 mo.

**Caverna del silenzio:** Tutti i suoni prodotti all'interno di questa caverna vengono negati (allo stesso modo di un

incantesimo *silenzio*). Un personaggio che effettua con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13 può parlare normalmente (oltre a lanciare incantesimi con le componenti verbali), persino se tutti gli altri suoni continuano a essere smorzati.

Questa proprietà non influenza i suoni emessi al di fuori della caverna.

Illusione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *silenzio*; Prezzo 3.000 mo.

**Caverna del vincolo terreno:** All'interno delle pareti di questa caverna, l'incantesimo *volare* non funziona. I personaggi che entrano in volo nella caverna, fluttuano verso terra e si adagiano come se la durata dell'incantesimo fosse terminata. Quando lasciano la caverna, qualsiasi incantesimo *volare*, la cui durata non sia ancora terminata, ritorna a funzionare normalmente.

Abiurazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *immunità agli incantesimi*; Prezzo 14.000 mo.

**Caverna sicura:** Questa caverna è sotto l'influenza di un incantesimo *vuoto mentale*. Nessuno che si trovi all'interno della caverna può essere influenzato da congegni e incantesimi che individuano, influenzano o leggono le emozioni e i pensieri, persino con un incantesimo *desiderio* o *miracolo*. Allo stesso modo, qualsiasi tentativo di scrutamento per esplorare l'area non funziona.

Abiurazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *vuoto mentale*; Prezzo 60.000 mo.

**Globo del bel tempo:** Questo globo di cristallo del diametro di 1,2 metri fa sì che il tempo atmosferico nel raggio di 3 chilometri tutt'intorno alla tana sia sempre bello e mite, quale che sia il periodo dell'anno. Chiunque tenti di modificare per magia il tempo atmosferico in questa regione, per riuscirci deve superare una prova contrapposta di livello dell'incantatore contro il potere della *sfera del bel tempo*.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare tempo atmosferico*; Prezzo 33.000 mo.

**Globo del tempo nuvoloso:** Questo globo di cristallo del diametro di 1,2 metri fa sì che il tempo atmosferico sia sempre brutto (tempeste di fulmini in primavera, pioggia torrenziale in estate, grandine in autunno e tormento in inverno) tutt'intorno alla tana, nel raggio di 3 chilometri. Chiunque tenti di modificare per magia il tempo atmosferico in questa regione, per riuscirci deve superare una prova contrapposta di livello dell'incantatore contro il potere del *globo del tempo nuvoloso*.

Vedi pagine 93-95 della *Guida del DUNGEON MASTER* per gli effetti del tempo atmosferico.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare tempo atmosferico*; Prezzo 33.000 mo.

**Iscrizioni dell'abbandono:** Chiunque si trovi all'interno di una caverna sulle cui pareti sono state incise queste iscrizioni diventa imperscrutabile. In realtà, chiunque lanciasse un incantesimo *scrutare* vedrebbe la caverna completamente vuota e priva di ogni attività, quali che fossero le persone o le attività da queste ultime in effetti svolte nella caverna.

Illusione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *visione falsa*; Prezzo 22.500 mo.

**Iscrizioni della riservatezza:** Questo tipo di architettura meravigliosa consiste nel disporre simboli arcani su tutte le pareti e il soffitto di una caverna. I simboli, a scelta del creatore, possono essere tanto insignificanti quanto appariscenti. A ogni modo, quando qualcuno tenta di spiare le creature che si trovano all'interno della caverna, utilizzando un incantesimo di *chiaroudienza/chiaroveggenza*, di *scrutare*,

una sfera di cristallo o qualsiasi altro congegno magico di scrutamento, i simboli emettono una debole luminescenza. Se il tentativo di scrutare viene fatto all'interno della caverna, si illumina anche la persona che effettua quel tentativo.

Chiunque sia tenuto sotto scrutamento può tentare una prova contrapposta di livello dell'incantatore (allo stesso livello dell'incantatore che ha creato le iscrizioni della riservatezza). Se la vittima del tentativo di scrutamento vince la prova contrapposta, riceve all'istante un'immagine mentale dello scrutatore, oltre a percepire la distanza e la direzione di quest'ultimo, con uno scarto di un decimo rispetto alla posizione effettiva.

Divinazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, individuazione dello scrutamento; Prezzo 14.000 mo.

**Occhio della bufera:** Questa sfera di cristallo del diametro di 1,2 metri crea venti con la forza di una bufera (vedi pagina 95 della *Guida del DUNGEON MASTER*) tutt'intorno alla tana in un qualsiasi istante. L'occhio della bufera (la parte calma e sicura) è un cilindro che ha un diametro lungo fino a 24 metri. Se la tana occupa una superficie più estesa, è possibile sovrapporre e unire gli effetti di più occhi. Qualsiasi sezione circondata dagli occhi su tutti i lati, diventa parte dell'occhio e la zona si trasforma in un unico occhio che funziona di continuo, con l'effetto di tenere tutti i venti furiosi completamente al di fuori della regione influenzata.

I venti ruotano attorno all'occhio in senso orario o antiorario, a scelta del drago. In ogni caso, se sono presenti più occhi, il vento può circolare in una sola direzione.

Se l'oggetto viene unito con un *occhio del tornado* o un *occhio dell'uragano*, ciascun oggetto funziona al livello dell'oggetto più debole.

Trasmutazione moderata; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, controllare venti; Prezzo 60.000 mo.

**Occhio dell'uragano:** Questa sfera di cristallo del diametro di 1,5 metri crea venti con la forza di un uragano (vedi pagina 95 della *Guida del DUNGEON MASTER*) tutt'intorno alla tana in un qualsiasi istante. Vedi la descrizione dell'*occhio della bufera* per il funzionamento di questo effetto.

Se l'oggetto viene unito con un *occhio della bufera* o un *occhio del tornado*, ciascun oggetto funziona al livello dell'oggetto più debole.

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, controllare venti; Prezzo 75.000 mo.

**Occhio del tornado:** Questa sfera di cristallo del diametro di 1,8 metri crea venti con la forza di un tornado (vedi pagina 95 della *Guida del DUNGEON MASTER*) tutt'intorno alla tana in un qualsiasi istante. Vedi la descrizione dell'*occhio della bufera* per il funzionamento di questo effetto.

Se l'oggetto viene unito con un *occhio della bufera* o un *occhio dell'uragano*, ciascun oggetto funziona al livello dell'oggetto più debole.

Trasmutazione forte; LI 18°; Creare Oggetti Meravigliosi, controllare venti; Prezzo 90.000 mo.

**Piattaforma della guarigione:** Ogni volta che una creatura ferita viene deposta su questa piattaforma circolare, fissata a terra, del diametro di 3 metri, alla creatura vengono conferiti i benefici di un incantesimo *guarigione*.

Se una creatura non morta finisce per qualsiasi motivo sulla piattaforma, allora è come se fosse stato lanciato un incantesimo *ferire* sulla piattaforma.

Evocazione forte; LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, guarigione di massa; Prezzo 76.500 mo.

**Polla dello scrutamento:** Questa polla poco profonda forma una superficie riflettente sulla quale il drago può scrutare le altre creature. Questo effetto funziona proprio

come un incantesimo *scrutare*. Gli incantatori, attraverso la *polla dello scrutamento*, possono lanciare alcuni incantesimi contro le creature o gli oggetti sotto scrutamento, allo stesso modo dell'incantesimo *scrutare*.

La polla, che può essere poco profonda, deve essere almeno larga 0,6 metri per 1,2 metri. La polla si può formare in cima a un piedistallo, ma questo tipo di oggetti in genere si trovano sul pavimento della caverna. Se la polla viene prosciugata completamente, l'oggetto perde tutti i suoi poteri magici.

Divinazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, scrutare; Prezzo 7.500 mo.

**Polla dello scrutamento superiore:** Questo oggetto magico funziona proprio come la normale *polla dello scrutamento*, con una sola eccezione. Il drago può tranquillamente lanciare tutti gli incantesimi attraverso la polla, come se usasse l'incantesimo *scrutare superiore*.

Divinazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, scrutare superiore; Prezzo 33.000 mo.

**Sfera lucente:** Questa semisfera in acciaio del diametro di 1,2 metri diffonde *luce diurna* in un raggio di 18 metri, centrato sulla sfera stessa. Le creature influenzate dalla normale luce del giorno vengono anche influenzate da una *sfera lucente*. Se un'oscurità magica viene portata o lanciata all'interno dell'area, allora l'oscurità e la *sfera lucente* si annullano a vicenda finché l'oscurità magica termina o viene rimossa dalla zona.

La sfera è dotata di uno sportello che permette a una persona in piedi sotto una *sfera bianca* appesa al soffitto di nascondere o di scoprire l'oggetto con un'azione di movimento.

Invocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, luce diurna; Prezzo 15.000 mo.

**Sfera nera:** Questa semisfera in acciaio del diametro di 90 centimetri diffonde *oscurità* in un raggio di 6 metri, centrata sulla sfera stessa. Anche le creature che normalmente sono in grado di vedere al buio, non riescono a vedere attraverso l'oscurità; la sfera nera inoltre cancella tutte le luci normali, come pure qualsiasi luce magica di 1° livello o inferiore. Una luce magica di 2° livello (quale per esempio *fiamma perenne*), introdotta o lanciata nell'area, e la *sfera nera* si escludono l'un l'altra, finché l'incantesimo di luce dura o viene rimosso dall'area. Gli incantesimi di luce di livello più alto, quale per esempio *luce diurna*, non sono influenzati dall'oscurità di una *sfera nera*.

La sfera è dotata di uno sportello che permette a una persona in piedi sotto una *sfera nera* appesa al soffitto di nascondere o di scoprire l'oggetto (e l'oscurità che ne deriva) con un'azione di movimento.

Invocazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, oscurità; Prezzo 6.000 mo.

**Sfera nera come la pece:** Questa semisfera in acciaio del diametro di 1,2 metri diffonde *oscurità profonda* in un raggio di 18 metri, centrato sulla sfera stessa. Anche le creature che normalmente sono in grado di vedere al buio, non riescono a vedere attraverso l'oscurità; la sfera nera inoltre cancella tutte le luci normali, come pure qualsiasi luce magica di 2° livello o inferiore. Un incantesimo *luce diurna*, introdotto o lanciato nell'area, e la *sfera nera come la pece* si escludono l'un l'altra, finché l'incantesimo di luce dura o viene rimosso dall'area.

La sfera è dotata di uno sportello che permette a una persona in piedi sotto una *sfera nera come la pece* appesa al soffitto di nascondere o di scoprire l'oggetto (e l'oscurità che ne deriva) con un'azione di movimento.

Invocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, oscurità profonda; Prezzo 15.000 mo.

**Sigilli della soppressione:** Un globo di invulnerabilità occupa l'intera caverna, nello spazio delimitato dai simboli arcani che sono stati incisi su tutte le pareti. Gli effetti degli incantesimi di 4° livello o inferiori non funzionano all'interno di questa caverna. Questi incantesimi non si possono né lanciare all'interno della caverna né i loro effetti si possono estendere fino a entrare nella caverna.

Un *dissolvi magie* indirizzato può temporaneamente sopprimere i sigilli della soppressione, proprio come qualsiasi altro oggetto magico.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, globo di invulnerabilità; Prezzo 33.000 mo.

**Sigilli della soppressione inferiore:** Questi sono identici ai sigilli della soppressione, tranne per il fatto che bloccano soltanto gli effetti degli incantesimi di 3° livello o inferiore (come un globo di invulnerabilità inferiore).

Abiurazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, globo di invulnerabilità inferiore; Prezzo 14.000 mo.

**Velo dell'oscurità:** Questa interdizione magica della tana occulta fino a 720 metri quadrati contigui di caverna con un effetto di *miraggio arcano*, facendo sì che la tana appaia del tutto diversa da quello che è. L'effetto comprende tutti gli elementi udibili, visibili, tattili e olfattori, anche se non può nascondere, occultare o includere le creature.

Illusione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *miraggio arcano*; Prezzo 25.000 mo.

## CLASSI DI PRESTIGIO DEI DRAGHI

È raro che i draghi scelgano le classi dei personaggi. Il trascorrere del tempo secondo la loro prospettiva, le loro incredibili capacità naturali e la loro natura in prevalenza bestiale, nel complesso, rendono i draghi propensi a lasciare che sia il tempo ad accrescere le loro capacità, invece di quel frenetico avventurarsi e addestrarsi tipico delle creature con una classe del personaggio.

Ciò premesso, un numero significativo di draghi, quando questi ultimi hanno raggiunto una certa anzianità (di solito adulto maturo o più vecchi), acquisisce difilato una classe di prestigio, o entra a far parte di una classe di prestigio dopo aver trascorso un periodo di tempo limitato in una delle classi standard descritte nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*. Una classe di prestigio, al contrario delle classi standard che hanno poco o nulla da offrire alla maggior parte dei draghi, consente a un drago di avere accesso a poteri che gli altri draghi possono solo immaginare.

I draghi talvolta sono spinti ad adottare una classe di prestigio per motivi religiosi. I draghi che si mettono al servizio delle principali divinità draconiche in genere avanzano come sacri guardiani di Bahamut o sacrileghi distruttori di Tiamat. Alcuni dei draghi minori (e

una manciata di draghi puri) diventano osservatori indifferenti di Chronopsis, la divinità draconica del fato, della morte e della giustizia. Il leggendario drago malvagio Ashardalon ispira un culto di seguaci draconici che lo imitano legando ai loro cuori servitori demoniaci. Altri draghi cercano l'ascesa divina per loro stessi, e il loro avanzamento attraverso la classe di prestigio del drago asceta misura la loro avanzata verso quel fine.

Altri draghi ancora scelgono una classe di prestigio per aumentare i loro poteri e affinare le loro capacità innate. La furia dalle scaglie insanguinate è una forza distruttiva della natura, una creatura di caos indomito, mentre un drago dalla corazza incisa, che ha inciso rune protettive sulle scaglie che formano la sua corazza, intraprende un cammino più disciplinato verso il suo avanzamento. Il maestro elementale, domina gli elementi e le energie che scorrono nelle sue vene, e cerca di entrare in una profonda sintonia con quelle forze naturali che sono una parte dell'aspetto organico di tutti i draghi puri.

### DISCEPOLO DI ASHARDALON

Ashardalon, il drago rosso antico, dopo essere stato colpito a morte da un druido umano, sostituì il suo cuore ferito con un demone vivente: un balor di enorme potere conosciuto con il nome di Ammet, il Divoratore di Anime. I discepoli di Ashardalon, ispirati dal suo esempio, legano spiriti immondi ai loro cuori, fino a trasformarsi, a loro volta, in vere e proprie progenie demoniache. I discepoli di Ashardalon in realtà non venerano il demone in senso stretto né cercano di trarre insegnamenti dal drago, come invece la parola "discepolo" lascerebbe intendere, ma guardano ad Ashardalon come al supremo campione di un identico destino e cercano di imitarlo in tutti i modi possibili e immaginabili.

I draghi di qualsiasi classe (o che non hanno una classe) possono scegliere la classe di prestigio del discepolo di Ashardalon. Alcuni, tra coloro che hanno un'istruzione religiosa o arcaica, sono quelli più propensi a intraprendere questo cammino. Tuttavia, anche i draghi malvagi più aggressivi a volte traggono una certa ispirazione dall'esempio di Ashardalon e scelgono questa classe di prestigio.

I discepoli di Ashardalon appartengono a un'organizzazione, per quanto segreta e dispersa questa possa sembrare. I draghi, se non altro per necessità, devono tenere qualche contatto con gli altri membri di questa setta, ma le loro ambizioni personali sono così schiaccianti da rendere impossibile che questi collaborino nel perseguimento dei loro piani malvagi. I draghi, per raggiungere i loro obiettivi, preferiscono assoldare diversi servitori, in particolare quelli di natura demoniaca, invece di collaborare tra uguali. I draghi, allo stesso modo del loro campione malvagio, sono spesso serviti da seguaci invasati, in genere umanoidi malvagi o talvolta non morti. Sia i draghi che i loro se-



Un discepolo di Ashardalon



TABELLA 2-4: DISCEPOLO DI ASHARDALON

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	Legame immondo, resistenza 5, oscurità
2°	+2	+3	+0	+3	Dissacrare, aumento dei punti abilità
3°	+3	+3	+1	+3	Influenza sacrilega, aumento delle caratteristiche (For, Des, Int)
4°	+4	+4	+1	+4	Resistenza 10, veleno
5°	+5	+4	+1	+4	Contagio
6°	+6	+5	+2	+5	Immunità al veleno, blasfemia, aumento delle caratteristiche (For, Des, Cos, Int, Car)
7°	+7	+5	+2	+5	Profanare, aumento dell'armatura naturale
8°	+8	+6	+2	+6	Resistenza 15, aura sacrilega
9°	+9	+6	+3	+6	Orrido avvizzimento, aumento delle caratteristiche (For, Des, Int)
10°	+10	+7	+3	+7	Aumento dei punti abilità
11°	+11	+7	+3	+7	Distruzione
12°	+12	+8	+4	+8	Resistenza 20, aumento delle caratteristiche (For, Des, Cos, Int, Car), perfezione immonda

guaci ordiscono piani di una malvagità incommensurabile: prendere il potere, spazzare via interi reami, impadronirsi o distruggere antichi artefatti, e così via. I discepoli di Ashardalon, quindi, sono particolarmente adatti alle campagne di respiro epico, ovvero, con buona probabilità, quelle di livello epico.

Dado Vita: d8.

#### Requisiti

Per aspirare a diventare un discepolo di Ashardalon, un drago deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Razza:** Qualsiasi drago.

**Allineamento:** Qualsiasi malvagio.

**Bonus di attacco base:** +18.

**Abilità:** Conoscenze (piani) 18 gradi, Conoscenze (religioni) 18 gradi.

**Talenti:** Capacità Magica Rapida, Volontà di Ferro.

**Speciale:** *Iniziazione:* Un drago, prima di acquisire questa classe di prestigio, deve entrare a far parte di questa setta e sottostare ai suoi rituali di iniziazione. Questo processo comprende il ferimento rituale del cuore del drago, una procedura molto pericolosa che potrebbe costare la vita a un drago troppo debole per appartenere alla classe, e che sottrae, anche a coloro che la superano, 1 punto di Costituzione. (I draghi che avanzano fino al 6° livello in questa classe di prestigio potranno però recuperare la Costituzione così perduta).

#### Abilità di classe

Le abilità di classe di un discepolo di Ashardalon (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 4 + modificatore di Int.

#### Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del discepolo di Ashardalon.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** I discepoli di Ashardalon non ottengono alcuna competenza nell'uso delle armi, nelle armature o negli scudi.

**Legame immondo (Sop):** Un discepolo di Ashardalon, come parte del suo rituale di iniziazione, lega al suo cuore uno spirito demoniaco, per imitare il rituale con cui lo

stesso Ashardalon si trapiantò un balor al posto del cuore. L'allineamento del drago diventa caotico malvagio, a meno che il drago non fosse già di quell'allineamento. Il drago ottiene gli incantesimi bonus da stregone come se il suo punteggio di Carisma fosse di 2 punti superiore rispetto a quello effettivo.

**Resistenza (Str):** Un discepolo di Ashardalon ottiene la resistenza all'acido, all'elettricità, al freddo e al fuoco. Questa resistenza vale 5 al 1° livello, e aumenta di 5 al 4° livello e per ogni 4 livelli ottenuti in seguito (10 al 4° livello, 15 all'8° livello e 20 al 12° livello).

**Capacità magiche:** Un discepolo di Ashardalon ottiene capacità magiche man mano che avanza di livello. Il suo livello dell'incantatore è pari al suo livello di classe, e le CD dei suoi tiri salvezza sono 10 + il suo modificatore di Carisma + il livello dell'incantesimo. Il discepolo, dopo aver acquisito una capacità, la può utilizzare un certo numero di volte al giorno, come riportato di seguito: 3 volte al giorno - *aura sacrilega, oscurità, veleno*; 1 volta al giorno - *blasfemia, contagio, dissacrare, distruzione, influenza sacrilega, orrido avvizzimento, profanare*.

**Aumento dei punti abilità:** Al 2° livello, e di nuovo al 10° livello, un discepolo di Ashardalon ottiene una riserva di punti abilità bonus pari al numero di Dadi Vita da drago che questi possiede. Questa riserva rappresenta una transizione graduale da una creatura di tipo drago (con 6 punti abilità per DV) a una creatura di tipo esterno (con 8 punti abilità per DV). Questi punti abilità bonus sono in aggiunta ai punti abilità ottenuti a ogni livello, e non vengono modificati dal punteggio di Intelligenza del drago.

**Aumento delle caratteristiche:** Ogni tre livelli, i punteggi delle caratteristiche di un discepolo di Ashardalon aumentano automaticamente. Al 3°, al 6°, al 9° e al 12° livello, la sua Forza, la sua Destrezza e la sua Intelligenza aumentano tutte di 1 punto. Al 12° livello, un discepolo di Ashardalon ha gli stessi modificatori dei punteggi di caratteristica dell'archetipo del mezzo-immondo.

**Immunità al veleno (Str):** Un discepolo di Ashardalon di 6° livello o superiore è immune a tutte le forme di veleno.

**Aumento dell'armatura naturale (Str):** Al 7° livello, il bonus di armatura naturale di un discepolo di Ashardalon aumenta di 1.

**Perfezione immonda (Str):** Al 12° livello, il legame di un discepolo di Ashardalon con il suo spirito demoniaco è completo e perfetto. Il drago ha acquisito a tutti gli effetti l'archetipo del mezzo-immondo ed è diventato un esterno (non è più un drago).

## DRAGO ASCETA

I draghi, che senza ombra di dubbio sono le creature più potenti originarie del Piano Materiale, intessono rapporti molto speciali con i poteri che vivono oltre quel piano. Coloro che diventano draghi asceti cercano di trascendere i limiti dell'esistenza fisica, per innalzarsi al di sopra di tutti gli altri draghi e assurgere niente meno che al ruolo di divinità. Il loro progresso nei livelli di questa classe rappresenta l'avanzamento verso il loro scopo finale, ed essi diventano sempre più simili agli dei man mano che avanzano.

I draghi asceti di solito non hanno acquisito altri livelli di classe in precedenza, pur essendo tutti draghi di potere e di età considerevoli. Alcuni draghi chierici, paladini e guardie nere scelgono la classe di prestigio del drago asceta non appena raggiungono un certo livello di potere. I membri delle classi di prestigio divine descritte in questo capitolo (l'osservatore indifferente di Chronopsis, il sacro guardiano di Bahamut e il sacrilego distruttore di Tiamat) a volte scelgono il cammino dell'ascensione divina per diventare servitori ancora più perfetti delle loro divinità.

I draghi asceti sono orgogliosi e in genere distaccati. Guardano al cammino lungo il sentiero che porta alla ascensione divina come a una corsa, e non vogliono dividere la strada con nessun altro diretto lungo la stessa meta. D'altra parte, i draghi hanno spesso seguaci e alleati che li sostengono nella loro impresa e, a differenza degli altri draghi, lavorano meglio e con minori difficoltà con i draghi inferiori e i non draghi.

**Dado Vita:**  
d12.

### Requisiti

Per aspirare a diventare un drago asceta, un drago deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Razza:** Qualsiasi drago puro.

**Bonus di attacco base:** +30.

**Talenti:** Conoscenze Draconiche, Guarigione Rapida, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Velocità Migliorata, Volontà di Ferro.

**Speciale:** *Consumare tesoro:* Un aspirante drago asceta deve divorare il suo tesoro per iniziare il processo di ascensione divina. Il suo tesoro deve valere almeno 100.000 mo, tuttavia il drago non può scegliere di mangiare soltanto 100.000 mo e lasciare il resto da parte, quindi deve proprio consumare tutto il suo tesoro.

Un drago asceta



### Abilità di classe

Le abilità di classe di un drago asceta (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcano) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Saltare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 6 + modificatore di Int.

### Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del drago asceta.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** I draghi asceti non ottengono alcuna competenza nell'uso delle armi, nelle armature o negli scudi.

### Aura imponente (Str):

Un drago asceta perde la sua innata presenza terrificante, e la sostituisce con una speciale aura di paura. Quest'aura circonda il drago in un raggio a piacere fino alla massima portata della sua presenza terrificante (9 metri x categoria di età del drago), ed è sempre attiva a meno che il drago non decida altrimenti. Il drago può decidere di escludere i suoi alleati dall'effetto di quest'aura. Le creature che si trovano entro l'aura devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD pari alla CD della presenza terri-

TABELLA 2-5: DRAGO ASCETA

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+2	Aura imponente (paura)
2°	+2	+3	+3	+3	Aumento dei punti ferita
3°	+3	+3	+3	+3	Immunità alla trasmutazione
4°	+4	+4	+4	+4	Aumento dei punti ferita, riduzione del danno aumentata
5°	+5	+4	+4	+4	Aura imponente (coraggio)
6°	+6	+5	+5	+5	Aumento dei punti ferita, salvaguardia della vita
7°	+7	+5	+5	+5	Bonus di deviazione
8°	+8	+6	+6	+6	Aumento dei punti ferita, riduzione del danno aumentata
9°	+9	+6	+6	+6	Mente di ferro
10°	+10	+7	+7	+7	Aura imponente (frastornare), aumento dei punti ferita
11°	+11	+7	+7	+7	Resistenza al fuoco, resistenza agli incantesimi
12°	+12	+8	+8	+8	Aumento dei punti ferita, immortalità

cante del drago più metà dei suoi livelli di drago asceta). Le creature che falliscono i loro tiri salvezza sono scosse, mentre quante li superano rimangono immuni all'aura di quel drago per 24 ore. Se il drago attacca o carica, le creature scosse devono superare un secondo tiro salvezza (con la stessa CD) per non diventare spaventate.

Al raggiungimento del 5° livello, il drago asceta può scegliere di modificare la sua aura per infondere coraggio nel cuore dei suoi alleati e paura in quello dei suoi nemici. Tutti gli alleati del drago che si trovano entro il raggio della sua aura ricevono un bonus morale di +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove. I nemici del drago devono superare un tiro salvezza sulla Volontà per non subire una penalità di -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Al raggiungimento del 10° livello, il drago asceta ottiene una terza possibilità per la sua aura. Il drago può far sì che le creature influenzate diventino frastornate, immobili a osservarlo intimidite, se falliscono i loro tiri salvezza sulla Volontà. Il drago, allo stesso modo dell'aspetto di paura dell'aura, può scegliere di escludere i suoi alleati dall'effetto dell'aura.

Tutti gli utilizzi dell'aura imponente di un drago sono effetti che influenzano la mente.

**Aumento dei punti ferita (Str):** Al 2° livello, e per ogni due livelli di classe acquisiti, un drago asceta ottiene 1 punto ferita per ogni Dado Vita posseduto, compresi tutti i Dadi Vita da drago e quelli ottenuti dai livelli di classe. Questo beneficio non può aumentare i punti ferita di un drago oltre il massimo dei suoi Dadi Vita e del suo bonus di Costituzione.

Al 12° livello, i punti ferita di un drago asceta sono uguali al massimo per i suoi Dadi Vita e il suo bonus di Costituzione.

**Immunità alla trasmutazione (Str):** Al 3° livello, un drago asceta ottiene l'immunità alla metamorfosi, alla paralisi e qualsiasi altro attacco che potrebbe trasformare la sua forma. Qualsiasi potere o incantesimo di trasformazione già posseduto dal drago continua a funzionare normalmente sul drago stesso.

**Riduzione del danno aumentata (Sop):** Al 4° livello, la riduzione del danno di un drago asceta può essere superata soltanto dalle armi epiche. All'8° livello, l'ammontare della riduzione del danno del drago (il numero prima della barra) aumenta di 5. Un drago nero antico/drago asceta di 8° livello, per esempio, ottiene una riduzione del danno 20/epico.

**Salvaguardia della vita (Str):** Al 6° livello, un drago asceta diventa invulnerabile agli attacchi che causano risucchio di energia, risucchio di caratteristiche o danni alle caratteristiche.

**Bonus di deviazione (Sop):** Al 7° livello, un drago asceta ottiene un bonus di deviazione alla sua Classe Armatura pari al suo bonus di Carisma, se presente.

**Mente di ferro (Str):** Al 9° livello, un drago asceta di-

venta immune agli effetti che influenzano la mente (allucinazioni, charme, compulsioni, effetti di morale e trame).

**Resistenza al fuoco (Str):** All'11° livello, un drago asceta che non possiede già l'immunità al fuoco, ottiene resistenza al fuoco 20.

**Resistenza agli incantesimi (Str):** All'11° livello, la resistenza agli incantesimi di un drago asceta diventa uguale a 33.

**Immortalità (Str):** Al 12° livello, un drago asceta è a tutti gli effetti un semidio, e non può più morire per cause naturali. Il drago non ha bisogno di mangiare, di dormire o di respirare. Può essere ucciso in combattimento fisico o magico, ed è ancora soggetto alla morte per danno massiccio.

**Codice di condotta:** Un drago asceta, quale che sia il suo allineamento, lo deve rispettare alla lettera. Un drago asceta perde la sua aura imponente se compie di proposito un'azione contraria al suo allineamento (ma non recupera la sua presenza terrificante) e non può acquisire altri livelli da drago asceta. Il drago può riottenere la sua aura imponente e tornare ad avanzare nella classe di prestigio del drago asceta se espia le sue colpe (vedi l'incantesimo *espiazione* nel *Manuale del Giocatore*) nel modo opportuno.

## DRAGO DALLA CORAZZA INCISA

I draghi dalla corazza incisa sono membri di un'enigmatica setta di draghi e di mezzo-draghi. Il loro nome deriva dalla pratica di incidere simboli sulle loro scaglie, che conferiscono ai draghi smisurate protezioni mistiche. I draghi che appartengono all'ordine della corazza incisa ricordano i monaci per la loro ferrea disciplina, la loro dedizione alla perfezione personale e la loro trascendenza mistica.

I draghi dalla corazza incisa sono per lo più draghi puri, poiché molti draghi, dragoni di terra, viverne e altre creature di tipo drago sono privi delle pesanti scaglie necessarie per ricevere le incisioni mistiche dell'ordine. Un mezzo-draco può diventare un drago dalla corazza incisa solo nel caso in cui il suo genitore non draconico possieda un'armatura naturale piuttosto robusta, sebbene alcuni mezzo-draghi/mezzo-giganti utilizzano magie per compattare le loro corazze quanto basta per soddisfare i requisiti della classe. Alcuni draghi, prima di scegliere questa classe di prestigio e per soddisfare i punteggi minimi richiesti per i tiri salvezza sulla Volontà, acquisiscono altre classi, tipicamente quelle del monaco, del mago, dello stregone o del chierico.

I draghi dalla corazza incisa non costruiscono monasteri, ma si raccolgono in piccoli gruppi chiamati "lauth". Queste piccole comunità, che contano da tre a cinque draghi, sono sparse su una regione molto vasta e si incontrano solo di tanto in tanto, ma non esiteranno a radunarsi per aiutare uno dei membri del lauth in pericolo.

**Dado Vita:** d10.

TABELLA 2-6: DRAGO DALLA CORAZZA INCISA

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+2	Resistenza agli incantesimi aumentata
2°	+2	+3	+3	+3	Sopprimere punto debole, resistenza al veleno
3°	+3	+3	+3	+3	Resistenza all'energia
4°	+4	+4	+4	+4	Mente calma, armatura naturale +2
5°	+5	+4	+4	+4	Riduzione del danno aumentata
6°	+6	+5	+5	+5	Immunità energetica extra
7°	+7	+5	+5	+5	Oltrepassare punto debole, interdizione alla morte
8°	+8	+6	+6	+6	Armatura naturale +4
9°	+9	+6	+6	+6	Integrità del corpo
10°	+10	+7	+7	+7	Immunità al veleno
11°	+11	+7	+7	+7	Riduzione del danno superiore
12°	+12	+8	+8	+8	Armatura naturale +6, immunità energetica extra

## Requisiti

Per aspirare a diventare un drago dalla corazza incisa, un drago deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Razza:** Qualsiasi drago.

**Allineamento:** Qualsiasi legale.

**Bonus di attacco base:** +20.

**Bonus ai tiri salvezza base:** Volontà +12.

**Talenti:** Volontà di Ferro.

## Abilità di classe

Le abilità di classe di un drago dalla corazza incisa (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 4 + modificatore di Int.

## Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del drago dalla corazza incisa.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** I draghi dalla corazza incisa non ottengono alcuna competenza nell'uso delle armi, nelle armature o negli scudi.

**Resistenza agli incantesimi aumentata (Str):** Un drago dalla corazza incisa somma il suo livello di classe alla sua resistenza agli incantesimi naturale. I draghi privi di resistenza agli incantesimi naturale non ottengono la resistenza agli incantesimi, quando acquisiscono questa classe. In ogni caso, se un drago dalla corazza incisa privo di resistenza agli incantesimi invecchia fino al punto di ottenere la resistenza agli incantesimi, allora somma il suo livello di classe alla resistenza agli incantesimi naturale ottenuta per la sua nuova categoria di età.

**Sopprimere punto debole:** Al 2° livello, un drago dalla corazza incisa ottiene Sopprimere Punto Debole (vedi pagina 74) come talento bonus.

**Resistenza al veleno (Str):** Al 2° livello, un drago dalla corazza incisa ottiene un bonus di ++ ai tiri salvezza contro il veleno.

**Resistenza all'energia (Str):** Al 3° livello, un drago dalla corazza incisa ottiene resistenza 10 contro due tipi di energia, contro ai quali non è già immune, invulnerabile o resistente. Il drago può scegliere a quali forme di energia applicare la resistenza, ovvero acido, elettricità, freddo, fuoco e suono. Un drago d'oro dalla corazza incisa, per esem-

pio, potrebbe ottenere resistenza all'acido 10 e resistenza all'elettricità 10.

**Mente calma (Str):** Al 3° livello, un drago dalla corazza incisa ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti della scuola di ammalimento.

**Armatura naturale (Str):** Al 4° livello, il bonus di armatura naturale di un drago dalla corazza incisa aumenta di +2. All'8° livello, questo bonus aumenta a +4, e al 12° livello aumenta a +6.

**Riduzione del danno aumentata (Sop):** Al 5° livello, il valore della riduzione del danno di un drago dalla corazza incisa (il numero prima della barra) aumenta di 5 e la sua riduzione del danno può essere superata soltanto dalle armi magiche caotiche. Un drago blu adulto maturo dalla corazza incisa, per esempio, ottiene una riduzione del danno 15/magia e caotico.

**Immunità energetica extra (Str):** Al 6° livello, un drago dalla corazza incisa ottiene l'immunità a un tipo di energia verso il quale era già resistente. La sua resistenza a un altro tipo di energia, per la quale il drago abbia resistenza 10 aumenta a 20, e inoltre ottiene resistenza 10 contro un terzo tipo di energia. Un drago con il sottotipo del fuoco, per questo tipo di energia, non può scegliere il freddo, così come un drago con il sottotipo del freddo non può scegliere il fuoco.

Il drago d'oro dalla corazza incisa del precedente esempio, al 6° livello, potrebbe diventare immune all'elettricità, portare la sua resistenza all'acido a 20 e ottenere resistenza al suono 10.

Al 12° livello, le resistenze e le immunità di un drago dalla corazza incisa aumentano ancora una volta. La sua resistenza 20 diventa immunità, la sua resistenza 10 diventa resistenza 20 e ottiene resistenza 10 a tutti gli altri tipi di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco e suono) verso i quali non è già immune o resistente.

Il drago d'oro dalla corazza incisa dell'esempio, al 12° livello, avrebbe immunità al fuoco (naturale), immunità all'elettricità (dal 6° livello) e immunità all'acido. Avrebbe resistenza al suono 20 e resistenza al freddo 10.

**Interdizione alla morte (Mag):** Al 7° livello, un drago dalla corazza incisa ottiene la capacità di utilizzare *interdizione alla morte* su se stesso una volta al giorno, come se fosse un chierico del suo livello di classe.

**Oltrepassare punto debole:** Al 7° livello, un drago dalla corazza incisa ottiene Oltrepassare Punto Debole (vedi pagina 70) come talento bonus.

**Integrità del corpo (Sop):** Al 9° livello, un drago con la corazza può guarire le proprie ferite. Il drago, una volta al giorno, può curare punti ferita fino a tre volte il suo livello di classe e può distribuire questa guarigione in più tempi.

**Immunità al veleno (Str):** Al 10° livello, un drago dalla corazza incisa ottiene l'immunità a tutti i tipi di veleno.

**Riduzione del danno superiore (Sop):** All'11° livello, la



Un drago dalla corazza incisa

riduzione del danno di un drago dalla corazza incisa può essere superata soltanto dalle armi epiche caotiche. Un drago blu maturo adulto dalla corazza incisa, per esempio, ottiene una riduzione del danno 15/epico e caotico.

## FURIA DALLE SCAGLIE INSANGUINATE

Un drago furioso è senza dubbio uno spettacolo spaventoso. Un drago schiumante di rabbia, con gli occhi iniettati di sangue, fili di bava che gli colano dalla bocca, e un lucore di sangue che ricopre le sue scaglie è un terrore che ben pochi riescono a sostenere. Una furia dalle scaglie insanguinate è un drago la cui ira sta a quella di un barbaro umano, come l'ira di quest'ultimo sta ai capricci di un bambino.

Le furie dalle scaglie insanguinate sono per lo più draghi di età adolescenziale con diversi livelli di barbaro. Alcune furie dalle scaglie insanguinate acquisiscono livelli in classi che non possiedono una capacità di ira.

Le furie dalle scaglie insanguinate sono draghi solitari, piuttosto affini alle forze distruttive della natura. La loro inclinazione verso il caos è tale che nessuno riesce a intuire quando una furia dalle scaglie insanguinate potrebbe abbattersi su un insediamento umano o su un avamposto delle terre selvagge e radere al suolo quel luogo, per lasciarsi alle spalle soltanto i resti di un cratere fumante.

Dado Vita: d12.

### Requisiti

Per aspirare a diventare una furia dalle scaglie insanguinate, un drago deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Razza:** Qualsiasi drago.

**Allineamento:** Qualsiasi caotico.

**Bonus di attacco base:** +22.

**Abilità:** Intimidire 14 gradi.

**Talenti:** Attacco Poderoso, Onda d'Urto, Tempesta di Ali.

**Speciale:** *Ira:* Il drago deve avere qualche tipo di capacità di ira, normalmente quella che, nella maggior parte dei casi, si ottiene con i livelli di classe del barbaro, e deve essere capace di cadere in preda a quest'ira almeno tre volte al giorno.

**Presenza terrificante:** Il drago deve avere la capacità di presenza terrificante.

### Abilità di classe

Le abilità di classe di una furia dalle scaglie insanguinate (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Intimidire (Car), Nuotare (For), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 2 + modificatore di Int.

### Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della furia dalle scaglie insanguinate.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** Le furie dalle scaglie insanguinate non ottengono alcuna competenza nell'uso delle armi, nelle armature o negli scudi.

### Presenza terrificante (Str):

Una furia dalle scaglie insanguinate è terribile a vedersi, e la collera in ebollizione che si agita nel suo cuore infonde terrore in tutti coloro che la osservano. La presenza terrificante del drago diventa ancora più potente: la

CD del tiro salvezza per resistere a questa capacità aumenta del livello di classe del drago. Le creature con un numero di Dadi Vita pari o minore alla metà dei livelli di classe del drago +4, se falliscono i loro tiri salvezza, cadono in preda al panico, mentre le creature con un numero maggiore di Dadi Vita diventano scosse. Entrambi gli effetti di paura durando 6d6 round (invece dei normali 4d6 round).

**Furia draconica (Str):** Al 2° livello, l'ira di una furia dalle scaglie insanguinate diventa ancora più potente. I suoi punteggi di Forza e di Costituzione, quando il drago è in preda all'ira, aumentano di 2 punti aggiuntivi, oltre a ottenere un nuovo bonus morale di +1 ai suoi tiri salvezza sulla Volontà. Quindi, un barbaro di 11° livello/furia dalle sca-



TABELLA 2-7: FURIA DALLE SCAGLIE INSANGUINATE

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Presenza terrificante
2°	+2	+3	+0	+0	Furia draconica +2/+1
3°	+3	+3	+1	+1	Scaglie insanguinate (resistenza agli incantesimi, riduzione del danno +5)
4°	+4	+4	+1	+1	Squartare
5°	+5	+4	+1	+1	Furia estesa
6°	+6	+5	+2	+2	Furia draconica +4/+2
7°	+7	+5	+2	+2	Scaglie insanguinate (riduzione del danno +0/magia e ferro freddo)
8°	+8	+6	+2	+2	Scatenare ira
9°	+9	+6	+3	+3	Furia indomita
10°	+10	+7	+3	+3	Furia draconica +6/+3
11°	+11	+7	+3	+3	Scaglie insanguinate (riduzione del danno +0/epico e ferro freddo)
12°	+12	+8	+4	+4	Velocità accecante

glie insanguinate di 2° livello ottiene un bonus di +8 ai suoi punteggi di Forza e di Costituzione e un bonus di +4 ai suoi tiri salvezza sulla Volontà. (La penalità alla sua Classe Armatura rimane di -2).

Al 6° livello e di nuovo al 10°, questi bonus aumentano nella stessa proporzione. Un barbaro di 11° livello/furia dalle scaglie insanguinate di 10° livello ottiene un bonus di +12 ai suoi punteggi di Forza e di Costituzione e un bonus di +6 ai suoi tiri salvezza sulla Volontà.

**Scaglie insanguinate (Sop):** A partire dal 3° livello, una furia dalle scaglie insanguinate ottiene il suo nome. Quando cade in preda all'ira, piccoli rivoli di sangue corrono attraverso le scaglie e mettono in evidenza la sua figura, così che il drago sembri ancora più terribile. Un aspetto assai più importante è che il sangue conferisce al drago una difesa soprannaturale contro gli incantesimi e i danni delle armi. La resistenza agli incantesimi del drago, per la durata della sua ira, aumenta del suo livello di classe, e lo stesso accade alla sua riduzione del danno. Il numero che precede la barra della riduzione del danno di un drago aumenta di 5 al 3° livello. Inoltre, al 7° livello la riduzione del danno di una furia dalle scaglie insanguinate può essere superata soltanto dalle armi magiche in ferro freddo, e all'11° soltanto dalle armi epiche in ferro freddo. Un drago bianco vecchio, per esempio, con riduzione del danno 10/magia che raggiunge il 3° livello come furia dalle scaglie insanguinate, quando è in preda all'ira, ottiene una riduzione del danno 15/magia. Al 7° livello, quando è in preda all'ira, ottiene una riduzione 15/epico e ferro freddo.

**Squartare:** Al 4° livello, una furia dalle scaglie insanguinate ottiene Squartare (vedi pagina 74) come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti.

**Furia estesa (Str):** Al 5° livello, una furia dalle scaglie insanguinate può rimanere in preda all'ira per un numero di round pari a 6 + il suo modificatore di Costituzione.

**Scatenare ira (Str):** All'8° livello, una furia dalle scaglie insanguinate, ogni volta che cade in preda all'ira, ottiene la capacità di scatenare l'ira dei suoi alleati. Il drago, finché rimane in preda all'ira, può influenzare tutti gli alleati consenzienti entro 18 metri, conferendo loro un bonus morale di +4 alla Forza, un bonus morale di +4 alla Costituzione, un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà e una penalità di -2 alla Classe Armatura. Questa capacità è altrimenti identica alla normale ira barbarica, compreso l'affaticamento al termine dell'ira.

**Furia indomita (Str):** Al 9° livello, una furia dalle scaglie insanguinate non è più affaticata al termine della sua ira.

**Velocità accecante (Str):** Al 12° livello, una furia dalle scaglie insanguinate può agire come se fosse sotto l'influenza di un incantesimo *velocità* per un totale di 12 round

al giorno. Questi 12 round non devono per forza essere consecutivi. L'attivazione di tale potere è un'azione gratuita.

#### Ex furie dalle scaglie insanguinate

Una furia dalle scaglie insanguinate che diventa legale perde tutti i privilegi di classe e non può acquisire altri livelli in questa classe di prestigio.

### MAESTRO ELEMENTALE

I draghi sono creature costituite di pura energia elementale. Due forze potenti scorrono nelle loro vene: l'energia che alimenta le loro armi a soffio e la natura elementale che costituisce il loro principio vitale. I maestri elementali si sforzano di entrare in perfetta unione con queste due forze.

Il cammino del maestro elementale è una prerogativa quasi esclusiva dei draghi puri, poiché la classe richiede uno stretto legame con le energie e le forze elementali. Alcuni draghi, prima di adottare questa classe di prestigio, acquisiscono livelli in altre classi, di solito maghi e stregoni, mentre altri esemplari non scelgono alcuna classe.

I maestri elementali sono i draghi più solitari e isolati, poiché trascorrono le loro vite in sintonia con le forze naturali dell'universo invece di interagire con creature che comunque considerano forme di vita inferiori. Questi draghi, quando collaborano con le altre creature, scelgono gli elementali e gli esterni dei piani elementali come loro alleati, e a volte gli esemplari più giovani della loro stessa specie.

**Dado Vita:** d12.

#### Requisiti

Per aspirare a diventare un maestro elementale, un drago deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Razza:** Qualsiasi drago.

**Bonus di attacco base:** +20.

**Talenti:** Qualsiasi tre talenti di metasoffio.

**Incantesimi:** Capacità di lanciare incantesimi arcani.

**Speciale:** *Sintonia elementale:* Il drago deve appartenere a un sottotipo di energia o elementale, quali, per esempio, acqua, aria, elettricità, freddo, fuoco o terra.

**Arma a soffio:** Il drago deve avere un'arma a soffio che infligga danni da energia.

#### Abilità di classe

Le abilità di classe di un maestro elementale (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcano) (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 2 + modificatore di Int.

TABELLA 2-8: MAESTRO ELEMENTALE

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+2	Padronanza degli elementi, comandare elementali, sintonia energetica
2°	+2	+3	+3	+3	Energia sostitutiva, <i>evoca elementali I</i>
3°	+3	+3	+3	+3	Energia focalizzata +1
4°	+4	+4	+4	+4	Energia esplosiva
5°	+5	+4	+4	+4	<i>Evoca elementali II</i>
6°	+6	+5	+5	+5	Energia focalizzata +2
7°	+7	+5	+5	+5	Energia tempestosa
8°	+8	+6	+6	+6	<i>Evoca elementali III</i>
9°	+9	+6	+6	+6	Energia focalizzata +3
10°	+10	+7	+7	+7	Capacità magiche
11°	+11	+7	+7	+7	<i>Evoca elementali IV</i>
12°	+12	+8	+8	+8	Qualità degli elementali, energia focalizzata +4



Un maestro elementale

### Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro elementale.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** I maestri elementali non ottengono alcuna competenza nell'uso delle armi, nelle armature o negli scudi.

**Padronanza degli elementi (Str):** Al 1° livello, un maestro elementale ottiene una sintonia aggiuntiva con il tipo elementale che corrisponde al suo sottotipo.

I draghi con il sottotipo dell'acqua (compresi i draghi neri, i draghi di bronzo e i draghi di topazio) ottengono la padronanza dell'acqua: il drago ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni, se il drago stesso e i suoi avversari toccano l'acqua.

I draghi con il sottotipo dell'aria o dell'elettricità (compresi i draghi di smeraldo, i draghi verdi, i draghi di cristallo, i draghi zanna e i draghi del canto) ottengono la padronanza dell'aria: qualsiasi creatura in volo subisce una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire e ai danni contro il drago.

I draghi con il sottotipo del fuoco (compresi i draghi rossi, i draghi d'oro, i draghi d'ottone e i draghi di fuoco infernale) ottengono la padronanza del fuoco: il drago ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni, se il drago stesso e i suoi avversari toccano il fuoco o utilizzano armi con le capacità speciali infuocata o esplosione di fiamme.

I draghi con il sottotipo della terra (compresi i draghi blu, i draghi di rame, i draghi di ametista, i draghi marroni, i draghi delle profondità e i draghi di zaffiro) ottengono la padronanza della terra: il drago ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni, se il drago stesso e i suoi avversari calcano la terra.

I draghi con il sottotipo del freddo (i draghi d'argento e i draghi bianchi) ottengono la padronanza del freddo: il drago ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni,

se il drago stesso e i suoi avversari toccano il ghiaccio o utilizzano armi con le capacità speciali gelida o esplosione di ghiaccio.

**Comandare elementali (Str):** Al 1° livello, un maestro elementale può scacciare o distruggere le creature elementali del sottotipo elementale opposto al suo sottotipo, proprio come un chierico buono che scaccia i non morti. Il drago può intimidire o comandare i non morti del suo sottotipo elementale, così come un chierico malvagio intimidisce i non morti. Il drago può utilizzare queste capacità per un numero totale di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma.

L'aria e la terra sono sottotipi elementali contrapposti; il fuoco e l'acqua sono contrapposti. I draghi con il sottotipo freddo possono intimidire le creature del freddo e scacciare quelle del fuoco.

**Sintonia energetica (Str):** Al 1° livello, un maestro elementale è in sintonia con il tipo di energia che alimenta la sua arma a soffio. I draghi con più di un'arma a soffio entrano in sintonia con quella che infligge danni da energia, in genere acido, elettricità, freddo, fuoco o suono. Un drago con più armi a soffio che infliggono danni da energia può scegliere un solo tipo di energia con la quale essere in sintonia. Questa capacità non conferisce al drago alcun potere particolare, ma indica quali poteri potrà ottenere nel seguito, comprese energia sostitutiva, energia focalizzata, energia esplosiva ed energia tempestosa.

**Energia sostitutiva (Str):** Al 2° livello, un maestro elementale ottiene la capacità di modificare i suoi incantesimi che hanno un descrittore di energia, in modo che questi utilizzino invece l'energia con cui il drago è in sintonia. L'incantesimo sostitutivo funziona normalmente sotto ogni punto di vista, tranne per il tipo di energia inflitto.

**Evoca elementali (Mag):** Una volta al giorno, a partire dal 2° livello, un maestro elementale può evocare un ele-

mentale di taglia Media che corrisponde al suo sottotipo. Il drago soffia normalmente, ma nell'esalare il suo soffio appare l'elementale, che potrà attaccare nel round successivo. Il drago, se lo desidera, può invece evocare un falcofreccia adulto (aria o freddo), una salamandra comune (fuoco), un tojanida adulto (acqua) o uno xorn comune (terra). Questa capacità funziona allo stesso modo di un incantesimo *evoca alleato naturale V*, con il livello di classe del drago come livello dell'incantatore.

Al 5° livello, un maestro elementale può evocare un elementale di taglia Grande o due elementali di taglia Media. Questa capacità funziona come l'incantesimo *evoca alleato naturale VI*.

All'8° livello, un maestro elementale può evocare un elementale di taglia Enorme, due elementali di taglia Grande o quattro elementali di taglia Media. Il drago, in alternativa, può evocare un falcofreccia anziano, una salamandra nobile, un tojanida anziano, uno xorn anziano o quattro creature di taglia Media del tipo appropriato. Questa capacità funziona come l'incantesimo *evoca alleato naturale VII*.

All'11° livello, un maestro elementale può evocare un elementale maggiore, due elementali di taglia Enorme, quattro elementali di taglia Grande o Media. Questa capacità funziona come l'incantesimo *evoca alleato naturale VII*.

**Energia focalizzata (Str):** Al 3° livello, un maestro elementale aggiunge +1 alla CD degli incantesimi lanciati con un descrittore di energia che corrisponde al tipo di energia sintonizzato con il drago.

Questo bonus aumenta di +1 per ogni tre livelli ottenuti nella classe di maestro elementale (+2 al 6° livello, +3 al 9° livello e +4 al 12° livello), ed è cumulabile con i bonus del talento Incantesimi Focalizzati.

**Energia esplosiva (Str):** Al 4° livello, un maestro elementale può creare un'esplosione di danni da energia tutto intorno al suo corpo. L'esplosione, generata dal tipo di energia corrispondente all'energia con cui il drago è in sintonia, ha un raggio di 1,5 metri per livello di classe del drago. Qualsiasi cosa si trovi entro l'area dell'esplosione subisce 1d8 danni per livello di classe del drago. Un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo (CD 10 + il livello di classe del drago + il modificatore di Costituzione del drago) dimezza questo danno.

La creazione di un'esplosione di energia conta come un utilizzo dell'arma a soffio del drago. Il drago non può soffiare o creare un'altra esplosione per 1d4 round dopo aver provocato un'esplosione.

**Energia tempestosa (Str):** Al 7° livello, un maestro elementale può avvolgersi in un vortice di sfrecciante energia che corrisponde al tipo di energia con cui il drago è in sintonia. Il vortice forma un'emanazione centrata sul drago con un raggio di 1,5 metri per livello di classe. L'effetto blocca gli attacchi delle armi da lancio e delle armi da tiro. Questi attacchi falliscono se portati da creature che si trovano all'interno dell'area, o se le creature a cui sono indirizzati si trovano all'interno dell'area o se la loro traiettoria li porta ad attraversare l'area. La tempesta, ogni round, infligge 2 danni per livello di classe a tutte le creature prive di un riparo che si trovano all'interno dell'area. La tempesta dura 1 round per livello di classe (anche se il drago può terminarla con un'azione di movimento), e vale come due utilizzi dell'arma a soffio del drago. Il drago non può utilizzare la sua arma a soffio (o la sua capacità di energia esplosiva) quando infuria la tempesta, e per 2d4 round subito dopo.

**Capacità magiche:** Al 10° livello, un maestro elementale ottiene le capacità magiche associate al suo sottotipo

elementale. Un drago dell'acqua può utilizzare *orrido avvizzimento*, un drago dell'aria può utilizzare *turbine*, un drago del freddo può utilizzare *raggio polare*, un drago del fuoco può utilizzare *nube incendiaria* e un drago della terra può utilizzare *terremoto*. Il drago utilizza questa capacità tre volte al giorno, come un incantatore di 20° livello.

**Qualità degli elementali (Str):** Al 12° livello, un maestro elementale diventa immune al veleno, agli effetti di sonno, di paralisi e di stordimento. Il drago inoltre diventa invulnerabile ai colpi critici e agli attacchi ai fianchi.

## OSSERVATORE INDIFFERENTE DI CHRONEPSIS

Chronepsis, la divinità draconica del fato, della morte e della giustizia, è silenzioso, distaccato e indifferente. La maggior parte di draghi lo rispetta, ma pochi lo venerano o lo servono come chierici, per via del suo allineamento neutrale. I draghi cromatici e metallici sono quasi sempre troppo attratti da allineamenti più schierati per diventare chierici di Chronepsis, e la loro convinta adesione ai principi dei loro allineamenti significa che essi sono poco interessati all'atteggiamento distaccato degli osservatori. Gli osservatori distaccati sono per lo più draghi gemmati, draghi marroni, draghi zanna, draghi del canto, testuggini dragone o viverne.

Gli osservatori indifferenti di Chronepsis, in quanto degni del loro nome, restano distaccati dagli eventi del mondo che li circonda, e interpretano il ruolo di spettatori invece che quello di forze attive. Questi draghi sono eccellenti fonti di notizie e di consiglio, e gli altri draghi spesso si rivolgono a loro per risolvere le dispute e le lamentele. Gli osservatori indifferenti, per venerare il ruolo di divinità della morte di Chronepsis e per difendere le sepolture dai tombaroli e dai profanatori, in genere costruiscono le loro tane in quei territori che gli altri draghi utilizzano per i loro cimiteri.

**Dado Vita:** d8.

### Requisiti

Per aspirare a diventare un osservatore indifferente, un drago deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Razza:** Qualsiasi drago.

**Allineamento:** Qualsiasi neutrale.

**Abilità:** Conoscenze (due qualsiasi) 20 gradi.

**Incantesimi:** Capacità di lanciare incantesimi divini.

**Domini:** Conoscenza (o capacità di lanciare almeno tre incantesimi del dominio della Conoscenza come incantesimi arcani).

### Abilità di classe

Le abilità di classe di un osservatore indifferente (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 2 + modificatore di Int.

### Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'osservatore indifferente di Chronepsis.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** Gli osservatori indifferenti non ottengono alcuna competenza nell'uso delle armi, nelle armature o negli scudi.

**Conversione divina:** Al 1° livello, un osservatore indif-





Un osservatore indifferente di Chronēpsis

ferente perde qualsiasi livello da stregone che aveva in precedenza acquisito in virtù della sua età o della sua specie di drago. Il suo livello dell'incantatore divino, a tutti gli effetti, aumenta del numero di livelli da stregone così sacrificati, per consentire al drago di lanciare incantesimi divini con maggiore efficacia. Questo livello effettivo si applica soltanto alla capacità di lanciare incantesimi del drago e non agli altri privilegi di classe (quali, per esempio, scacciare non morti o forma selvatica).

Per esempio, un drago di ametista molto vecchio/chierico di 1° livello adotta la classe di prestigio dell'osservatore indifferente di Chronēpsis. Il suo livello dell'incantatore equivalente a uno stregone di 11° livello conta come undici livelli effettivi da chierico, che conferiscono al drago la capacità di lanciare incantesimi come un chierico di 12° livello.

**Aura calmante (Sop):** Al 1° livello, un osservatore indifferente perde la sua capacità di presenza terrificante (se ne possedeva una), e ottiene invece una contagiosa aura di calma indifferente. Questa aura ha lo stesso raggio e la stessa

CD del tiro salvezza sulla Volontà rispetto alla capacità di presenza terrificante del drago, sempre che quest'ultimo ne avesse una. Se il drago non ha la presenza terrificante, il raggio è uguale a 1,5 metri per ogni 2 DV posseduti dal drago (si considerino soltanto i Dadi Vita base del drago; in altre parole, i livelli di classe del drago non vanno conteggiati). Il tiro salvezza sulla Volontà per contrastare l'effetto ha una CD pari a 10 + metà DV base del drago + il modificatore di Carisma del drago. L'effetto dell'aura è lo stesso di quello di un incantesimo *calmare emozioni*, ma dura finché l'osservatore indifferente non attacca.

**Conoscenze draconiche:** Un osservatore indifferente ottiene Conoscenze Draconiche (vedi pagina 68) come talento bonus. Il drago utilizza il suo livello di osservatore indifferente come modificatore aggiuntivo alle sue prove di conoscenze draconiche.

**Incantesimi:** A partire dal 2° livello in poi, ogni volta che l'osservatore indifferente acquisisce un nuovo livello, il drago ottiene anche un numero di incantesimi al giorno proprio come se avesse acquisito un nuovo livello di incantatore divino in una classe di cui faceva parte prima di entrare nella classe di prestigio. Il drago, in ogni caso, non ottiene gli altri benefici che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (una probabilità maggiore di scacciare o di intimorire non morti, forma selvatica, e così via). Questo in pratica significa che il drago somma il suo livello di osservatore indifferente al livello di qualsiasi classe di incantatore divino in precedenza posseduta, e di conseguenza ottiene i suoi incantesimi al giorno e il suo livello dell'incantatore.

Un drago che apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare un osservatore indifferente, deve decidere a quale classe aggiungere il livello di osservatore indifferente ai fini di determinare il suo numero di incantesimi al giorno.

Un drago di ametista molto vecchio/chierico di 1° livello/osservatore indifferente di 2° livello, ha la capacità di lanciare incantesimi come un chierico di 13° livello: 11 livelli derivano dalla conversione dei suoi livelli equivalenti da stregone, 1 dal suo unico livello da chierico e 1 dai suoi due livelli della classe di prestigio.

Se il drago avanza di una categoria di età dopo aver acquisito livelli in questa classe, i livelli aggiuntivi della capacità di lanciare incantesimi si sommano al suo effettivo livello dell'incantatore divino. Se il drago di ametista molto vecchio dell'esempio precedente visse fino a diventare antico, allora il suo livello dell'incantatore aumenterebbe di 2, e quindi lancerebbe gli incantesimi come un chierico di 15° livello.

TABELLA 2-9: OSSERVATORE INDIFFERENTE DI CHRONĒPSIS

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+0	+2	+0	+2	conversione divina, aura calmante, conoscenze draconiche	-
2°	+1	+3	+0	+3	<i>Comprensione dei linguaggi</i>	+1 livello della classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	-	+1 livello della classe esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Timore stordente	+1 livello della classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	<i>Linguaggi</i>	+1 livello della classe esistente
6°	+4	+5	+2	+5	<i>Rivela bugie</i>	+1 livello della classe esistente
7°	+5	+5	+2	+5	-	+1 livello della classe esistente
8°	+6	+6	+2	+6	-	+1 livello della classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Vista chiara	+1 livello della classe esistente
10°	+7	+7	+3	+7	<i>Visione</i>	+1 livello della classe esistente
11°	+8	+7	+3	+7	-	+1 livello della classe esistente
12°	+9	+8	+4	+8	<i>Analizzare dweomer</i>	+1 livello della classe esistente

**Comprensione dei linguaggi (Mag):** Al 2° livello, un osservatore indifferente ottiene la capacità di utilizzare *comprensione dei linguaggi* a volontà.

**Timore stordente (Sop):** Al 4° livello, un osservatore indifferente può incutere paura con un ruggito che stordisce una creatura bersaglio entro 30 metri. Se la creatura bersaglio fallisce un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello dell'osservatore indifferente + metà del suo modificatore di Carisma), rimane stordita per 1d4+1 round. Questo è un effetto sonoro, ma non dipende dal linguaggio.

**Linguaggi (Mag):** Al 5° livello, un osservatore indifferente ottiene la capacità di utilizzare *linguaggi* a volontà.

**Rivela bugie (Mag):** Al 6° livello, un osservatore indifferente capisce quando qualcuno (eccetto una divinità) mente di proposito. Questa capacità funziona come l'incantesimo *rivela bugie*, tranne per il fatto che funziona continuamente e influenza tutte le creature percepite dal drago.

**Vista chiara (Str):** Al 9° livello, un osservatore indifferente può vedere attraverso le illusioni, le creature e gli oggetti trasformati e le creature e gli oggetti camuffati per quello che sono veramente, purché questi si trovino entro 9 metri dal drago. Questa capacità è simile all'incantesimo *visione del vero*, eccetto il fatto di poter vedere anche attraverso i camuffamenti normali.

**Visione (Mag):** Al 10° livello, un osservatore indifferente ottiene la capacità di utilizzare *visione* tre volte al giorno. Un drago, per utilizzare questa capacità, deve effettuare soltanto un'azione standard.

**Analizzare dweomer (Mag):** Al 12° livello, un osservatore indifferente ottiene la capacità di utilizzare *analizzare dweomer* a volontà.

## SACRILEGO DISTRUTTORE DI TIAMAT

Tiamat, la divinità dei draghi malvagi e della conquista, pretende obbedienza e devozione da parte di tutti i draghi malvagi. Coloro che abbracciano completamente la sua causa, comunque, sono tra le più potenti forze malvagie che popolano il mondo, e incarnano il suo potere distruttivo. I sacrileggi distruttori di Tiamat sono draghi chierici che sperano di cingere un frammento dell'immenso potere della loro divinità, incuranti dei sotterfugi e dei raggiri di Tiamat. I sacrileggi distruttori vivono soltanto per seminare morte e distruzione e, quando decidono di scatenare la loro furia, non resta più in piedi niente, neanche una pietra, dopo il loro passaggio.

I sacrileggi distruttori di Tiamat sono di solito draghi blu o verdi con qualche livello da chierico. I draghi rossi, nonostante la loro forte predisposizione ereditaria verso il caos, per lo più non aderiscono a quell'allineamento e finiscono con il diventare sacrileggi distruttori neutrali.

Un sacrilego distruttore di solito lavora da solo, ma può mandare in avanscoperta orde e schiere di coboldi, di lucertoloidi o di hobgoblin per fiaccare la resistenza nemica o per concedere ai propri avversari un falso senso di sicurezza.

**Dado Vita:** d10.

### Requisiti

Per aspirare a diventare un sacrilego distruttore di Tiamat, un drago deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Razza:** Qualsiasi drago.

**Allineamento:** Legale malvagio o neutrale malvagio.

**Bonus di attacco base:** +15.

**Talenti:** Soffio Massimizzato, Soffio Spedito, Soffio Tempestoso.

**Incantesimi:** Capacità di lanciare incantesimi divini.

**Domini:** Distruzione.

### Abilità di classe

Le abilità di classe di un sacrilego distruttore di Tiamat (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 2 + modificatore di Int.

### Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del sacrilego distruttore di Tiamat.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** I sacrileggi distruttori non ottengono alcuna competenza nell'uso delle armi, nelle armature o negli scudi.

**Conversione divina:** Al 1° livello, un sacrilego distruttore perde qualsiasi livello da stregone che aveva in precedenza acquisito in virtù della sua età o della sua specie di drago. Il suo livello dell'incantatore divino, a tutti gli effetti, aumenta del numero di livelli da stregone così sacrificati, per consentire al drago di lanciare incantesimi divini con maggiore efficacia. Questo livello effettivo si applica soltanto alla capacità di lanciare incantesimi del drago e non agli altri privilegi di classe (quali, per esempio, scacciare i non morti o forma selvatica).

Per esempio, un drago rosso molto vecchio/chierico di 1° livello adotta la classe di prestigio del sacrilego distruttore di Tiamat. Il suo livello dell'incantatore equivalente a uno stregone di 13° livello conta come tredici livelli effettivi da chierico, che conferiscono al drago la capacità di lanciare incantesimi come un chierico di 14° livello.

**Punire:** Un sacrilego distruttore di Tiamat somma il suo

TABELLA 2-10: SACRILEGO DISTRUTTORE DI TIAMAT

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+1	+2	+0	+2	Conversione divina, punire	-
2°	+2	+3	+0	+3	Arma a soffio sostitutiva	+1 livello della classe esistente
3°	+3	+3	+1	+3	Aura di disperazione	+1 livello della classe esistente
4°	+4	+4	+1	+4	Punire 2 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
5°	+5	+4	+1	+4	-	+1 livello della classe esistente
6°	+6	+5	+2	+5	-	+1 livello della classe esistente
7°	+7	+5	+2	+5	Esplosione profana	+1 livello della classe esistente
8°	+8	+6	+2	+6	Punire 3 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
9°	+9	+6	+3	+6	-	+1 livello della classe esistente
10°	+10	+7	+3	+7	-	+1 livello della classe esistente
11°	+11	+7	+3	+7	-	+1 livello della classe esistente
12°	+12	+8	+4	+8	Esplosione profana di massa, punire 3 volte al giorno	+1 livello della classe esistente

livello di classe al suo livello di chierico per calcolare il suo bonus ai danni, quando utilizza la sua capacità di punire (il potere conferito dal dominio della Distruzione).

Al 4° livello, all'8° livello e al 12° livello, un sacrilego distruttore di Tiamat può utilizzare la sua capacità di punire

una volta in più al giorno.

**Incantesimi:** A partire dal 2° livello in poi, ogni volta che il sacrilego distruttore di Tiamat acquisisce un nuovo livello, il drago ottiene anche un numero di incantesimi al giorno proprio come se avesse acquisito un nuovo livello di incantatore divino in una classe di cui faceva parte prima di entrare nella classe di prestigio. Il drago, in ogni caso, non ottiene gli altri benefici che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (una probabilità maggiore di scacciare o di intimidire i non morti, forma selvatica, e così via). Questo in pratica significa che il drago somma il suo livello di sacrilego distruttore al livello di qualsiasi classe di incantatore divino in precedenza posseduta, e di conseguenza ottiene i suoi incantesimi al giorno e il suo livello dell'incantatore.

Un drago che apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare un sacrilego distruttore, deve decidere a quale classe aggiungere il livello di sacrilego distruttore ai fini di determinare il suo numero di incantesimi al giorno.

Un drago rosso molto vecchio/chierico di 1° livello/sacrilego distruttore di 2° livello, ha la capacità di lanciare incantesimi come un chierico di 15° livello: 13 livelli derivano dalla conversione dei suoi livelli da stregone, 1 dal suo unico livello da chierico e 1 dai suoi due livelli della classe di prestigio.

Se il drago avanza di una categoria di età dopo aver acquisito livelli in questa classe, i livelli aggiuntivi della capacità di lanciare incantesimi si sommano al suo effettivo livello dell'incantatore divino. Se il drago rosso molto vecchio dell'esempio precedente visse fino a diventare antico, allora il suo livello dell'incantatore aumenterebbe di 2, e quindi lancerebbe gli incantesimi come un chierico di 17° livello.

**Arma a soffio sostitutiva (Mag):** Al 2° livello, un sacrilego distruttore di Tiamat può utilizzare *arma a soffio sostitutiva* a volontà. In ogni caso, l'utilizzo di questa capacità aumenta di 1 round il numero di round che il drago deve attendere per poter utilizzare di nuovo la sua arma a soffio, proprio come se utilizzasse un talento di metasoffio.

**Aura di disperazione (Sop):** Al 3° livello, la presenza terrificante del sacrilego distruttore si modifica leggermente. Le creature che si trovano all'interno del raggio della presenza terrificante del drago, oltre agli effetti di paura, subiscono una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza. Questa penalità va applicata prima che le creature effettuino i loro tiri salvezza contro la presenza terrificante stessa.

**Esplosione profana (Sop):** Al 7° livello, un sacrilego distruttore di Tiamat può soffiare una lunga esplosione di pura energia profana dalla sua bocca tre volte al giorno. L'esplosione è un raggio, per cui è necessario un attacco di contatto a distanza, con una portata di 240 metri +



Un sacro guardiano di Bahamut protegge gli innocenti da un sacrilego distruttore di Tiamat

24 metri per livello di classe. L'esplosione ha aspetto e forma analoghe allo stesso tipo di energia emessa dall'arma a soffio del drago. Se colpisce un bersaglio, infligge uno stesso numero di dadi corrispondenti all'arma a soffio del drago, lanciando però dei d12 invece dei dadi normali per quel soffio. (Quindi, un drago blu grande dragone infliggerebbe 24d12 con la sua esplosione profana). Il danno così inflitto è frutto del potere divino e perciò non si può ridurre con *protezione dall'energia* o magie simili. Ogni utilizzo di questa capacità conta come un utilizzo dell'arma a soffio del drago, e questo ultimo non potrà espellere la sua arma a soffio nei successivi 1d4 round dopo aver emesso un'esplosione profana.

Un sacrilego distruttore può colpire una creatura nascosta oltre un *muro di forza*, un *muro prismatico* o una *sfera prismatica* con la sua esplosione profana. Il drago deve compiere una speciale prova di dissoluzione, lanciando 1d20 + la sua categoria di età + il suo livello di classe contro una CD di 11 + il livello dell'incantatore che ha lanciato quell'effetto. Se il drago supera la prova, l'effetto svanisce all'istante (tutti i livelli di un effetto prismatico vengono distrutti) e il raggio prosegue la sua corsa fino a colpire il bersaglio attaccato (se l'attacco di contatto a distanza viene portato con successo). Un esplosione profana viene di solito spezzata dallo scudo sacro di un sacro guardiano di Bahamut.

**Esplosione profana di massa (Sop):** Al 12° livello, l'esplosione profana di un sacrilego distruttore di Tiamat occupa la stessa area della sua arma a soffio e colpisce tutte le creature che si trovano entro quell'area. Il drago può scegliere se soffiare un raggio di esplosione profana o un'esplosione profana di massa, ma non può utilizzare nessuna delle suddette per un totale di più di tre volte al giorno.

Se un *muro di forza* o un effetto prismatico si trova entro l'area dell'esplosione profana di massa, il drago effettua una speciale prova di dissoluzione come descritto sopra per ogni effetto di questo tipo presente nell'area.

## SACRO GUARDIANO DI BAHAMUT

Alcuni tra i draghi chierici di Bahamut sono prima di tutto motivati dalla compassione per coloro che soffrono a causa delle distruzioni causate dai draghi malvagi. Questi chierici scelgono di adottare la classe di prestigio del sacro guardiano di Bahamut, sulla base dell'idea di proteggere coloro che sono senza speranza nei confronti della terribile stirpe di Tiamat.

I sacri guardiani di Bahamut sono di solito draghi d'oro o d'argento con alcuni livelli nella classe del chierico. I mezzodraghi buoni sono insolitamente comuni tra le schiere dei sacri guardiani, dove sono accolti e accettati con maggiore benevolenza di qualsiasi altro gruppo o organizzazione di draghi. I sacri guardiani a volte hanno alcuni livelli di pala-

dino oltre a quelli di chierico; le altre classi invece sono rare.

I sacri guardiani si incontrano ovunque i draghi malvagi minaccino l'esistenza di altre creature. Il loro tipico allineamento legale li rende propensi a collaborare con le altre creature. A volte operano in coppia, ma più di frequente lavorano con gruppi di umanoidi o di altre creature provenienti da quelle stesse comunità che i draghi cercano di proteggere.

**Dado Vita:** d10.

### Requisiti

Per aspirare a diventare un sacro guardiano di Bahamut, un drago deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Razza:** Qualsiasi drago.

**Allineamento:** Legale buono o neutrale buono.

**Bonus di attacco base:** +15.

**Talenti:** Attacco Poderoso, Resistere ai Colpi.

**Incantesimi:** Capacità di lanciare incantesimi divini.

**Domini:** Protezione.

**Speciale:** Riduzione del danno 5/magia.

### Abilità di classe

Le abilità di classe di un sacro guardiano di Bahamut (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag) e Percepire Intenzioni (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 2 + modificatore di Int.

### Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del sacro guardiano di Bahamut.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** I sacri guardiani di Bahamut non ottengono alcuna competenza nell'uso delle armi, nelle armature o negli scudi.

**Conversione divina:** Al 1° livello, un sacro guardiano di Bahamut perde qualsiasi livello da stregone che aveva in precedenza acquisito in virtù della sua età o della sua specie di drago. Il suo livello dell'incantatore divino, a tutti gli effetti, aumenta del numero di livelli da stregone così sacrificati, per consentire al drago di lanciare incantesimi divini con maggiore efficacia. Questo livello effettivo si applica soltanto alla capacità di lanciare incantesimi del drago e non agli altri privilegi di classe (quali, per esempio, scacciare i non morti o forma selvatica).

Per esempio, un drago d'oro molto vecchio/chierico di 1° livello adotta la classe di prestigio del sacro guardiano di Bahamut. Il suo livello dell'incantatore equivalente a uno stregone di 13° livello conta come tredici livelli effettivi da chierico, che conferiscono al drago la capacità di lanciare incantesimi come un chierico di 14° livello.

TABELLA 2-11: SACRO GUARDIANO DI BAHAMUT

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+1	+2	+0	+2	Conversione divina	-
2°	+2	+3	+0	+3	Punire i draghi malvagi 1 volta al giorno	+1 livello della classe esistente
3°	+3	+3	+1	+3	Aura di coraggio	+1 livello della classe esistente
4°	+4	+4	+1	+4	-	+1 livello della classe esistente
5°	+5	+4	+1	+4	-	+1 livello della classe esistente
6°	+6	+5	+2	+5	Punire i draghi malvagi 2 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
7°	+7	+5	+2	+5	Scudo sacro	+1 livello della classe esistente
8°	+8	+6	+2	+6	-	+1 livello della classe esistente
9°	+9	+6	+3	+6	-	+1 livello della classe esistente
10°	+10	+7	+3	+7	Punire i draghi malvagi 3 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
11°	+11	+7	+3	+7	-	+1 livello della classe esistente
12°	+12	+8	+4	+8	Scudo sacro ad area	+1 livello della classe esistente

**Punire i draghi malvagi (Sop):** Una volta al giorno, un sacro guardiano di Bahamut di 2° livello o superiore può tentare di punire un drago malvagio con un normale attacco in mischia. Il drago somma il suo bonus di Carisma (se presente) al tiro per colpire e infligge 1 danno extra per ogni livello di classe. Se il sacro guardiano di Bahamut punisce per sbaglio un drago che non è malvagio, o una creatura che non è un drago, la punizione non ha effetto, ma per quel giorno è stata sprecata. Un sacro guardiano può punire tutte le creature del tipo drago che hanno un allineamento malvagio.

Al 6° livello, un sacro guardiano di Bahamut può punire i draghi malvagi due volte al giorno, e al 10° livello può punirli tre volte al giorno.

**Incantesimi:** A partire dal 2° livello in poi, ogni volta che il sacro guardiano di Bahamut acquisisce un nuovo livello, il drago ottiene anche un numero di incantesimi al giorno proprio come se avesse acquisito un nuovo livello di incantatore divino in una classe di cui faceva parte prima di entrare nella classe di prestigio. Il drago, in ogni caso, non ottiene gli altri benefici che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (una probabilità maggiore di scacciare o di intimorire i non morti, forma selvatica, e così via). Questo in pratica significa che il drago somma il suo livello di sacro guardiano al livello di qualsiasi classe di incantatore divino in precedenza posseduta, e di conseguenza ottiene i suoi incantesimi al giorno e il suo livello dell'incantatore.

Un drago che apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare un sacro guardiano, deve decidere a quale classe aggiungere il livello di sacro guardiano ai fini di determinare il suo numero di incantesimi al giorno.

Un drago d'oro molto vecchio/chierico di 1° livello/sacro guardiano di 2° livello, ha la capacità di lanciare incantesimi come un chierico di 15° livello: 13 livelli derivano dalla conversione dei suoi livelli equivalenti da stregone, 1 dal suo unico livello da chierico e 1 dai suoi due livelli della classe di prestigio.

Se il drago avanza di una categoria di età dopo aver acquisito livelli in questa classe, i livelli aggiuntivi della capacità di lanciare incantesimi si sommano al suo effettivo livello dell'incantatore divino. Se il drago d'oro molto vecchio dell'esempio precedente visse fino a diventare antico, allora il suo livello dell'incantatore aumenterebbe di 2, e quindi lancerebbe gli incantesimi come un chierico di 17° livello.

**Aura di coraggio (Str):** Al 3° livello, un sacro guardiano di Bahamut diventa immune agli effetti di paura. Inoltre, la capacità di presenza terrificante del drago si modifica in modo da ispirare gli alleati e incutere terrore ai nemici. Gli alleati che si trovano entro il raggio dell'aura del drago (9 metri x categoria di età del drago) non sono influenzati dalla presenza terrificante del drago e ricevono un bonus morale ai loro tiri salvezza contro la paura pari al livello di classe del drago + il suo modificatore di Carisma. Gli alleati all'interno dell'aura, quali che siano i loro Dadi Vita, non possono cadere in preda al panico per effetto della presenza terrificante di un drago malvagio.

I nemici all'interno dell'aura subiscono i normali effetti della presenza terrificante del drago.

**Scudo sacro (Str):** Al 7° livello, un sacro guardiano di Bahamut ottiene la capacità di avvolgersi in un'aura protettiva che dura 10 minuti e ripara il corpo e gli oggetti del drago da tutti gli attacchi. Lo scudo assorbe 10 danni per livello di classe. Lo scudo, dopo superato tutti questi danni, implode. I danni assorbiti possono essere di qualsiasi tipo, ovvero da armi, da incantesimi, da un tipo di energia, e così via. I danni che il drago non subirebbe in ogni caso (il fuoco contro un

drago d'oro, per esempio, o il danno di un'arma negato dalla riduzione del danno del drago) non vanno conteggiati sul totale dei danni assorbiti dallo scudo. Il drago può utilizzare questa capacità tre volte al giorno.

**Scudo sacro ad area (Str):** Al 12° livello, un sacro guardiano di Bahamut può estendere il suo scudo sacro per proteggere un'area entro un raggio di 9 metri. Il drago può posizionare la barriera in qualsiasi punto lungo la sua linea di visuale, e può decidere di renderla mobile su un oggetto incustodito o su una creatura consenziente (compreso il drago stesso). Lo scudo blocca tutti gli attacchi, ma le creature all'interno dello scudo possono attaccare lo stesso attraverso lo scudo.

## DRAGHI AVANZATI

Le regole di avanzamento presentate nel *Manuale dei Mostri* permettono, in via teorica, ai draghi una progressione infinita, persino oltre le statistiche di grande dragone. Questo libro consente ai draghi, man mano che questi ottengono ineguagliabili livelli di potere, di aumentare non solo i loro Dadi Vita, ma anche le altre loro capacità.

**Categoria di età:** Un drago normale ottiene una "categoria di età virtuale" per ogni 3 Dadi Vita ottenuti oltre la soglia di grande dragone. Un drago rosso con 61 DV, ovvero 21 Dadi Vita in più rispetto a un grande dragone standard, ottiene sette categorie di età virtuali, nel senso che la sua categoria di età effettiva corrisponde a diciannove. Le capacità che funzionano una volta al giorno per categoria di età o che altrimenti si calcolano in base alla categoria di età del drago utilizzano questo numero modificato.

**Taglia:** Un elemento importante per l'avanzamento di un drago è l'aumento della sua taglia. I draghi che non diventano di taglia Colossale quando raggiungono lo stadio di grande dragone non potranno mai diventare di taglia Colossale secondo le regole standard di avanzamento. Quando un drago viene fatto avanzare, si consideri il suo gruppo di taglia base: inferiore (i draghi bianchi, neri, d'ottone e di rame), normale (i draghi blu, di bronzo e verdi) o superiori (i draghi d'argento, d'oro e rossi). Un drago che da cucciolo è di taglia Minuscola rientra nel primo gruppo, un drago che da cucciolo è di taglia Piccola e non può diventare Colossale appartiene al gruppo normale, mentre un drago la cui taglia da cucciolo è compresa tra Piccola e Grande e raggiunge la taglia Colossale come grande dragone fa parte del gruppo superiore.

Un drago di taglia inferiore diventa Colossale, quando ottiene due categorie di età (+6 DV) oltre lo stadio di grande dragone. Aumenta a Colossale+ (vedi sotto), quando ottiene quattro altre categorie di età (+18 DV in totale). Allora, un grande dragone bianco diventa di taglia Colossale a 42 DV e di taglia Colossale+ a 54 DV, mentre un grande dragone d'ottone diventa di taglia Colossale a 43 DV e di taglia Colossale+ a 55 DV.

Un drago di taglia normale diventa di taglia Colossale, quando raggiunge una categoria di età (3 Dadi Vita) oltre lo stadio di grande dragone. Aumenta a Colossale+ quando ottiene altre quattro categorie di età (+15 DV in totale). Quindi, un grande dragone verde diventa di taglia Colossale a 41 DV e di taglia Colossale+ a 53 DV, mentre un drago di bronzo diventa Colossale a 42 DV e Colossale+ a 54 DV.

Un drago di taglia superiore diventa Colossale+, quando ottiene quattro categorie di età (12 DV) oltre a quelle che gli servono per diventare di taglia Colossale. Pertanto, un drago d'argento o un drago rosso diventa Colossale+ a 52 DV, e un drago d'oro diventa Colossale+ a 53 DV.

**Taglia Colossale+:** Anche se non esiste nessuna categoria di taglia superiore a quella Colossale, i draghi avanzati più grandi hanno una portata maggiore e infliggono più danni con i loro attacchi degli altri draghi di taglia Colossale. Questi sono i cosiddetti draghi di taglia Colossale+ ("Colossale più").

Un drago di taglia Colossale+ occupa uno spazio di 9 metri, in modo analogo a qualsiasi altro drago di taglia Colossale, ma la sua portata è più lunga di 3 metri per ogni forma di attacco, così come il suo colpo di coda e la sua spazzata di coda sono più lunghe in proporzione. Un drago di taglia Colossale+ infligge 6d6 danni con il morso, 4d8 con gli artigli, 4d6 con le ali, 4d8 con il suo colpo di coda, 6d6 con il suo schiacciamento e 4d6 con la sua spazzata di coda.

L'arma a soffio lineare di un drago di taglia Colossale+ si estende fino a 48 metri (alta 1,5 metri e larga 1,5 metri, come di norma). L'arma a soffio conica di un drago di taglia Colossale+ è lunga 24 metri, alta 24 metri e larga 24 metri. Il modificatore di taglia per questi draghi rimane -8.

**Classe Armatura:** L'armatura naturale di un drago avanzato aumenta di +1 per ogni Dado Vita ottenuto oltre lo stadio di grande drago (è possibile applicare questa regola anche per l'avanzamento dei draghi inferiori, poiché l'armatura naturale e i Dadi Vita aumentano sempre di pari passo).

**Arma a soffio:** Se l'arma a soffio di un drago avanzato infligge danni, i danni di solito aumentano di 2 dadi per ogni categoria di età virtuale ottenuta dal drago. Tra i draghi del *Manuale dei Mostri* fanno eccezione i draghi bianchi e i draghi d'ottone, le cui armi a soffio aumentano soltanto di 1 dado per ogni categoria di età. La CD del tiro salvezza contro l'arma a soffio rimane 10 + metà DV del drago + il modificatore di Costituzione del drago.

**Resistenza agli incantesimi:** La resistenza agli incantesimi di un drago avanzato aumenta di 2 per ogni categoria di età aggiuntiva.

**Velocità:** La velocità di volare, la manovrabilità, la velocità sul terreno e gli altri speciali tipi di movimento (nuotare, scavare, e così via) non cambiano.

**Punteggi di caratteristica:** La Forza e la Costituzione di un grande drago aumentano entrambe di 2 punti per ogni categoria di età virtuale ottenuta dal drago. La sua Destrezza rimane immutata. La sua Intelligenza, la sua Saggezza e il suo Carisma aumentano di 2 punti per ogni due categorie di età virtuali ottenute dal drago.

**Capacità speciali:** I draghi non ottengono capacità magiche aggiuntive. Quando un drago ottiene una categoria di età virtuale oltre lo stadio di grande drago, la sua riduzione del danno aumenta a 20/epico.

**Livello dell'incantatore:** Il livello di stregone di un grande drago aumenta di 2 per ogni categoria di età virtuale ottenuta dal drago.

**Talenti:** I draghi avanzati, allo stesso modo dei draghi normali, ricevono un talento per ogni 4 Dadi Vita ottenuti. Qualsiasi talento ottenuto dopo aver raggiunto l'età "vecchia", può essere un talento epico (vedi le descrizioni già presentate in questo capitolo).

**Grado di Sfida:** Il Grado di Sfida di un drago avanzato aumenta di 2 per ogni categoria di età virtuale. Tutte le altre caratteristiche del drago rimangono uguali a quelle descritte per i draghi in generale e per le specifiche specie di drago nel *Manuale dei Mostri* e negli altri manuali.

## ESEMPIO DI DRAGO AVANZATO

Questo esempio descrive un drago rosso fatto avanzare fino a 61 Dadi Vita. Questo avanzamento rappresenta un aumento di 21 DV, oppure di sette categorie di età virtuali.

**Grande drago rosso avanzato:** Drago rosso grande drago; GS 40; Drago Colossale+ (fuoco); DV 61d12+1.037; pf 1.433; Iniz +3; Vel 24 m, volare 60 m (maldestra); CA 70, contatto 6, colto alla sprovvista 67; Att base +77; Lotta +101; Att +40 in mischia (6d6+24, morso); Att comp +77 in mischia (6d6+24, morso), +72 in mischia (4d8+12, 2 artigli), +72 in mischia (4d6+12, 2 ali), +72 in mischia (4d8+36, colpo di coda); Spazio/Portata 9 m/9 m; AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/epico, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, al sonno e alla paralisi, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 46, vulnerabilità al freddo; AL CM; TS Temp +49, Rifl +35, Vol +43; For 59, Des 16 (con guanti), Cos 45, Int 32, Sag 33, Car 32.

**Abilità e talenti:** Artista della Fuga +36, Ascoltare +72, Cercare +72, Concentrazione +81, Conoscenze (arcane) +75, Conoscenze (locali) +72, Conoscenze (natura) +72, Conoscenze (storia) +72, Diplomazia +79, Equilibrio +33, Guarire +41, Intimidire +77, Nuotare +39, Osservare +72, Percepire Intenzioni +72, Raggiare +75, Saltare +92, Sapienza Magica +74, Scalare +54, Sopravvivenza +26, Valutare +44; Assaltatore di Incantatori, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Capacità Magica Rapida, Capienza di Incantesimi Migliorata (10°), Capienza di Incantesimi Migliorata (11°), Capienza di Incantesimi Migliorata (12°), Capienza di Incantesimi Migliorata (13°), Combattere alla Cieca, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantare in Combattimento, Incantesimi Rapidi, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Squartare, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 24 m, danni 38d10 fuoco, Riflessi CD 57 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area 9 m per 9 m; gli avversari di taglia Enorme o inferiore subiscono 6d6+36 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 57 per non essere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 171 m, DV 60 o meno, Volontà CD 51 nega.

**Squartare (Str):** 8d8+36 danni extra.

**Ghermire (Str):** Contro creature di taglia Enorme o inferiore, morso per 6d6+24 danni al round, oppure artiglio per 4d8+12 danni al round.

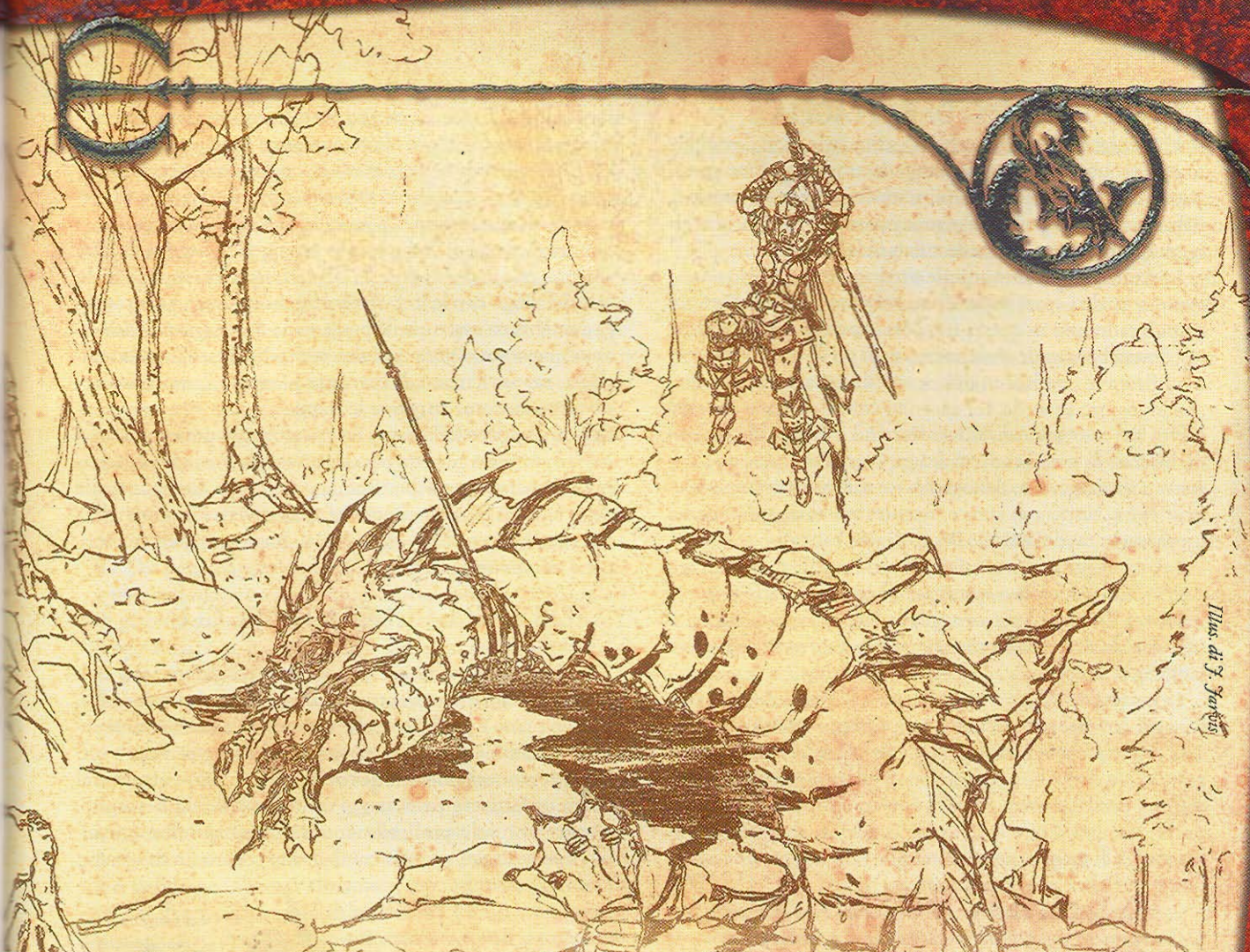
**Capacità magiche:** 19 volte al giorno - localizza oggetto; 3 volte al giorno - suggestione; 1 volta al giorno - rivela locazioni. 33° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 21 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 33° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 12 m, gli avversari di taglia Grande o inferiore subiscono 4d6+36 danni contundenti, Riflessi CD 57 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/9/9/9/8/8/8/8/7/7/2/2/1/1; tiro salvezza CD 21 + livello dell'incantesimo):** 0 - frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma; 1° - dardo incantato, incuti paura, ritirata rapida, scudo, ventriloquio; 2° - immagine speculare, individuazione dei pensieri, oscurità, ragnatela, vedere invisibilità; 3° - muro di vento, palla di fuoco, velocità, volare; 4° - confusione, metamorfosi, pelle di pietra; 5° - giara magica, muro di forza, passapareti, teletrasporto; 6° - carne in pietra, dissolvi magie superiore, visione del vero; 7° - controllare non morti, palla di fuoco ritardata, spruzzo prismatico; 8° - forma eterea, orrido avvizzimento, simbolo di morte; 9° - desiderio, parola del potere uccidere, sciame di meteore.

**Oggetti:** Bracciali dell'armatura+5, guanti della Destrezza+6, anello del riflettere incantesimo, anello maggiore della resistenza all'energia (freddo), diamante del caos, 2.000 mo.



**D**n drago è l'incubo peggiore di ogni giocatore. Un drago è con buona probabilità l'avversario più forte con il quale un personaggio si sia mai confrontato, oltre a quello più astuto. Qualsiasi drago è in netto vantaggio sul tipico gruppo di avventurieri.

Ogni personaggio che pensasse di riuscire ad affrontare un drago dovrebbe prima farsi revisionare il cervello.

Questo è tutto ciò che i draghi (e i DM) vorrebbero far credere ai giocatori. Pensano di intimidire i giocatori (e i loro personaggi), addirittura prima di scendere in campo e aprire la battuta di caccia. Questo capitolo è destinato a quei personaggi così coraggiosi da ignorare gli avvertimenti espliciti, i racconti da brivido e persino il buon senso. Questo è il capitolo degli *uccisori di draghi*.

Questo capitolo inoltre contiene informazioni per coloro che annoverano un drago tra i loro alleati, quale che sia, un gregario, una cavalcatura, un famiglia, un alleato fidato, un contatto o persino un padrone.

## COMBATTERE UN DRAGO

Un drago beneficia di notevoli vantaggi in qualsiasi combattimento: rapidità, attacchi a distanza, resistenza e, va da sé, la capacità di infliggere ingenti quantità di danni. Qui di seguito, gli aspiranti uccisori di draghi possono leggere alcuni consigli per migliorare le loro probabilità di successo.

### ARMARSI IN ANTICIPO

Addirittura prima di iniziare a pensare di combattere contro un drago, bisogna fare le proprie ricerche. I personaggi, prima di armarsi, devono trovare conferma della specie del drago, dell'età e di qualsiasi altro elemento chiave. In particolare, se il DM utilizza draghi in aggiunta a quelli del

*Manuale dei Mostri*, non basta sapere che un drago ha "scaglie scure" o "sputa fuoco".

I personaggi possono iniziare con metodi tradizionali, come Raccogliere Informazioni o conoscenze bardiche. I personaggi, dopo aver raccolto un po' di buoni indizi, devono per forza passare alla divinazione magica. I cacciatori di draghi di basso livello possono utilizzare *chiaroudienza* o *presagio* per raccogliere informazioni importanti, mentre i personaggi più potenti possono impiegare *comunione* o *divinazione* per ottenere risposte a domande di grande interesse e *occhio arcano*, *scrutare* o persino *transizione eterea* per esplorare la tana del drago prima di metterci piede. Il drago, per certo, con buona probabilità scoprirà questo tentativo di spionaggio, ma ciò non significa che sappia chi lo sta spiando o quando questi colpirà.

I personaggi, dopo aver compreso che cosa devono affrontare, possono iniziare ad accumulare oggetti difensivi e offensivi. Se hanno questa possibilità, i personaggi dovrebbero fare incetta di pergamene e di pozioni di *resistere all'energia* o di *protezione dall'energia* per limitare i danni provocati dalle armi a soffio. I personaggi possono anche prendere in considerazione una bacchetta del tipo giusto o una manciata di pergamene con gli incantesimi di attacco più adatti alle circostanze (*palla di fuoco*, *cono di freddo* e simili), e i personaggi si avvieranno verso una vittoria sicura.

## LIMITARE IL CAMPO DI BATTAGLIA

I personaggi, tutte le volte che possono farlo, non dovrebbero mai scontrarsi contro un drago in un luogo dove questi può sfruttare appieno la sua capacità di volare (o di nuotare). Affrontare un drago in una grande caverna (o peggio, in aperta campagna) è una tattica destinata al fallimento.

I personaggi possono attirare un drago in un corridoio angusto o in altri spazi ristretti, ma soltanto gli esemplari più stupidi cadranno in questa trappola. I personaggi, al contrario, dovrebbero usare incantesimi e un po' di buon senso per modificare le condizioni del campo di battaglia man mano che lo scontro procede. Incantesimi come *lentezza* o *vincolato a terra* (un nuovo incantesimo descritto a pagina 115) possono limitare la mobilità di un drago. *Controllare acqua* può sottrarre a un drago nero il luogo dove è solito nascondersi. *Muro di pietra*, *barriera di lame* e incantesimi analoghi possono cambiare in modo drastico l'esito di una battaglia.

I personaggi in alternativa possono combattere il drago con incantesimi come *volare*, *camminare nell'aria* o *respirare sott'acqua*. Tuttavia, i personaggi non si devono mai dimenticare che un drago è sempre più abile a muoversi nell'aria (o nell'acqua) di loro.

La portata del drago è molto legata alla sua mobilità. I personaggi dovrebbero cercare di non caricare attraverso la sua area di minaccia, evitando così di concedergli troppi attacchi gratuiti: un drago non ha bisogno di ulteriori vantaggi. I personaggi possono usare Attacco Rapido e Mobilità per diminuire o neutralizzare l'effetto della portata di un drago; in mancanza di meglio, possono sempre imbracciare una lancia lunga o un'altra arma con portata.

Qualora non riuscissero a sfruttare nessuna di queste tecniche, almeno dovrebbero continuare a muoversi nel corso della battaglia. Se i personaggi, per esempio, affrontano il drago nella sua tana, questi conoscerà il suo territorio meglio di chiunque altro, e se essi continuano dallo stesso posto a scagliare una *palla di fuoco* dietro l'altra, il drago certamente riuscirà a scovarli. I personaggi devono usare tecniche di "mordi e fuggi", come quelle concesse da Tiro in Movimento, in modo che il drago non possa pianificare con troppo anticipo le sue tattiche di battaglia. Gli incantesimi che potenziano il movimento come *ritirata rapida*, *passo veloce* e *velocità* possono servire per contrastare la velocità del drago.

Visto che l'oscurità è il migliore amico del drago, i personaggi non dovrebbero esitare a illuminare il campo di battaglia. *Luce* e *fiamma perenne* sono piuttosto efficienti, ma il migliore di tutti gli incantesimi rimane sempre *luce diurna*, con il suo raggio di 18 metri di brillante luce solare. Se il drago aggiunge nebbia o foschia all'oscurità, un incantesimo *folata di vento* può riequilibrare le sorti della battaglia.

## IL FATTORE SORPRESA

Anche se è particolarmente difficile cogliere di sorpresa un drago in virtù delle sue capacità di olfatto, di scurovisione, di visione crepuscolare e di percezione cieca, ai personaggi non fa male tenere un basso profilo il più a lungo possibile. I personaggi non devono gettarsi a capofitto nel corridoio, lanciare incantesimi e prendere a calci la porta; il drago, a quel punto, non soltanto sarà al corrente della presenza dei personaggi e dei loro alleati, ma probabilmente sarà anche riuscito a riconoscere la loro razza, la loro classe e il loro piatto preferito per colazione.

I personaggi devono usare *silenzio* o se sono così fortunati da avere appresso un bardo, possono lanciare *modellare suono* per attutire i rumori. Molto probabilmente anche *invisibilità*.

sarà inutile contro un drago, potrebbe proteggere i personaggi da eventuali guardiani appostati fuori dalla tana del mostro (vedi sotto). *Nascondersi ai draghi* (un nuovo incantesimo descritto a pagina 113) può persino permettere ai personaggi di sconfiggere la percezione cieca di un drago.

I draghi sono scaltri e spesso ottengono i servigi di altre creature che fanno la guardia alle loro tane o integrano le difese del drago con le loro trappole o incantesimi. I personaggi dovrebbero usare quella pergamena di *presagio* o di *divinazione* che si sono portati dietro per individuare il modo migliore per avvicinarsi di nascosto, ponendo l'attenzione soprattutto su come superare le trappole e non su come sconfiggere le difese del drago. Se i personaggi possono usarlo, *scopri il sentiero* è perfetto per questo scopo. Va da sé che i personaggi potranno anche riuscire a sgusciare dietro le spalle degli ogre di guardia all'entrata della caverna, ma una volta che la carneficina ha avuto inizio, il drago sarà allerta e pronto ad affrontare i personaggi.

## DISPERDERSI E CONCENTRARE GLI ATTACCHI

Uno degli ovvi svantaggi da tenere in considerazione nell'affrontare un drago in un'area confinata (d'altronde è così, nessun piano è perfetto) è che il drago quasi certamente sarà in grado di colpire più personaggi con la sua arma a soffio. I personaggi non si devono ammucciare attorno al drago, infatti, tre personaggi costituiscono un bersaglio, mentre uno solo probabilmente significa sprecare un soffio. I personaggi, quando combattono contro un drago con l'arma a soffio lineare (come un drago nero o blu), per l'amor di Pelor, non devono restare tutti in fila indiana lungo lo stesso corridoio.

Il gruppo di personaggi, tuttavia, non de-

*Un ranger osserva l'impronta di un drago, ignaro di trovarsi all'ombra di un'ala di quello stesso drago.*





ve preoccuparsi soltanto dell'arma a soffio del drago. La sequenza di attacco completo di un drago è devastante, e per quanto si possa essere tentati di spingere il drago a "dividere" i suoi attacchi tra i vari PG, la maggior parte dei draghi si concentra su un unico bersaglio finché questo non è stato abbattuto. Se il proprio guerriero è comunque destinato a diventare "cibo per draghi", non ha alcun senso rimanere nei paraggi e permettere quindi al drago di utilizzare il suo talento Incalzare, la spazzata di coda o qualsiasi altro attacco rimanente contro il personaggio. Questo consiglio può suonare un po' brutale, ma i chierici sono lì apposta per curare le ferite dei guerrieri.

Ciò premesso, possono esistere valide ragioni per non sparpagliarsi, almeno per un po'. Avvicinarsi al paladino, per esempio, significa beneficiare di una più alta resistenza alla presenza terrificante del drago, correndo però il rischio di una maggiore vulnerabilità agli attacchi con l'arma a soffio. Un personaggio protetto da *cerchio magico contro il male*, *campo anti-magia* o simili emanazioni, non dovrebbe andare in giro da solo. Se i personaggi pensassero di attaccare il drago ai fianchi, e un ladro per qualsiasi ragione non fosse in mischia, allora i personaggi dovrebbero tenersi vicini al drago quanto basta per ingaggiarlo in combattimento con una sola azione di movimento.

Suddividere le proprie forze sul campo di battaglia, tuttavia non vuol dire che non si possa concentrare il proprio fuoco. Quando lo scontro è iniziato, i personaggi devono colpire il drago con tutto ciò che hanno a loro disposizione, senza esitare. Non si deve perdere tempo con i servitori del drago (a meno che questi non impediscano di colpire il drago), i personaggi li potranno affrontare dopo aver ucciso il drago, sempre che (i suoi seguaci) non si siano già dati alla fuga.

I guerrieri che seguono questo consiglio spesso fanno l'errore di pensare che sia indispensabile utilizzare un attacco completo contro il drago. Ci sono buone possibilità che l'attacco completo del drago sia molto più potente di quello dei personaggi e, in ogni caso, il secondo, il terzo o il quarto attacco nello stesso round non avranno le stesse probabilità di andare a segno. Non ci si deve affatto vergognare se si effettua un solo attacco e poi si arretra per mettersi al sicuro (soprattutto se ci si può allontanare senza provocare attacchi di opportunità). I personaggi devono però essere certi che il loro attacco sia efficace, anche facendo ricorso a tattiche quali una carica, il talento Attacco Poderoso, una capacità di punire e simili.

## NON FERMARSI A LUNGO

Il personaggio, nonostante la validità delle sue tattiche, potrà trovarsi nel mezzo di una battaglia che non è in grado di vincere. Occorre ricordare che, soprattutto nel caso dei draghi, il buon senso è parte del valore. Se è stato ucciso o si è in procinto di perdere un membro chiave del gruppo (quale, per esempio, il chierico che riesce a tenere in vita il personaggio, il mago che abbatte il drago a colpi di incantesimi o il guerriero che è riuscito a evitare che il drago riducesse in poltiglia il resto del gruppo), va ponderata con molta attenzione l'idea di battere in ritirata e tornare a combattere un'altra volta. Inoltre, il gruppo avrà appreso qualche informazione diretta sul suo avversario e potrà mettere a punto tattiche più efficaci.

In ogni caso, non si deve perdere tanto tempo a recuperare le ferite. Tanto più a lungo ci si terrà lontani dalla mischia, quanto più curato e pronto sarà il drago quando lo si dovrà affrontare di nuovo.

## TALENTI

I personaggi che hanno a che fare con i draghi, amici o nemici che siano, potrebbero trovare molto utili alcuni dei talenti descritti in questo paragrafo. Alcuni talenti permettono addirittura ai personaggi di imitare i poteri innati dei draghi.

Questi talenti descritti nel seguito sono presentati in ordine alfabetico, con lo stesso formato presentato a pagina 89 del *Manuale del Giocatore*.

Vedi la Tabella 3-1 per un riassunto di questi talenti, dei loro prerequisiti e dei loro benefici.

### ABILE NELLA LOTTA [GENERALE]

Il personaggio ha una probabilità superiore alla media di liberarsi o di sgusciare via dalla lotta o dalla presa di una creatura più grande.

**Prerequisiti:** Colpo Senz'Armi Migliorato, taglia Piccola o Media.

**Beneficio:** Quando la taglia di un avversario è superiore a quella Media, il personaggio ottiene un bonus di circostanza alla sua prova di lotta per liberarsi dalla lotta o dalla presa. Il bonus di taglia dipende dalla taglia dell'avversario affrontato:

Taglia dell'avversario	Bonus
Colossale	+8
Mastodontica	+6
Enorme	+4
Grande	+2

### AMICO DEI DRAGHI [GENERALE]

Il personaggio è un noto e stimato alleato dei draghi.

**Prerequisiti:** Car 11, Parlare Linguaggi (Draconico).

**Beneficio:** Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Diplomazia effettuate per migliorare l'atteggiamento di un drago e un bonus di +2 alle prove di Cavalcare effettuate quando si trova in sella a un drago.

Inoltre, il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza effettuati contro la presenza terrificante dei draghi buoni.

**Speciale:** Il personaggio non può scegliere questo talento se ha già acquisito il talento Servitore dei Draghi.

### ANATEMA DEI DRAGHI [GENERALE]

Il personaggio ha effettuato studi molto approfonditi sui draghi ed è capace di infliggere attacchi speciali che vanno a colpire i punti deboli di un drago.

**Prerequisiti:** Int 13, Nemico dei Draghi, bonus di attacco base +6.

**Beneficio:** Il personaggio può utilizzare un'azione di round completo per portare un singolo attacco (in mischia o a distanza) contro un drago con un bonus di +4 al tiro per colpire. Questo attacco, se va a segno, infligge 2d6 danni extra. Nel caso di un attacco a distanza, il personaggio ottiene il bonus al tiro per colpire e i danni extra solo nel caso in cui il drago si trovi entro 9 metri.

**Speciale:** Il bonus al tiro per colpire e i danni extra sono cumulabili con i benefici conferiti da un'arma dotata della capacità speciale di anatema (draghi).

Si noti che nel caso di un colpo critico, i danni extra non vanno moltiplicati.

### ARTIGIANO DRACONICO [GENERALE]

Il personaggio, utilizzando parti di drago come materiali, può fabbricare armi, armature e altri oggetti.

**Prerequisito:** Conoscenze (arcano) 2 gradi.

**TABELLA 3-1: TALENTI**

Talenti generali	Prerequisiti	Benefici
Abile nella Lotta	Colpo Senz'Armi Migliorato, taglia Piccola o Media	Si libera più facilmente da una lotta o da una presa
Passo Laterale Astuto	Abile nella Lotta, Colpo Senz'Armi Migliorato, taglia Piccola o Media	Evita più facilmente di essere spinto o sbilanciato
Amico dei Draghi	Car 11, Parlare Linguaggi (Draconico)	I draghi buoni considerano il personaggio un alleato
Artigiano Draconico	Conoscenze (arcane) 2 gradi	Il personaggio può creare oggetti di artigianato draconico
Cacciatore di Draghi	Sag 13	Ottiene difese migliori contro gli attacchi dei draghi
Cacciatore di Draghi Coraggioso	Sag 13, Cacciatore di Draghi	La presenza terrificante dei draghi è meno efficace sul personaggio e sui suoi alleati
Cacciatore di Draghi Difensore	Sag 13, Cacciatore di Draghi	Ottiene eludere contro l'arma a soffio più bonus contro gli attacchi magici dei draghi
Canto dei Draghi	Car 13, Conoscenze (arcane) 4 gradi, Intrattenere 6 gradi, Parlare Linguaggi (Draconico)	Le esecuzioni canore del personaggio sono potenziate
Colpo Lesto	Int 13, Maestria in Combattimento, Osservare 10 gradi, attacco furtivo +1d6	Una prova di Osservare eseguita con successo permette al successivo attacco del personaggio di ignorare i bonus all'armatura dell'avversario
Combattimento Ravvicinato	Bonus di attacco base +3	Sfugge più facilmente a una lotta
Fendente Diretto	Attacco Poderoso, Combattimento Ravvicinato, bonus di attacco base +6	Compie un attacco di opportunità contro un nemico che colpisce dall'alto
Destriero Draconico	Car 13, Cavalcare 8 gradi, Parlare Linguaggi (Draconico)	Un dragonnel offre i suoi servizi come leale cavalcatura del personaggio
Famiglio Draconico	Car 13, Parlare Linguaggi (Draconico), incantatore arcano di 7° livello, capacità di ottenere un nuovo famiglio, allineamento compatibile	Ottiene un cucciolo di drago come nuovo famiglio
Forma Selvatica Draghesca	Sag 19, Conoscenze (natura) 15 gradi, capacità di forma selvatica	Il personaggio si trasforma in un drago
Gregario Draconico	9° livello del personaggio, Parlare Linguaggi (Draconico)	Ottiene i servizi di un fedele drago alleato
Nemico dei Draghi	Int 13	Il personaggio sa come combattere contro i draghi
Anatema dei Draghi	Int 13, Nemico dei Draghi, bonus di attacco base +6	Un singolo attacco infligge danni extra contro i draghi
Piaga dei Draghi	Int 13, Anatema dei Draghi, Nemico dei Draghi, bonus di attacco base +10	I colpi critici del personaggio infliggono danni ingenti
Percepire Punto Debole	Int 13, Arma Focalizzata, Maestria in Combattimento	Gli attacchi del personaggio superano più facilmente la riduzione del danno o la durezza
Presenza Terrificante	Car 15, Intimidire 9 gradi	Ottiene la capacità di presenza terrificante
Servitore dei Draghi	Parlare Linguaggi (Draconico)	I draghi malvagi considerano il personaggio un alleato

**Beneficio:** Il personaggio può creare qualsiasi oggetto di artigianato draconico per il quale possieda i necessari requisiti. La creazione di un oggetto di artigianato draconico segue le normali regole dell'abilità di Artigianato (vedi pagina 69 del *Manuale del Giocatore*).

Vedi "Oggetti di artigianato draconico", pagina 116, per ulteriori informazioni.

### CACCIATORE DI DRAGHI [GENERALE]

Il personaggio ha studiato in modo approfondito i draghi e sa come difendersi dagli attacchi di un drago.

**Prerequisito:** Sag 13.

**Beneficio:** Il personaggio ottiene un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura contro gli attacchi portati dai draghi e un bonus di competenza +2 ai tiri salvezza contro incantesimi, attacchi e capacità speciali dei draghi. Allo stesso modo, il personaggio ottiene un bonus di competenza +2 a qualsiasi prova contrapposta (quale per esempio un tentativo di spinta o una prova di lotta) effettuato contro un drago.

### CACCIATORE DI DRAGHI CORAGGIOSO [GENERALE]

Il personaggio resiste alla presenza terrificante dei draghi, e la sua sola presenza permette agli altri di resistere allo stesso modo.

**Prerequisiti:** Sag 13, Cacciatore di Draghi.

**Beneficio:** Il personaggio e tutti i suoi alleati che si trovano entro 9 metri e sono in grado di vederlo ottengono +4 DV ai fini del calcolo della loro resistenza contro la presenza terrificante dei draghi. Tutte le creature che beneficiano di questi effetti ottengono inoltre un bonus morale di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà effettuati per resistere alla presenza terrificante di un drago.

Il compagno animale, il famiglio o la cavalcatura speciale del personaggio supera automaticamente il suo tiro salvezza sulla Volontà per resistere alla presenza terrificante del drago se il personaggio ha superato la sua (o se i Dadi Vita totali effettivi del personaggio lo rendono immune).

## CACCIATORE DI DRAGHI DIFENSORE [GENERALE]

Il personaggio ha una conoscenza approfondita delle tattiche e delle capacità dei draghi che gli consente di trovare i modi migliori per evitare i loro attacchi magici.

**Prerequisiti:** Sag 13, Cacciatore di Draghi.

**Beneficio:** Il personaggio ottiene la capacità di eludere contro le armi a soffio dei draghi. (Se l'arma a soffio del drago permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, allora un tiro salvezza effettuato con successo indica che il personaggio non subisce alcun danno).

Inoltre, il personaggio ottiene un bonus pari alla metà del suo livello del personaggio su tutti i tiri salvezza che si possono effettuare contro le capacità soprannaturali o magiche dei draghi.

## CANTO DEI DRAGHI [GENERALE]

Il canto e la poetica del personaggio evocano il potere del canto dei draghi, un antico stile di esecuzione canora creata dai draghi nei tempi antichi.

**Prerequisiti:** Car 13, Conoscenze (arcano) 4 gradi, Intrattenere 6 gradi, Parlare Linguaggi (Draconico).

**Beneficio:** Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Intrattenere che riguardano canti, poesie o qualsiasi altra forma verbale o parlata di esecuzione.

Inoltre, la CD di qualsiasi tiro salvezza contro un effetto che influenza la mente prodotto dai canti o dalle poesie del personaggio (quale, per esempio, la musica bardica) aumenta di +2.

## COLPO LESTO [GENERALE]

Il personaggio può fare breccia nei punti deboli della difesa dell'avversario.

**Prerequisiti:** Int 13, Maestria in Combattimento, Osservare 10 gradi, attacco furtivo +1d6.

**Beneficio:** Il personaggio, con un'azione standard, può tentare di scovare un punto debole nell'armatura di un avversario visibile. Il personaggio, per fare ciò, deve superare una prova di Osservare contro una CD pari alla Classe Armatura del suo avversario. Se supera la prova, l'attacco successivo del personaggio contro quel bersaglio (attacco che deve essere portato a termine entro il turno successivo del personaggio) ignora il bonus di armatura alla CA (compreso qualsiasi bonus di potenziamento all'armatura o all'armatura naturale). Gli altri bonus alla CA continuano a essere applicati come di norma.

Un personaggio che utilizzi un'arma a distanza per portare un attacco, può beneficiare degli effetti di questo talento solo nel caso in cui il suo avversario si trovi entro 9 metri di distanza.

## COMBATTIMENTO RAVVICINATO [GENERALE]

Il personaggio è addestrato a combattere a distanza molto ravvicinata e a sfuggire ai tentativi di lotta.

**Prerequisito:** Bonus di attacco base +3.

**Beneficio:** Il personaggio, quando qualcuno cerca di coinvolgerlo in una lotta, può compiere un attacco di opportunità, persino contro un attaccante che ha la capacità di afferrare migliorato, purché il personaggio stesso non sia colto alla sprovvista o già impegnato in una lotta.

Qualsiasi danno inflitto con l'attacco di opportunità del personaggio conta come bonus per le successive prove di lotta che il personaggio deve superare per evitare di finire afferrato. Questo talento non conferisce al personaggio un attacco di opportunità aggiuntivo in un round, e quindi il ta-

lento è del tutto inutile se il personaggio non ha alcun attacco di opportunità disponibile.

**Normale:** Una creatura con la capacità di afferrare migliorato non provoca un attacco di opportunità quando inizia una lotta.

## DESTRIERO DRACONICO [GENERALE]

Il personaggio beneficia dei servigi di una leale cavalcatura draconica.

**Prerequisiti:** Car 13, Cavalcare 8 gradi, Parlare Linguaggi (Draconico).

**Beneficio:** Il personaggio beneficia dei servigi di un dragonnel (vedi pagina 192) come cavalcatura. La creatura rimane fedele finché il personaggio la tratta con magnanimità, allo stesso modo di un gregario.

**Speciale:** Se al personaggio spetta una cavalcatura speciale (come quella conferita dalla capacità di classe del paladino), questo dragonnel sostituisce la cavalcatura speciale del personaggio. Vedi "Draghi come cavalcature speciali", pagina 139, per ulteriori dettagli.

## FAMIGLIO DRACONICO [GENERALE]

Quando il personaggio è in grado di ottenere un nuovo famiglia, può scegliere un cucciolo di drago come famiglia.

**Prerequisiti:** Car 13, Parlare Linguaggi (Draconico), incantatore arcano di 7° livello, capacità di ottenere un nuovo famiglia, allineamento compatibile.

**Beneficio:** Il personaggio, quando ottiene un nuovo famiglia, può scegliere un cucciolo di drago. Vedi "Draghi come famiglia", pagina 141, per ulteriori informazioni.

## FENDENTE DIRETTO [GENERALE]

Il personaggio può infliggere una brutta ferita contro chiunque tenti di schiacciarlo o di calpestarlo.

**Prerequisiti:** Attacco Poderoso, Combattimento Ravvicinato, bonus di attacco base +6.

**Beneficio:** Il personaggio può utilizzare un'arma tagliente o penetrante per compiere un attacco di opportunità contro un avversario intenzionato a colpire dall'alto, come nel caso di un attacco per oltrepassare o per travolgere, di una picchiata potente o dello schiacciamento di un drago. Il personaggio non può utilizzare questo talento se è colto alla sprovvista o già impegnato in una lotta. Questo talento non conferisce al personaggio un attacco di opportunità aggiuntivo in un round, e quindi il talento è del tutto inutile se il personaggio non ha alcun attacco di opportunità disponibile.

Il personaggio ottiene uno speciale modificatore all'attacco in base alla taglia dell'avversario, come presentato di seguito. Se l'attacco va a segno, il personaggio infligge danni triplicati.

Taglia dell'avversario	Bonus
Colossale	+16
Mastodontica	+12
Enorme	+8
Grande	+4

**Speciale:** Ogni danno extra inflitto dall'attacco del personaggio (quali, per esempio, i danni inflitti dalla capacità di un attacco furtivo o quelli di una capacità speciale di un'arma) non viene moltiplicato da questo talento.

Se il personaggio con il suo attacco mette a segno un colpo critico, il danno extra così inflitto è cumulabile con i danni extra di questo talento. Si aggiungano i moltiplicatori al danno secondo le regole standard (vedi "Moltiplicare", pagina 310 del *Manuale del Giocatore*). Per esempio, se l'arma del personaggio infligge danni raddoppiati in caso di colpo critico

co, qualsiasi colpo critico inflitto dal personaggio che utilizza questa talento infligge danni quadruplicati.

### FORMA SELVATICA DRAGHESCA [GENERALE]

Il personaggio può trasformarsi in un drago.

**Prerequisiti:** Sag 19, Conoscenze (natura) 15 gradi, capacità di forma selvatica.

**Beneficio:** Il personaggio può utilizzare la sua capacità di forma selvatica per trasformarsi in un drago di taglia Piccola o Media. Il personaggio ottiene tutte le capacità straordinarie e soprannaturali del drago nel quale si trasforma, eccetto le capacità magiche o i poteri di incantatore di quest'ultimo.

### GREGARIO DRACONICO [GENERALE]

Il personaggio ottiene i servizi di un fedele drago alleato.

**Prerequisiti:** 9° livello del personaggio, Parlare Linguaggi (Draconico).

**Beneficio:** Il personaggio ottiene un gregario della Tabella 3-14: "Gregari draconici" (pagina 139), proprio come se avesse scelto il talento Autorità. In ogni caso, il personaggio può considerare il LEP come se fosse 3 punti in meno di quelli indicati.

Vedi "Draghi come gregari", pagina 139, per ulteriori informazioni.

### NEMICO DEI DRAGHI [GENERALE]

Il personaggio ha imparato ad attaccare i draghi in modo più efficace della maggior parte delle altre persone.

**Prerequisito:** Int 13.

**Beneficio:** Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro i draghi e un bonus di +2 alle prove di livello dell'incantatore effettuate per superare la resistenza agli incantesimi di un drago. Inoltre, i draghi subiscono una penalità di -2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi, le capacità magiche e le capacità soprannaturali del personaggio.

### PASSO LATERALE ASTUTO [GENERALE]

Il personaggio ha una percentuale più alta della media di evitare di essere spinto o sbilanciato.

**Prerequisiti:** Abile nella Lotta, Colpo Senz'Armi Migliorato, taglia Piccola o Media.

**Beneficio:** Quando la taglia del proprio avversario è superiore a quella Media, il personaggio ottiene un bonus di circostanza a tutte le prove effettuate per evitare di essere spinto, sbilanciato, buttato a terra o urtato. Il valore del bonus dipende dalla taglia dell'avversario:

Taglia dell'avversario	Bonus
Colossale	+8
Mastodontica	+6
Enorme	+4
Grande	+2

**Speciale:** Questo talento è efficace contro il talento Grosso e al Comando. Il bonus di questo talento non è cumulabile con quello conferito dal talento Abile nella Lotta.

### PERCEPIRE PUNTO DEBOLE [GENERALE]

Il personaggio può sfruttare a proprio vantaggio anche il più piccolo punto debole nelle difese del suo avversario.

**Prerequisiti:** Int 13, Arma Focalizzata, Maestria in Combattimento.

**Beneficio:** Ogni volta che attacca con un'arma per la quale ha acquisito il talento Arma Focalizzata, il personaggio può ignorare fino a 5 punti di riduzione del danno del bersaglio (quale che sia il materiale o il bonus di potenziamento dell'arma stessa) o di durezza. Questo beneficio non può però far

scendere l'effettiva riduzione del danno o la durezza del bersaglio sotto 0.

### PIAGA DEI DRAGHI [GENERALE]

Il personaggio è in grado di portare colpi contro i draghi che infliggono danni ingenti.

**Prerequisiti:** Int 13, Anatema dei Draghi, Nemico dei Draghi, bonus di attacco base +10.

**Beneficio:** Quando il personaggio attacca un drago, il moltiplicatore critico della sua arma migliora come indicato di seguito.

Moltiplicatore normale	Nuovo moltiplicatore
x2	x3
x3	x5
x4	x7

**Speciale:** I benefici di questo talento non sono cumulabili con qualsiasi altra capacità o effetto che modifichi il moltiplicatore critico di un'arma.

### PRESENZA TERRIFICANTE [GENERALE]

Il personaggio, come se fosse un drago, riesce con la sua sola presenza a spaventare tutti coloro che lo circondano.

**Prerequisiti:** Car 15, Intimidire 9 gradi.

**Beneficio:** Il personaggio ottiene la capacità di presenza terrificante. Quando il personaggio attacca o procede alla carica, tutti gli avversari entro un raggio di 9 metri che hanno meno livelli o Dadi Vita del personaggio diventano scossi per un numero di round pari a 1d6 + il modificatore di Carisma del personaggio. L'effetto viene negato da un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà livello del personaggio + modificatore di Carisma del personaggio).

Un tiro salvezza superato con successo indica che l'avversario è immune alla presenza terrificante del personaggio per 24 ore. Questa capacità non può né influenzare le creature con Intelligenza di 3 o inferiore né avere alcun effetto sui draghi.

### SERVITORE DEI DRAGHI [GENERALE]

Il personaggio ha votato tutto se stesso alla causa dei draghi malvagi.

**Prerequisiti:** Parlare Linguaggi (Draconico).

**Beneficio:** Il personaggio ottiene un bonus di +4 a tutte le prove di Raggirare effettuate contro qualsiasi drago, e un bonus di +2 alle prove di Cavalcare effettuate quando si trova in sella a un drago.

Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza effettuati contro la presenza terrificante dei draghi malvagi.

Il personaggio subisce una penalità di -2 contro gli incantesimi e gli effetti di ammalimento lanciati dai draghi.

**Speciale:** Il personaggio non può scegliere questo talento se ha già acquisito il talento Amico dei Draghi.

## NUOVI INCANTESIMI

Questa sezione presenta numerosi incantesimi relativi ai draghi, come pure tre nuovi domini dei chierici. Le seguenti liste di incantesimi utilizzano il formato e lo stile di annotazione descritti a pagina 183 del *Manuale del Giocatore*. Le descrizioni degli incantesimi sono presentate in ordine alfabetico, subito dopo le liste degli incantesimi.

### DOMINI DI PRESTIGIO

I due domini di prestigio descritti qui, Dominazione e Gloria, sono disponibili soltanto ai personaggi che possono scegliere i domini come uno dei loro privilegi di classe (come nel caso di coloro i quali entrano a far parte della classe di

prestigio dell'accogliuto dei draghi; vedi pagina 122). Questi domini non sono accessibili a un personaggio appena creato.

## INCANTESIMI DA ASSASSINO

### Incantesimi di 3° livello da assassino

**Abbatte nemici giganteschi:** Infligge danni extra alle creature di taglia superiore a quella Media.

**Scopri lo spiraglio:** Gli attacchi del personaggio ignorano l'armatura e l'armatura naturale.

### Incantesimi di 4° livello da assassino

**Nascondersi ai draghi:** I draghi non possono individuare un soggetto per ogni due livelli.

**Vulnerabilità:** Diminuisce la riduzione del danno di un avversario.

## INCANTESIMI DA BARDO

### Incantesimi di 1° livello da bardo

**Barare:** L'incantatore tira nuovamente i dadi quando deve calcolare le probabilità di successo di un gioco d'azzardo.

### Incantesimi di 2° livello da bardo

**Invidia dell'avaro:** Il soggetto desidera ardentemente un oggetto vicino.

### Incantesimi di 3° livello da bardo

**Sopprimere arma a soffio:** Il soggetto non può utilizzare la sua arma a soffio.

### Incantesimi di 4° livello da bardo

**Voce del drago:** +10 alle prove di Diplomazia, Intimidire e Raggirare; può lanciare una *suggestione*.

### Incantesimi di 5° livello da bardo

**Nascondersi ai draghi:** I draghi non possono individuare un soggetto per ogni due livelli.

**Vista del drago:** Ottiene visione crepuscolare, scurovisione e percezione cieca.

## INCANTESIMI DA CHIERICO

### Incantesimi di 3° livello da chierico

**Mantello del coraggio:** Il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus ai tiri salvezza contro la paura.

**Scudo di interdizione:** Lo scudo conferisce un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi, +1 per ogni cinque livelli (massimo +5).

### Incantesimi di 4° livello da chierico

**Abbassare resistenza agli incantesimi:** La resistenza agli incantesimi del bersaglio diminuisce.

**Abbatte nemici giganteschi:** Infligge danni extra alle creature di taglia superiore a quella Media.

**Aura anti-drago<sup>M</sup>:** Gli alleati ottengono un bonus alla CA e ai tiri salvezza effettuati contro i draghi.

**Resistenza all'energia contingente<sup>M</sup>:** I danni da energia attivano un incantesimo *resistere all'energia*.

### Incantesimi di 5° livello da chierico

**Aura di elusione<sup>M</sup>:** Tutte le creature entro 3 m ottengono la capacità di eludere contro le armi a soffio.

**Vulnerabilità:** Diminuisce la riduzione del danno di un avversario.

### Incantesimi di 6° livello da chierico

**Immunità energetica:** Il soggetto è immune ai danni provocati da un tipo di energia.

### Incantesimi di 7° livello da chierico

**Drago della morte:** Il personaggio ottiene un bonus di potenziamento +4 all'armatura naturale, un bonus di deviazione +4 alla CA e punti ferita temporanei.

## DOMINI DEI CHIERICI

### DOMINIO DELLA BRAMOSIA

Divinità: Tiamat.

**Poteri concessi:** Il personaggio ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di Rapidità di Mano, di Scassinare Serrature e di Valutare.

#### Incantesimi del dominio della Bramosia

1. **Barare:** L'incantatore tira nuovamente i dadi, quando deve calcolare le probabilità di successo di un gioco d'azzardo.
2. **Dono allettante:** Il soggetto consegna ciò che ha in mano all'incantatore.
3. **Scassinare:** Apre porte chiuse a chiave o sigillate magicamente.
4. **Trappola di fuoco<sup>M</sup>:** Gli oggetti che vengono aperti infliggono 1d4 danni + 1 danno per livello.
5. **Fabbricare:** Trasforma materie prime in oggetti rifiniti.
6. **Vigilanza e interdizione:** Una serie di difese magiche per proteggere un'area.
7. **Teletrasporto degli oggetti:** Come teletrasporto, ma ha effetto su un oggetto toccato.
8. **Allucinazione furfantasca:** Crea una forza invisibile che ruba gli oggetti alle altre creature.
9. **Simpatia<sup>f</sup>:** L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature.

### DOMINIO DEL DRAGO

Divinità: Aasterinian, Astilabor, Bahamut, Chronepsis, Falazure, Garyx, Hlal, Io, Lendys, Tamara, Tiamat.

**Poteri concessi:** Intimidire e Raggirare vanno aggiunte alla lista delle abilità di classe del chierico.

#### Incantesimi del dominio del drago

1. **Zanna magica:** Un'arma naturale del soggetto ottiene +1 ai tiri per colpire e per i danni.
2. **Resistere all'energia:** Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia.
3. **Zanna magica superiore:** Un'arma naturale del soggetto ottiene +1 ai tiri per colpire e per i danni per ogni 3 livelli (max +5).
4. **Voce del drago:** +10 alle prove di Diplomazia, Intimidire e Raggirare; può lanciare una *suggestione*.
5. **Visione del vero<sup>M</sup>:** Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.
6. **Pelle di pietra<sup>M</sup>:** Ignora 10 danni per ogni attacco.
7. **Alleato draconico<sup>B</sup>:** Funziona come *alleato draconico inferiore*, ma fino a 18 DV.
8. **Suggestione di massa:** Come *suggestione*, più un soggetto per livello.
9. **Dominare mostri:** Come dominare persone, ma su qualsiasi creatura.

## DOMINIO DELLA RICCHEZZA

Divinità: Astilabor, Io.

Poteri concessi: Valutare va aggiunta alla lista delle abilità di classe del chierico. Il personaggio ottiene Abilità Focalizzata (Valutare) come talento bonus.

### Incantesimi del dominio della ricchezza

1. **Allarme:** Sorveglia un'area per 2 ore per livello.
2. **Occulta oggetto:** Maschera gli oggetti contro lo scrutamento.
3. **Clifo di interdizione<sup>M</sup>:** Le iscrizioni infliggono danni a coloro che le oltrepassano.
4. **Individuazione dello scrutamento:** Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente.
5. **Scrigno segreto di Leomund<sup>M</sup>:** Nasconde uno scrigno prezioso sul Piano Etereo; l'incantatore può recuperarlo a suo piacimento.
6. **Proibizione<sup>M</sup>:** Blocca i viaggi planari, infligge danni alle creature di un altro allineamento.
7. **Celare:** Il soggetto è invisibile alla vista e allo scrutamento; fa cadere la creatura in uno stato comatoso.
8. **Rivela locazioni:** Locazione esatta di una creatura o di un oggetto.
9. **Antipatia:** L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature.

## DOMINIO DI PRESTIGIO DELLA DOMINAZIONE

Divinità: Nessuna (vedi la classe di prestigio dell'accollito dei draghi, pagina 122).

Poteri concessi: Il personaggio ottiene Incantesimi Focalizzati (ammaliamento) come talento bonus.

### Incantesimi del dominio della dominazione

1. **Comando:** Un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 round.
2. **Estasiare:** Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello.
3. **Suggestione:** Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita.
4. **Dominare persone:** Controlla telepaticamente un umanoide.
5. **Comando superiore:** Come *comando*, ma influenza un soggetto per livello.
6. **Costrizione/Cerca:** Come costrizione inferiore, ma influenza qualsiasi creatura.
7. **Suggestione di massa:** Come *suggestione*, più un soggetto per livello.
8. **Dominazione vera:** Funziona come *dominare persone*, ma i tiri salvezza successivi subiscono una penalità di -4.
9. **Servitore mostruoso<sup>S</sup>:** Funziona come *dominare mostri*, ma è permanente e influenza qualsiasi creatura.

## DOMINIO DI PRESTIGIO DELLA GLORIA

Divinità: Nessuna (vedi la classe di prestigio dell'accollito dei draghi, pagina 122).

Poteri concessi: Il personaggio può scacciare i non morti con un bonus di +2 alle prove di scacciare e +1d6 ai danni da scacciare.

### Incantesimi del dominio della gloria

1. **Distruggere non morti:** Infligge 1d6 danni a un non morto.
2. **Benedire un'arma:** L'arma ottiene colpo accurato contro i nemici malvagi.

3. **Luce incandescente:** Un raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, danni maggiori ai non morti.
4. **Punizione sacra:** Ferisce e acceca le creature malvagie.
5. **Spada sacra:** L'arma diventa +5 e infligge +2d6 danni contro il male.
6. **Fulmine di gloria:** Il raggio infligge 1d6 danni per ogni due livelli, e danni maggiori contro i non morti e gli esterni malvagi.
7. **Bagliore solare:** Il bagliore acceca e infligge 4d6 danni.
8. **Corona di gloria<sup>S</sup>:** Ottiene +4 al Carisma e ispira riverenza in tutti i soggetti.
9. **Portale<sup>S</sup>:** Collega due piani per viaggiare o per evocare creature.

## INCANTESIMI DA DRUIDO

### Incantesimi di 2° livello da druido

**Vincolato a terra:** La creatura influenzata non può volare.

### Incantesimi di 4° livello da druido

**Resistenza all'energia contingente<sup>M</sup>:** I danni da energia attivano un incantesimo *resistere all'energia*.

### Incantesimi di 6° livello da druido

**Immunità energetica:** Il soggetto è immune ai danni provocati da un tipo di energia.

## INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE

### Incantesimi di 1° livello da mago e da stregone

**Trasmutazione Barare:** L'incantatore tira nuovamente i dadi quando si devono calcolare le probabilità di successo di un gioco d'azzardo.

### Incantesimi di 2° livello da mago e da stregone

**Ammaliamento Dono allettante:** Il soggetto consegna ciò che ha in mano all'incantatore.

**Trasmutazione Indebolire scaglie:** L'armatura naturale di un soggetto si indebolisce.

**Vincolato a terra:** La creatura influenzata non può volare.

### Incantesimi di 3° livello da mago e da stregone

**Ammaliamento Invidia dell'avar:** Il soggetto desidera ardentemente un oggetto vicino.

**Sopprimere arma a soffio:** Il soggetto non può utilizzare la sua arma a soffio.

**Trasmutazione Pelle del drago:** Il personaggio ottiene un bonus di potenziamento +4 all'armatura naturale e resistenza all'energia 10.

**Soffio del drago:** Il personaggio ottiene l'arma a soffio di un drago per 1 ora.

### Incantesimi di 4° livello da mago e da stregone

**Abiurazione Abbassare resistenza agli incantesimi:** La resistenza agli incantesimi del bersaglio diminuisce.

**Aura anti-drago<sup>M</sup>:** Gli alleati ottengono un bonus alla CA e ai tiri salvezza effettuati contro i draghi.

**Voce del drago:** +10 alle prove di Diplomazia, Intimidire e Raggiare; può lanciare una suggestione.

## DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

**Incantesimi di 5° livello da mago e da stregone**  
**Abiurazione** **Resistenza all'energia contingente<sup>M</sup>:** I danni da energia attivano un incantesimo *resistere all'energia*.  
**Evocazione** **Alleato draconico inferiore<sup>E</sup>:** Ottiene i servizi di un drago di 9 DV.  
**Trasmutazione** **Potere draconico:** Ottiene +5 a For, Cos, Car; +4 all'armatura naturale; immunità agli effetti di sonno magico e di paralisi.  
**Vista del drago:** Ottiene visione crepuscolare, scurovisione e percezione cieca.  
**Volo del drago:** Al personaggio cresce una coppia di ali di drago.  
**Vulnerabilità:** Diminuisce la riduzione del danno di un avversario.

**Incantesimi di 6° livello da mago e da stregone**  
**Abiurazione** **Aura di elusione<sup>M</sup>:** Tutte le creature entro 3 m ottengono la capacità di eludere contro le armi a soffio.

**Incantesimi di 7° livello da mago e da stregone**  
**Abiurazione** **Immunità energetica:** Il soggetto è immune ai danni provocati da un tipo di energia.  
**Nascondersi ai draghi:** I draghi non possono individuare un soggetto per ogni due livelli.  
**Raggio anti-magia<sup>M</sup>:** Il bersaglio perde tutti i poteri magici.  
**Evocazione** **Alleato draconico<sup>E</sup>:** Funziona come *alleato draconico inferiore*, ma fino a 18 DV.

**Incantesimi di 8° livello da mago e da stregone**  
**Evocazione** **Allucinazione furfantesca:** Crea una forza invisibile che ruba gli oggetti alle altre creature.

**Incantesimi di 9° livello da mago e da stregone**  
**Evocazione** **Alleato draconico superiore:** Funziona come *alleato draconico inferiore*, ma fino a 27 DV.

### INCANTESIMI DA PALADINO

**Incantesimi di 2° livello da paladino**  
**Mantello del coraggio:** Il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus ai tiri salvezza contro la paura.  
**Scudo di interdizione:** Lo scudo conferisce un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi, +1 per ogni cinque livelli (massimo +5).

**Incantesimi di 3° livello da paladino**  
**Abattere nemici giganteschi:** Infligge danni extra alle creature di taglia superiore a quella Media.  
**Scopri lo spiraglio:** Gli attacchi del personaggio ignorano l'armatura e l'armatura naturale.

**Incantesimi di 4° livello da paladino**  
**Potere draconico:** Ottiene +5 a For, Cos, Car; +4 all'armatura naturale; immunità agli effetti di sonno magico e di paralisi.

### INCANTESIMI DA RANGER

**Incantesimi di 3° livello da ranger**  
**Scopri lo spiraglio:** Gli attacchi del personaggio ignorano l'armatura e l'armatura naturale.

#### Abbassare resistenza agli incantesimi

**Abiurazione**  
**Livello:** Chr 4, Mag/Str 4  
**Componenti:** V, S  
**Tempo di lancio:** 1 round  
**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)  
**Bersaglio:** Una creatura  
**Durata:** 1 minuto per livello  
**Tiro salvezza:** Tempra nega (vedi testo)  
**Resistenza agli incantesimi:** No

Questo incantesimo fa diminuire la resistenza agli incantesimi del soggetto di 1 punto per livello dell'incantatore (diminuzione massima di 15). Questa diminuzione non può far scendere la resistenza agli incantesimi del soggetto sotto lo 0. Il bersaglio dell'incantesimo subisce una penalità ai suoi tiri salvezza pari al livello dell'incantatore del personaggio.

#### Abattere nemici giganteschi

**Trasmutazione**  
**Livello:** Ass 3, Chr 4, Pal 3  
**Componenti:** V, S, M  
**Tempo di lancio:** 1 azione standard  
**Raggio di azione:** Contatto  
**Bersaglio:** Creatura toccata Grande o superiore  
**Durata:** 1 round per livello  
**Tiro salvezza:** Tempra nega (innocuo)  
**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

Il soggetto ottiene la capacità di infliggere danni aggiuntivi contro le creature di taglia Grande o superiore. Per ogni categoria di taglia dell'avversario superiore a quella Media, il soggetto infligge 1d6 danni extra nel caso di un attacco andato a buon fine (+1d6 contro una creatura Grande, +2d6 contro una creatura Enorme, +3d6 contro una creatura Mastodontica o +4d6 contro una creatura Colossale).

**Componente materiale:** Un artiglio di drago o un'unghia di gigante.

#### Alleato draconico

**Evocazione (Convocazione)**  
**Livello:** Drago 7, Mag/Str 7  
**Effetto:** Fino a due draghi evocati, per un totale massimo di 18 DV, dei quali non più di due, quando appaiono, possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'uno dall'altro

Questo incantesimo funziona come *alleato draconico inferiore*, tranne che il personaggio può evocare un solo drago fino a 18 DV o due draghi della stessa specie, il cui totale di DV non superi 18. I draghi accettano di aiutare il personaggio e chiedono di essere entrambi pagati per i loro servizi.

**Costo in PE:** 250 PE.

#### Alleato draconico inferiore

**Evocazione (Convocazione)**  
**Livello:** Mag/Str 5  
**Componenti:** V, PE  
**Tempo di lancio:** 10 minuti  
**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)  
**Effetto:** Un drago evocato fino a 9 DV  
**Durata:** Instantanea

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

Questo incantesimo evoca un drago. Il personaggio può chiedere al drago di svolgere un compito in cambio di un pagamento per i suoi servizi. I compiti potrebbero variare da semplici ("trasportaci in volo dall'altra parte di questo baratro", "aiutaci a combattere una battaglia") a complessi ("sorvegliare i nostri nemici", "coprici le spalle durante la nostra incursione nel dungeon"). Il personaggio deve essere in grado di comunicare con il drago per ottenere i suoi servizi.

Il drago evocato richiede di essere pagato per i suoi servizi, il pagamento potrebbe essere sotto forma di monete, di gemme o di altri oggetti preziosi che il drago può aggiungere al suo tesoro. Il pagamento deve essere effettuato in anticipo, prima che il drago decida di accordare i propri servizi. La trattativa dura almeno 1 round, perciò qualsiasi azione della creatura inizia il round seguente a quello in cui è arrivata.

I compiti che richiedono fino a un minuto per livello dell'incantatore necessitano di un pagamento di 100 mo per DV del drago evocato. Per un compito che richiede fino a 1 ora per livello dell'incantatore, la creatura domanda un pagamento di 500 mo per DV. Compiti durevoli (ovvero, quelli che richiedono fino a 1 giorno per livello dell'incantatore) richiedono un pagamento di 1.000 mo per DV.

I compiti particolarmente pericolosi richiedono doni più preziosi, fino al doppio delle cifre sopra riportate. Un drago rifiuta sempre un'offerta inferiore a quella del valore indicato, persino per una missione priva di rischi.

Alla fine del suo compito, o quando la durata prevista dall'accordo termina, la creatura ritorna nel luogo in cui si trovava prima di essere evocata (dopo aver fatto rapporto al personaggio, se richiesto e possibile).

**Costo in PE:** 100 PE.

**Speciale:** Gli stregoni lanciano questo incantesimo al loro livello dell'incantatore +1.

### Alleato draconico superiore

Evocazione (Convocazione)

**Livello:** Mag/Str 9

**Effetto:** Fino a tre draghi evocati, per un totale massimo di 27 DV, dei quali non più di due, quando appaiono, possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'uno dall'altro

Questo incantesimo funziona come *alleato draconico inferiore*, tranne che il personaggio può evocare un unico drago fino a 27 DV o fino a tre draghi della stessa specie, il cui totale di DV non superi 27. I draghi accettano di aiutare il personaggio e chiedono tutti insieme di essere pagati per i loro servizi.

**Costo in PE:** 500 PE.

### Allucinazione furfantasca

Evocazione (Creazione)

**Livello:** Bramosia 8, Mag/Str 8

**Componenti:** V, S, M

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

**Effetto:** Un oggetto

**Durata:** 1 round per livello

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

Una forza invisibile, molto simile a un *servitore inosservato*, si materializza nel punto indicato dall'incantatore. Questa forza, quando è il turno dell'incantatore, può essere silenziosa-

mente indirizzata da quest'ultimo verso gli oggetti che deve sottrarre alle altre creature (un'azione gratuita). Un'allucinazione *furfantesca* può soltanto rubare oggetti alle creature. La forza non può penetrare le pareti di uno scrigno chiuso a chiave o sottrarre oggetti incustoditi. Un'allucinazione *furfantesca* ottiene un modificatore di +20 a Nascondersi (utile contro tutti coloro che possono vedere le creature invisibili) e un modificatore di +20 a Muoversi Silenziosamente.

Se un'allucinazione *furfantesca* non viene individuata, può rubare qualsiasi oggetto posseduto, ma non impugnato o indossato, da una creatura. Si possono rubare addirittura gli oggetti contenuti in una *borsa conservante*. La forza può soltanto rubare oggetti, portare oggetti all'incantatore o rimetterli al loro posto. Non può compiere nessun'altra azione. Un'allucinazione *furfantesca* impiega 1 round per rubare un oggetto e un altro round per portare l'oggetto all'incantatore.

Un'allucinazione *furfantesca* può trasportare un solo oggetto alla volta, e l'oggetto così afferrato diventa invisibile.

La forza non può sottrarre un oggetto se viene scoperta dalla creatura alla quale sta cercando di rubare (con una prova di Ascoltare o di Osservare). La forza comunque può ripetere il tentativo il round successivo. La forza non può essere ferita in alcun modo, anche se può essere dissolta.

Un'allucinazione *furfantesca* può strappare un oggetto dalle mani di una creatura se supera con successo una prova di disarmare. La forza effettua questa prova come se avesse il talento Disarmare Migliorato e un modificatore di +20 alla Forza. Se un'allucinazione *furfantesca* viene utilizzata in questo modo, scompare dopo aver consegnato l'oggetto rubato all'incantatore.

**Componente materiale:** Un rocchetto di filo verde.

### Aura anti-drago

Abiurazione

**Livello:** Chr 4, Mag/Str 4

**Componenti:** V, S, M, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

**Bersagli:** Una creatura vivente per ogni 2 livelli, delle quali non più di due possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra

**Durata:** 1 minuto per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

Tutti i bersagli ottengono un bonus di fortuna +2 alla loro Classe Armatura contro gli attacchi, gli incantesimi e gli attacchi speciali (straordinari, soprannaturali e magici) dei draghi. Questo bonus aumenta di +1 per ogni quattro livelli dell'incantatore oltre il 7° (+3 all'11°, +4 al 15°, fino a un massimo di +5 al 19°).

**Componente materiale:** Un grosso pezzo di platino del valore di almeno 25 mo (poco meno di 30 grammi).

### Aura di elusione

Abiurazione

**Livello:** Chr 5, Mag/Str 6

**Componenti:** V, S, M, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Area:** Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore

**Durata:** 1 minuto per livello

**Tiro salvezza:** No

**Resistenza agli incantesimi:** No

Il personaggio e tutte le creature entro un raggio di 3 metri ottengono la capacità di eludere, ma soltanto contro le armi



a soffio. (Se un'arma a soffio consente normalmente un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, allora una creatura presente all'interno di un'aura di elusione che superi il proprio tiro salvezza non subisce alcun danno).

L'effetto di questo incantesimo non è cumulabile con eventuali capacità di eludere o di eludere migliorato.

**Componente materiale:** Uno smeraldo del valore di almeno 500 mo ridotto in polvere.

### Barare

Trasmutazione [Male]

**Livello:** Bramosia 1, Brd 1, Mag/Str 1

**Componenti:** V, S, F

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** 1 minuto per livello o finché non viene usato

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza agli incantesimi:** No

In qualsiasi istante nel corso della durata di questo incantesimo, il personaggio può tentare di modificare il risultato di un gioco d'azzardo. Questo incantesimo può soltanto influenzare i giochi non magici quali, per esempio, i giochi di carte o di dadi. Non può influenzare né un gioco che riguarda una magia né un oggetto magico utilizzato per un gioco d'azzardo (come un mazzo delle meraviglie). Ogni volta che si effettua un tiro di dado per stabilire il risultato di un gioco, un personaggio sotto gli effetti di questo incantesimo può chiedere un nuovo tiro e scegliere il migliore risultato dei due lanci di dado.

Darkon, per esempio, sta giocando a un gioco dove ha 1 probabilità su 4 di vincere. Il DM di nascosto lancia 1d4 e racconta al giocatore che Darkon avrebbe perso. Tuttavia, poiché Darkon è sotto gli effetti di un incantesimo *barare*, il personaggio potrebbe chiedere al DM di effettuare un'altra volta il tiro. L'incantesimo modifica il calcolo delle probabilità, quindi non c'è alcun sotterfugio che potrebbe essere notato da un altro personaggio (eccetto il lancio dell'incantesimo di per se stesso).

**Focus:** Una coppia di dadi ricavati da ossa umane.

### Corona di gloria

Invocazione

**Livello:** Gloria 8

**Componenti:** V, S, M, FD

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** 36 m

**Area:** Emanazione del raggio di 36 m centrata sull'incantatore

**Durata:** 1 minuto per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Il personaggio viene investito da un'aura di autorità celestiale, che ispira riverenza in tutte le creature esposte alla perfezione e alla giustizia ultraterrena emanate del personaggio. Il personaggio ottiene un bonus di potenziamento +4 al Carisma per la durata dell'incantesimo.

Tutte le creature che si trovano entro l'area dell'incantesimo con meno di 8 Dadi Vita o livelli smettono di fare ciò che stanno facendo e sono obbligate a prestare attenzione al personaggio. Qualsiasi creatura di questo tipo che voglia compiere un'azione ostile nei confronti del personaggio deve superare con successo un tiro salvezza sulla Volontà per riuscire a fare ciò. Qualsiasi creatura che fallisca il suo tiro salvezza nel corso del suo primo tentativo di compiere un'azione osti-

le rimane estasiata per la durata dell'incantesimo (come per l'incantesimo *estasiare*) finché essa rimane all'interno dell'area dell'incantesimo, e non cercherà di abbandonare l'area di sua volontà. Le creature con 8 o più Dadi Vita non sono influenzate da questo incantesimo.

Quando il personaggio parla, tutti gli astanti lo capiscono telepaticamente, anche se non parlano la sua lingua. Il personaggio, per la durata dell'incantesimo, può dare fino a tre suggerimenti a tutte le creature con meno di 8 DV che si trovano entro il raggio di azione, come se usasse l'incantesimo *suggestione di massa* (Volontà nega); le creature con meno di 8 DV non sono influenzate da questo potere.

**Componente materiale:** Un opale del valore di almeno 200 mo.

### Dominazione vera

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

**Livello:** Dominazione 8

Questo incantesimo funziona come *dominare persone* (vedi pagina 228 del *Manuale del Giocatore*), tranne che un soggetto costretto a compiere azioni contro la sua natura ottiene un nuovo tiro salvezza con una penalità di -4.

### Dono allettante

Ammaliamento [Influenza mentale]

**Livello:** Bramosia 2, Mag/Str 2

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

**Bersaglio:** Una creatura

**Durata:** 1 round

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Il personaggio ammalia una creatura che si sente improvvisamente obbligata a consegnargli ciò che teneva in mano, nel momento in cui il personaggio ha lanciato l'incantesimo. La creatura, al suo turno successivo, si avvicina al personaggio il più possibile in un quel round e, come azione standard, gli offre l'oggetto. Questo incantesimo permette al personaggio di agire al di fuori del suo turno e di accettare il "dono" se la creatura riesce ad avvicinarsi al personaggio in modo da poter gli porgere l'oggetto (nell'ipotesi che il personaggio abbia almeno una mano libera e possa accettarlo). Il soggetto si difende normalmente e agisce di sua volontà nei round successivi, compreso il tentativo di riprendersi l'oggetto, se così gli pare. Se al soggetto viene impedito di fare quanto gli è stato comandato dall'incantesimo, l'incantesimo è sprecato. Se il soggetto, per esempio, è paralizzato e non può né muoversi né lasciar cadere l'oggetto, allora non accade nulla.

### Drago della morte

Necromanzia [Influenza mentale, Male, Paura]

**Livello:** Chr 7

**Componenti:** V, S, FD

**Tempo di lancio:** 1 round

**Raggio di azione:** Personale

**Effetto:** Un'armatura a forma di drago formata da energia e ossa

**Durata:** 1 round per livello (I)

Il personaggio evoca un potere sacrilego per ammantarsi in un bozzolo di ossa e di energia negativa. Il bozzolo conferisce al personaggio un bonus di potenziamento +4 alla sua armatura naturale e un bonus di deviazione +4 alla Classe Armatu-

ra, più 1 punto ferita temporaneo per livello dell'incantatore (massimo 20). Il personaggio è considerato armato anche quando porta attacchi senz'armi e infligge danni come se i suoi arti fossero spade corte della taglia corrispondente a quella del personaggio. Il personaggio può utilizzare la sua mano secondaria per attaccare, incorrendo però nelle penalità standard per combattere con due armi (vedi pagina 154 del *Manuale del Giocatore*). Il drago della morte impedisce al personaggio di lanciare incantesimi con componenti somatiche, materiali o focus (escluso però il focus divino), ma non ostacola altrimenti le sue azioni o il suo movimento.

Il personaggio, con un'azione standard, può proiettare un cono di paura o portare un attacco di contatto in mischia per colpire con *infliggi ferite critiche* la creatura toccata. Questi effetti sono altrimenti uguali a quelli degli incantesimi citati.

*Un chierico malvagio si avvolge in un incantesimo drago della morte.*



#### Fulmine di gloria

Invocazione [Bene]  
Livello: Gloria 6  
Componenti: V, S, FD  
Tempo di lancio: 1 azione standard  
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)  
Effetto: Raggio  
Durata: Instantanea  
Tiro salvezza: Nessuno  
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il personaggio scaglia un dardo di energia positiva contro una singola creatura. Il personaggio deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. Il dardo infligge 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 7d6). Contro i non morti, gli esterni malvagi e le creature originarie del Piano dell'Energia Negativa, il dardo allora infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6). Il dardo non infligge danni agli esterni buoni o alle creature native del Piano dell'Energia Positiva.

#### Immunità energetica

Abiurazione  
Livello: Chr 6, Drd 6, Mag/Str 7  
Componenti: V, S  
Tempo di lancio: 1 azione standard  
Raggio di azione: Contatto  
Bersaglio: Creatura toccata  
Durata: 24 ore  
Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)  
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questa abiurazione conferisce a una creatura protezione completa contro i danni di una delle cinque forme di energia, così come indicata dall'incantatore: acido, elettricità,

freddo, fuoco e suono. L'incantesimo protegge anche l'equipaggiamento della creatura influenzata.

*Immunità energetica* assorbe soltanto i danni. La creatura influenzata potrebbe comunque subire i danni collaterali dell'attacco, quali, per esempio, affogare nell'acido (poiché l'affogamento è una conseguenza della mancanza di ossigeno), rimanere assordata da un attacco sonoro o rimanere intrappolata nel ghiaccio.

L'effetto di questo incantesimo non è cumulabile con effetti analoghi, quali *resistere all'energia* e *protezione dall'energia*, che proteggono la creatura dallo stesso tipo di energia. Se un personaggio è protetto da *immunità energetica (fuoco)* e inoltre riceve resistenza al fuoco da uno o più incantesimi diversi, allora *immunità energetica* rende tutti gli altri incantesimi trascurabili. Tuttavia, è possibile essere contemporaneamente sotto gli effetti di *immunità energetica (fuoco)* e di *resistere all'energia (elettricità)*, o una qualsiasi delle altre possibili combinazioni di questi incantesimi che proteggono dai diversi tipi di energia.



#### Indebolire scaglie Trasmutazione

Livello: Mag/Str 2

Componenti: V, S, M  
Tempo di lancio: 1 azione standard  
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)  
Effetto: Raggio  
Durata: 10 minuti per livello (1)  
Tiro salvezza: Nessuno  
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un raggio di colore grigio si proietta dalla mano del personaggio. Il personaggio deve mettere a segno un attacco di contatto a distanza per colpire un bersaglio. L'armatura naturale del bersaglio si riduce di 4 punti, +1 punto per ogni due livelli dell'incantatore oltre il 3° (riduzione massima di 10 punti al 15° livello). Questo incantesimo non può né ridurre il bonus di armatura naturale sotto lo 0 né può avere alcun effetto su un bonus di potenziamento all'armatura naturale (come quello conferito da un incantesimo *pelle coriacea*).

*Componente materiale:* Una pelle di serpente rimossa.

#### Invidia dell'avaro

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]  
Livello: Brd 2, Mag/Str 3  
Componenti: V, S, M  
Tempo di lancio: 1 azione standard  
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)  
Bersaglio: Una creatura vivente e un oggetto (vedi testo)  
Durata: 1 round per livello  
Tiro salvezza: Volontà nega e Nessuno (oggetto)  
Resistenza agli incantesimi: Sì e No (oggetto)

Quando il personaggio lancia questo incantesimo, individua una creatura bersaglio e un oggetto bersaglio, che devono essere entrambi all'interno del raggio di azione dell'incantesimo. Se la creatura bersaglio fallisce il suo tiro salvezza, si strugge dal desiderio di impossessarsi di quell'oggetto. La creatura, per la durata dell'incantesimo, cerca di ottenere l'oggetto (arrivando persino ad attaccare chiunque lo impugni o lo indossi).

Una volta che la creatura si è impadronita dell'oggetto, lo protegge cupidamente, attaccando chiunque si avvicini a meno di 9 metri o che sembri altrimenti intenzionato a strappargli dalle mani l'oggetto.

I draghi, a causa della loro avida natura, subiscono una penalità di -4 ai tiri salvezza effettuati contro questo incantesimo.

#### Mantello del coraggio

Abiurazione [Influenza mentale]

Livello: Chr 3, Pal 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Area: Emanazione del raggio di 18 m centrata sull'incantatore

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Tutti gli alleati all'interno dell'area (compreso il personaggio) ottengono un bonus morale ai tiri salvezza contro gli effetti di paura uguale al livello dell'incantatore del personaggio (massimo +10).

#### Nascondersi ai draghi

Abiurazione

Livello: Ass 4, Brd 5, Mag/Str 7,

Predone di tesori 4 (vedi descrizione della classe, pagina 131)

Componenti: S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersagli: Una creatura toccata per ogni 2 livelli

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

I draghi non possono vedere, udire o fiutare le creature protette dall'interdizione, neppure con la percezione cieca. I draghi agiscono come se le creature protette dall'interdizione fossero altrove. Le creature così protette possono stazionare davanti al più affamato dei draghi rossi senza essere infastidite o addirittura notate. Se un personaggio protetto dall'interdizione tocca o attacca un drago, anche con un incantesimo, l'incantesimo termina per tutte le creature.

Componente materiale: Una scaglia di drago.

#### Pelle del drago

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 3

Componenti: S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello

La pelle del personaggio si indurisce e si ricopre di scaglie proprio come quella di un drago cromatico, del colore scelto dal personaggio. Il personaggio ottiene un bonus di potenziamento alla sua armatura naturale pari a +3, +1 per ogni due livelli sopra il 5° (fino a un massimo di +5 al 9° livello), oltre a una resistenza all'energia pari al doppio del suo livello dell'incantatore (resistenza massima 20 al 10° livello) contro il tipo di energia corrispondente al colore prescelto dal personaggio: acido (nero o verde), elettricità (blu), freddo (bianco) o fuoco (rosso).

Componente materiale: Una scaglia di drago.

Speciale: Gli stregoni lanciano questo incantesimo al loro livello dell'incantatore +1.

#### Potere draconico

Trasmutazione

Livello: Pal 4, Mag/Str 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto  
Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto di questo incantesimo ottiene un bonus di potenziamento +5 alla Forza, alla Costituzione e al Carisma.

Inoltre, ottiene un bonus di potenziamento +4 all'armatura naturale.

Infine, riceve l'immunità agli effetti di sonno magico e di paralisi.

Speciale: Gli stregoni lanciano questo incantesimo al loro livello dell'incantatore +1.



#### Raggio anti-magia

Abiurazione

Livello: Mag/Str 7

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura o un oggetto

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Un raggio invisibile si proietta dalle dita del personaggio. Il personaggio deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio con il raggio. Il bersaglio, se colpito, è come se fosse sotto gli effetti di un campo anti-magia.

Se questo incantesimo viene utilizzato contro una creatura, allora il bersaglio non può né lanciare incantesimi né uti-



*Hennet utilizza l'incantesimo pelle del drago per ricoprirsi di scaglie di un drago rosso.*

lizzare capacità soprannaturali o magiche né queste capacità possono avere qualche effetto sulla creatura. In ogni caso, la creatura può ancora utilizzare gli oggetti a completamento di incantesimo (come le pergamene) o gli oggetti ad attivazione di incantesimo (come le bacchette), anche se non può lanciare gli incantesimi necessari.

Se questo incantesimo viene lanciato contro un oggetto, allora i poteri magici di quello oggetto sono soppressi, compresi tutti gli incantesimi lanciati in precedenza e ancora in effetto su quell'oggetto, così come tutti gli incantesimi o effetti magici indirizzati contro l'oggetto per la durata del raggio *anti-magia*. Si noti che l'oggetto colpito dal raggio riceve un tiro salvezza nel caso sia custodito o si tratti di un oggetto magico. Un oggetto incustodito, anche se sotto gli effetti di un incantesimo (quale per esempio una torcia incantata da *fiamma perenne*), non riceve alcun tiro salvezza.

Questo incantesimo non influenza altri oggetti all'infuori del bersaglio stesso, persino se questi oggetti sono indossati, trasportati o in contatto con il bersaglio. Se una creatura è il bersaglio, per esempio, il suo equipaggiamento non viene influenzato.

**Componente materiale:** Un pizzico di limatura di ferro mescolata con polvere di rubino del valore di almeno 100 mo.

#### Resistenza all'energia contingente

Abiurazione

**Livello:** Chr 4, Drd 4, Mag/Str 5

**Componenti:** V, S, M

**Tempo di lancio:** 1 minuto

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** 1 ora per livello (I)

Questo incantesimo funziona in modo simile a *contingenza*, ma con un ambito più limitato. Quando *resistenza all'energia contingente* è in funzione, se il personaggio subisce danni associabili a uno dei cinque tipi di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco e sonora), l'incantesimo gli conferisce automaticamente resistenza 10 a quel tipo di energia per la durata rimanente dell'incantesimo (come se il personaggio fosse sotto gli effetti di un incantesimo *resistere all'energia* del tipo appropriato).

Una volta che il tipo di energia da cui si è protetti è stato determinato per uno specifico utilizzo dell'incantesimo, non lo si può cambiare. Il personaggio non può essere sotto gli effetti di più di un *resistenza all'energia contingente* alla volta; se il personaggio lancia l'incantesimo una seconda volta, quando non è ancora terminato l'effetto di un precedente utilizzo, l'effetto dell'incantesimo più recente termina in modo automatico.

La resistenza all'energia conferita da questo incantesimo non è cumulabile con benefici analoghi conferiti contro lo stesso tipo di energia (come quelli conferiti da un incantesimo *resistere all'energia*). Tuttavia, è possibile essere contemporaneamente sotto gli effetti di *resistere all'energia* (*fuoco*) e di *resistenza all'energia contingente* (*elettricità*), o una qualsiasi delle altre possibili combinazioni di questi incantesimi che proteggono dai diversi tipi di energia.

**Componente materiale:** Una perla del valore di almeno 100 mo.

#### Scopri lo spiraglio

Divinazione

**Livello:** Ass 3, Pal 3, Rgr 3

**Componenti:** V

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** 1 round per livello

Il personaggio ottiene la capacità di individuare i punti deboli nell'armatura dell'avversario. Una volta per round, uno degli attacchi in mischia o a distanza del personaggio può ignorare i bonus di armatura, di scudo e di armatura naturale alla Classe Armatura. Gli altri bonus alla CA, quali, per esempio, i bonus di deviazione, di fortuna e di schivare, vanno applicati come di norma.

#### Scudo di interdizione

Abiurazione

**Livello:** Chr 3, Pal 2

**Componenti:** V

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Uno scudo o un buckler

**Durata:** 1 minuto per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega (oggetto, innocuo)

**Resistenza agli incantesimi:** No

Lo scudo o il buckler toccato conferisce a chi lo imbraccia un bonus sacro di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi, +1 per ogni cinque livelli dell'incantatore (fino a un massimo di +5 al 20° livello). Il bonus si applica soltanto quando lo scudo viene imbracciato o impugnato normalmente (e non, per esempio, se portato di traverso sulle spalle).

#### Servitore mostruoso

Ammalimento (Compulsione) [Influenza mentale]

**Livello:** Dominazione 9

**Componenti:** V, S, PE

**Durata:** Permanente

Questo incantesimo funziona come *dominare mostri* (vedi pagina 228 del *Manuale del Giocatore*), tranne che il soggetto è assoggettato in modo permanente se fallisce il suo tiro salvezza iniziale. Un soggetto costretto a compiere azioni contro la sua natura ottiene un nuovo tiro salvezza con una penalità di -4 per opporsi a quella particolare azione. Se effettua con successo il tiro salvezza, il soggetto, nonostante questa piccola ribellione, rimane ancora soggiogato. Una volta che il soggetto avrà superato con successo un tiro salvezza per resistere a un certo ordine, tutti i suoi tiri salvezza successivi per resistere ad azioni specifiche saranno effettuati senza alcuna penalità.

**Costo in PE:** 500 PE per Dado Vita o livello del soggetto.

#### Soffio del drago

Trasmutazione

**Livello:** Mag/Str 3

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** 10 minuti per livello (I)

Il personaggio ottiene un'arma a soffio simile a quella di un drago. Il personaggio, quando lancia questo incantesimo, sceglie la forma e il tipo di energia dell'arma a soffio, tra una delle seguenti opzioni: linea (acido, elettricità o fuoco) o cono (acido, freddo o fuoco). Una linea è alta 1,5 metri, larga 1,5 metri e lunga 18 metri, mentre un cono è lungo 9 metri, alto 9 metri e largo 9 metri. Una volta che la scelta della forma e del tipo di energia è stata operata, rimane fissa per la durata dell'incantesimo.

Il personaggio può utilizzare la sua arma a soffio con un'azione standard. L'arma a soffio infligge 3d6 danni del tipo di energia prescelto, più 1d6 danni per ogni due livelli oltre il 5° (fino a un massimo di 10d6 al 19° livello). I bersagli in quell'area possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni.

Il personaggio può utilizzare quest'arma a soffio fino a un massimo di tre volte nel corso della durata dell'incantesimo (più un soffio aggiuntivo per ogni due livelli oltre il 5°). Il personaggio, dopo aver utilizzato questa arma a soffio, non lo può utilizzare per 1d4+1 round. (L'utilizzo di questa arma a soffio non ha alcun effetto sull'eventuale capacità del personaggio di utilizzare altre eventuali armi a soffio, e viceversa). Il personaggio non può avere più di un incantesimo *soffio del drago* attivo alla volta.

Anche se l'utilizzo dell'arma a soffio non è in alcun modo dannoso per il personaggio, questi non ottiene alcuna resistenza o immunità al tipo di energia emesso dalla sua arma.

**Speciale:** Gli stregoni lanciano questo incantesimo al loro livello dell'incantatore +1.

### Sopprimere arma a soffio

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

**Livello:** Brd 3, Mag/Str 3

**Componenti:** V

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

**Bersaglio:** Una creatura

**Durata:** 1 minuto per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Il bersaglio di questo incantesimo non può scegliere di espellere la sua arma a soffio a meno che non venga "costretto" da un incantesimo di ammalimento (compulsione) di livello più alto, quale per esempio *costrizione inferiore*.

### Vincolato a terra

Trasmutazione

**Livello:** Drd 2, Mag/Str 2

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

**Bersagli:** Una creatura

**Durata:** 1 minuto per livello (I)

**Tiro salvezza:** Tempra parziale

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Il personaggio interferisce con la capacità di volare (naturale o magica, quale che sia) della creatura influenzata per la durata dell'incantesimo. Se il bersaglio fallisce il suo tiro salvezza, la sua velocità di volare (se disponibile) diventa 0 metri. Una creatura in volo influenzata da questo incantesimo precipita a terra come se fosse sotto gli effetti di un incantesimo *caduta morbida*. Anche se un altro effetto conferisse alla creatura la capacità di volare, quell'effetto sarebbe comunque soppresso per la durata dell'incantesimo *vincolato a terra*.

Se il bersaglio effettua con successo un tiro salvezza sulla Tempra, la sua velocità di volare (compreso qualsiasi nuovo effetto conferito nel corso della durata dell'incantesimo) si riduce di 3 metri per livello dell'incantatore (riduzione massima di 30 metri al 10° livello). Questa riduzione non può ridurre la velocità di volare della creatura al di sotto di 3 metri.

*Vincolato a terra* non sortisce alcun effetto sulle altre forme di movimento o persino agli effetti che consentono di librar-

si in volo senza però garantire una velocità di volare (quali per esempio gli incantesimi *camminare nell'aria*, *levitazione* o *salto*).

### Vista del drago

Trasmutazione

**Livello:** Brd 5, Mag/Str 5

**Componenti:** V, S, F

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** 1 minuto per livello (I)

Il personaggio ottiene l'acuità visiva di un drago, comprese la visione crepuscolare, la scurovisione e la percezione cieca.

Il personaggio può vedere quattro volte più lontano di un normale umano in condizioni di penombra e due volte più lontano in condizioni di luce normale. (Vedi il riquadro "Regole: Vista dei draghi", pagina 17). La scurovisione del personaggio ha un raggio di 3 metri per livello dell'incantatore.

La percezione cieca del personaggio ha un raggio di azione di 1,5 metri per livello dell'incantatore. Il personaggio non deve effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per individuare le creature entro il raggio di azione della sua percezione cieca.

Si noti che nessuno di questi effetti è cumulabile con qualsiasi altra visione crepuscolare, scurovisione o percezione cieca già posseduta dal personaggio.

**Focus:** Un occhio di drago.

### Voce del drago

Trasmutazione

**Livello:** Brd 4, Drago 4, Mag/Str 4

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** 10 minuti per livello (I)

Il personaggio ottiene un bonus di potenziamento +10 alle prove di Diplomazia, Intimidire e Raggiare. Il personaggio inoltre ottiene la capacità di comprendere (ma non di leggere) il Draconico.

In qualunque istante prima del termine della durata dell'incantesimo, il personaggio può utilizzare un'azione standard per influenzare una creatura con un effetto di *suggestione*, che agisce allo stesso modo dell'incantesimo con lo stesso nome. Così facendo, l'incantesimo *voce del drago* termina, anche se la *suggestione* in quanto tale, subito dopo, prosegue per la normale durata dell'incantesimo.

**Speciale:** Gli stregoni lanciano questo incantesimo al loro livello dell'incantatore +1.

### Volo del drago

Trasmutazione

**Livello:** Mag/Str 5

**Componenti:** V, M

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Personale

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** 1 ora per livello (I)

Una coppia di possenti ali di drago spunta sulla schiena del personaggio, conferendogli una velocità di volare di 30 metri (media). Il personaggio può portarsi appresso soltanto un carico leggero.

Il personaggio, quando copre in volo lunghe distanze, può

volare alla velocità di 22,5 chilometri all'ora (o 36 chilometri all'ora se va di fretta). In un giorno di volo normale, il personaggio può coprire 180 chilometri.

**Componente materiale:** Un artiglio di ala di drago.

**Speciale:** Gli stregoni lanciano questo incantesimo al loro livello dell'incantatore +1.

### Vulnerabilità

Trasmutazione

**Livello:** Ass 4, Chr 5, Mag/Str 5

**Componenti:** V, S

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio di azione:** Contatto

**Bersaglio:** Creatura toccata

**Durata:** 1 round per livello

**Tiro salvezza:** Volontà nega

**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Questo incantesimo fa diminuire la riduzione del danno del soggetto di 5 punti (fino a un minimo di 5 punti). Per esempio, se il personaggio lancia con successo *vulnerabilità* contro un drago che ha una riduzione del danno 10/magia, allora la sua riduzione del danno diventa 5/magia.

Per ogni quattro livelli dell'incantatore oltre l'11°, la riduzione del danno del soggetto diminuisce di altri 5 punti: 10 al 15° livello e 15 al 19°.

## ARMATURA IN PELLE DI DRAGO

I costruttori di armature possono lavorare le pelli di drago per fabbricare armature o scudi perfetti al costo standard (vedi "Materiali speciali", pagina 283 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Questa armatura così costruita non ha proprietà speciali all'infuori della sua qualità perfetta. (Un costruttore di armature che possiede anche il talento Artigiano Draconico può infondere poteri persino più grandi nell'armatura creata; vedi "Oggetti di artigianato draconico", sotto).

La Tabella 3-2: "Armature di pelle di drago" riporta i tipi e le taglie di armature che si possono ricavare dalle spoglie di un drago. I termini utilizzati nella tabella sono qui definiti.

**Tipi e taglie di armature:** Queste quattro colonne indicano i tipi di armature che si possono ottenere dalla pelle di drago e la massima taglia di un'armatura che si può ricavare da un drago di una certa taglia. La pelle di un drago Medio, per esempio, è grande abbastanza da permettere la creazione di un'armatura di pelle per una creatura Piccola o una corazza di bande per una creatura Minuscola.

Una stessa pelle di drago può servire per più di un'armatura se l'armatura viene conciata per creature di taglia inferiore a quella assegnata nella tabella. Si può raddoppiare il numero di armature ottenibili ogni volta che si diminuisce di uno la categoria di taglia di un'armatura inferiore alla taglia riportata in tabella. Per esempio, un costruttore di armature che pro-

duce una corazza di bande dalla pelle di un drago Colossale, può assemblare un'armatura di taglia Enorme (come indicato nella tabella), due armature di taglia Grande, quattro armature di taglia Media, otto armature di taglia Piccola, sedici armature di taglia Minuscola, trentadue armature di taglia Minuta o sessantaquattro armature di taglia Piccolissima.

**Scudo?:** Una voce "Sì" in questa colonna vuol dire che è avanzata pelle a sufficienza per completare la costruzione di uno scudo pesante, di uno scudo leggero o di un buckler adatto a un personaggio della stessa taglia del drago. Un costruttore di armature può decidere di fabbricare scudi invece che armature da tutta o in parte la pelle del drago. Assemblare uno scudo torre richiede tanto materiale quanto quella necessaria per un'armatura di pelle. Creare due scudi pesanti o due scudi leggeri o due buckler richiede tanta pelle quanto quella utilizzata per un'armatura di pelle.

**Proprietà speciali delle armature di pelle di drago:** Molti personaggi preferiscono le armature di pelle di drago per il loro aspetto robusto. Nella mischia, l'armatura di pelle di drago non è migliore di un'armatura normale; tuttavia, l'armatura di per sé è immune ai danni di energia dello stesso tipo dell'arma a soffio del drago del quale è stata conciata la pelle. Un'armatura di drago rosso, per esempio, è refrattaria al fuoco. Il personaggio che indossa l'armatura non riceve alcun beneficio da questa proprietà.

## OGGETTI DI ARTIGIANATO DRACONICO

Gli oggetti di artigianato draconico sono oggetti non magici ricavati da alcuni organi del corpo di un drago puro. Soltanto un personaggio con il talento Artigiano Draconico (vedi pagina 103) può creare oggetti di artigianato draconico. I poteri di questi oggetti discendono tanto dal drago dal quale sono stati ottenuti quanto dalla maestria della persona che li ha creati.

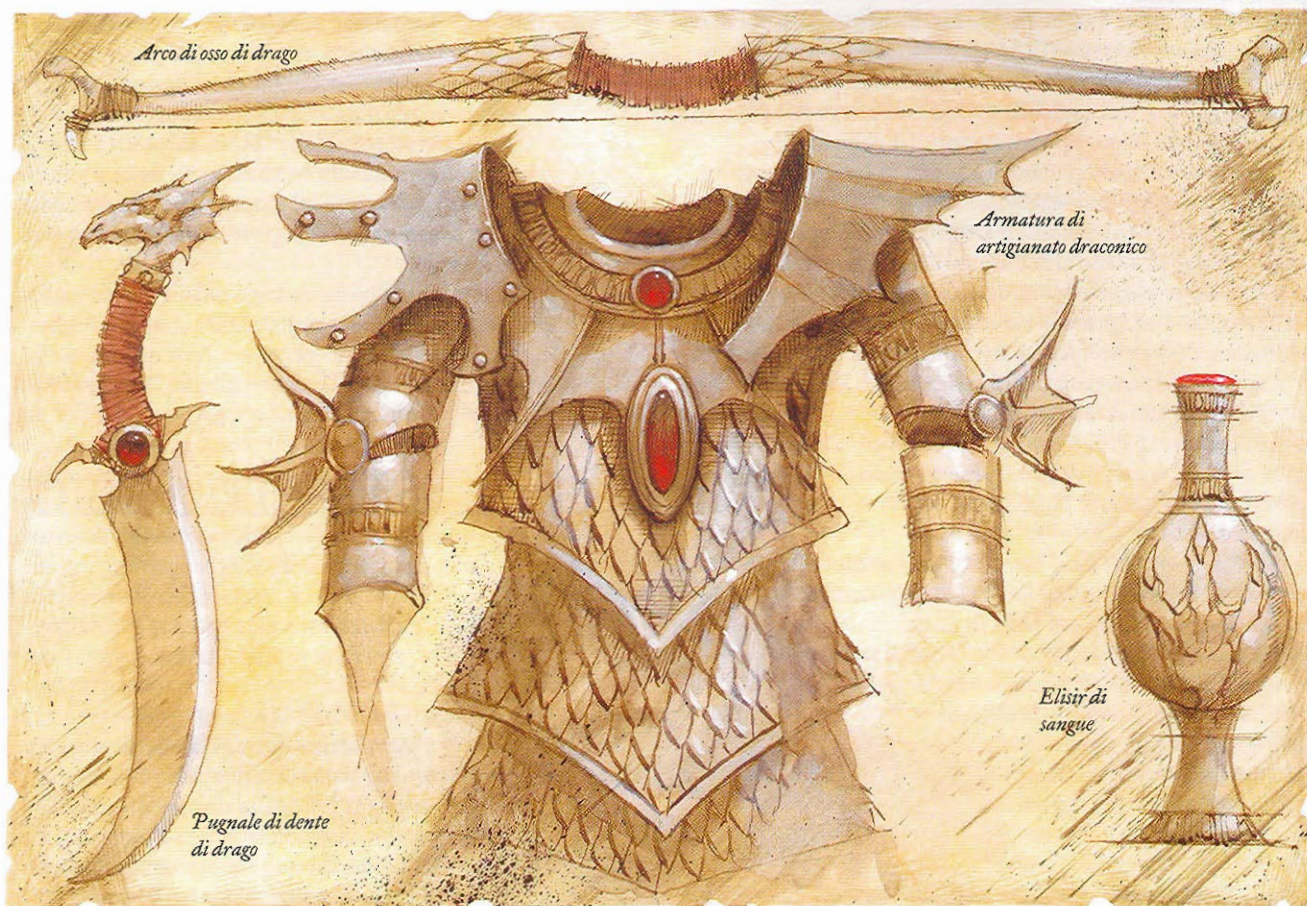
Creare un oggetto di artigianato draconico è all'incirca come creare un'arma perfetta o un oggetto analogo. Oltre all'oggetto stesso (che deve comunque comprendere una componente perfetta, se si tratta di un'arma, di uno scudo o di un'armatura), il personaggio deve "creare" la componente di artigianato draconico.

Una componente di artigianato draconico ha un costo che varia secondo il tipo di oggetto che si vuole creare (vedi le descrizioni degli oggetti, di seguito). La CD della prova di Artigiano per creare una componente di artigianato draconico è 25. Solo quando tutte le componenti di un oggetto di artigianato draconico sono state completate, allora l'oggetto si può considerare finito.

Visto che gli oggetti di artigianato draconico non sono magici, non perdono i loro poteri all'interno di un *campo anti-magia* o di aree similari. Nel caso di effetti che richiedono un livello dell'incantatore, si consideri un livello dell'incantatore pari al 3° o al livello minimo possibile per lanciare l'incantesimo, quale che sia tra questi valori il livello massimo. I po-

TABELLA 3-2: ARMATURE DI PELLE DI DRAGO

Tipi e taglie di armature					
Taglia del drago	Pelle	Corazza di bande	Mezza armatura	Armatura completa o corazza di piastre	Scudo?
Minuscola	Minuta	Piccolissima	-	-	No
Piccola	Minuscola	Minuta	Piccolissima	-	No
Media	Piccola	Minuscola	Minuta	Piccolissima	No
Grande	Media	Piccola	Minuscola	Minuta	Sì
Enorme	Grande	Media	Piccola	Minuscola	Sì
Mastodontica	Enorme	Grande	Media	Piccola	Sì
Colossale	Mastodontica	Enorme	Grande	Media	Sì



teri degli oggetti di artigianato draconico non sono cumulabili con oggetti analoghi o identici, come riportato nelle rispettive descrizioni seguenti. Il personaggio può aggiungere qualità magiche a un oggetto di artigianato draconico (compresi i bonus di potenziamento per oggetti quali armi e armature) al costo standard, ma solo nel caso che il personaggio possieda il talento Artigiano Draconico. La descrizione di ciascun oggetto riporta il costo di artigianato draconico, gli organi del drago e le abilità, come definito di seguito.

**Costo di artigianato draconico:** Questo è il costo della componente di artigianato draconico. Il costo dell'oggetto va sommato al costo della qualità perfetta (nel caso delle armature, degli scudi e delle armi) per calcolare il costo finale dell'oggetto.

**Parte di drago:** L'organo o la parte di drago necessaria per creare l'oggetto di artigianato draconico. Il costo di questa parte è compreso nel costo di artigianato draconico. In media, la parte o l'organo incide per circa un terzo sul costo di artigianato, poiché rappresenta le materie prime impiegate per l'oggetto. Se il personaggio che prepara l'oggetto è in grado di provvedere da solo alle parti (forse da un drago che questi ha ucciso), allora si può ridurre il costo di artigianato dei draghi per questo oggetto di un terzo.

**Abilità:** L'abilità di Artigiano richiesta per creare la componente di artigianato draconico.

#### Descrizione degli oggetti di artigianato draconico

**Arco di osso di drago:** Un arco ricavato da un unico osso di drago (un femore o un osso altrettanto grande) mostra una forza e una potenza tensile superiore. Un arco siffatto viene considerato un arco composito (corto o lungo) con un punteggio di Forza assegnato dal costruttore. Inoltre, l'incremento di gittata dell'arco è di 6 metri più lungo di quello normale per un arco di quel tipo (27 metri per un arco corto composito o 39 metri per un arco lungo composito).

**Costo di artigianato draconico:** Come arco composito +100 mo; **Parte di drago:** osso di drago; **Abilità:** Artigiano (costruire archi); **Peso:** 1,5 kg.

**Arma di dente di drago:** Le armi di dente di drago sono armi perfette ricavate dai denti e dagli artigli dei draghi. Un'arma di dente di drago, oltre al bonus di potenziamento non magico +1 conferito dalla sua perfetta fattura, infligge 1 danno di energia per ogni attacco messo a segno. Il tipo di energia è lo stesso dell'arma a soffio del drago. Se un drago non possiede un'arma a soffio che infligge danni da acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro, allora le armi ottenute dalla sua carcassa non infliggono danni extra. Questo danno va trattato come una caratteristica straordinaria (e pertanto non magica) dell'arma. Non è cumulabile con nessun altro danno da energia (dello stesso tipo) inflitto dall'arma.

Un unico dente o un artiglio di un drago può servire per un'arma leggera della stessa categoria di taglia del drago, un'arma a una mano di una categoria di taglia inferiore o un'arma a due mani di due categorie di taglia inferiore. Un singolo esemplare di drago può fornire materiale per realizzare fino a un massimo di dodici armi.

È possibile creare solamente armi perforanti o taglienti dai denti o dagli artigli di un drago.

**Costo di artigianato draconico:** 300 mo; **Parte di drago:** dente o artiglio di drago; **Abilità:** Artigiano (fabbricare armi); **Peso:** 1 kg.

**Armatura o scudo di artigianato draconico:** Armature e scudi di artigianato draconico sono le versioni perfette delle armature e degli scudi ottenute dalla pelle di drago che inoltre conferiscono resistenza all'energia. Un'armatura di artigianato draconico o uno scudo di artigianato draconico conferisce a chi li indossa resistenza 5 contro uno specifico tipo di energia, a seconda della specie del drago (acido per draghi neri, di rame o verdi; elettricità per draghi blu o di

bronzo; freddo per draghi d'argento o bianchi; fuoco per draghi d'oro, d'ottone o rossi). Questa resistenza va trattata come una caratteristica straordinaria (e pertanto non magica) dell'armatura. Non è cumulabile con nessun'altra resistenza all'energia (dello stesso tipo) posseduta dal personaggio.

Un'armatura di artigianato draconico va inoltre considerata di una categoria più leggera ai fini del movimento e di altre statistiche. Le armature di artigianato draconico pesanti sono da trattare come armature medie, mentre le armature medie e leggere equivalgono ad armature leggere. Le penalità di armatura alla prova si riducono di 2 (comprensivo della riduzione di 1 punto per un'armatura o uno scudo perfetti). Un'armatura di artigianato draconico ha un normale bonus massimo di Destrezza alla CA.

Le armature di artigianato draconico possono essere armature di pelle, corazze di bande, mezze armature o armature complete. Gli scudi di artigianato draconico possono essere leggeri o pesanti.

**Costo di artigianato draconico:** 3.000 mo (armatura leggera), 6.000 mo (armatura media), 11.000 mo (armatura pesante); **Parte di drago:** pelle di drago; **Abilità:** Artigianato (fabbricare armature); **Peso:** lo stesso di un'armatura o di uno scudo normale.

**Elisir di sangue:** Un elisir di sangue è un'infusione ottenuta da sangue concentrato di drago puro. Un elisir di sangue conferisce a chi lo ingerisce un bonus di potenziamento +2 alla Forza (se ottenuta dal sangue di un drago cromatico) o al Carisma (se ottenuta dal sangue di un drago metallico), oltre a un effetto aggiuntivo come indicato nella tabella seguente, a seconda della specie del drago. Un personaggio può ingerire un elisir di sangue con un'azione di round completo (che provoca un attacco di opportunità), e i suoi effetti durano 10 minuti. Questi effetti sono straordinari, non magici.

Specie del drago	Effetto	Costo
Argento	camminare sulle nuvole <sup>1</sup>	1.400 mo
Bianco	camminare sul ghiaccio <sup>1</sup>	600 mo
Blu	imitazione dei suoni <sup>1</sup>	900 mo
Bronzo	respirare sott'acqua	1.000 mo
Nero	scurovisione 36 m	700 mo
Oro	metamorfosi <sup>2</sup>	1.700 mo
Ottone	parlare con gli animali	400 mo
Rame	movimenti del ragno	700 mo
Rosso	soffio del drago (fuoco) <sup>2</sup>	1.400 mo
Verde	suggestione <sup>2</sup>	1.200 mo

<sup>1</sup> Funziona come la capacità omonima del drago.

<sup>2</sup> Questa capacità può essere utilizzata una volta sola nel corso della durata dell'elisir. I suoi effetti continuano fino alla fine della durata dell'elisir.

**Costo di artigianato draconico:** vedi sopra; **Parte di drago:** sangue di drago (3,7 litri); **Abilità:** Artigianato (alchimia); **Peso:** 0,25 kg.

**Manto di pelle di drago:** Una pelle di drago può essere resa flessibile quanto basta per essere indossata come un manto. Creare un manto di pelle di drago richiede tante squame quante quelle occorrenti per un'armatura di pelle e il manto deve essere adatto alla taglia di chi lo indossa.

Un manto di pelle di drago conferisce a chi lo indossa resistenza 5 contro uno specifico tipo di energia, a seconda della specie del drago (acido per draghi neri, di rame o verdi; elettricità per draghi blu o di bronzo; freddo per draghi d'argento o bianchi; fuoco per draghi d'oro, d'ottone o rossi). Questa resistenza va trattata come una caratteristica straordinaria (e pertanto non magica) del manto. Non è cumulabile con nessun'altra resistenza all'energia (dello stesso tipo) posseduta dal personaggio.

Chi indossa un manto di pelle di drago ottiene inoltre un bonus di circostanza +2 alle prove di Intimidire contro i draghi.

**Costo di artigianato draconico:** 3.800 mo; **Parte di drago:** pelle di drago; **Abilità:** Artigianato (lavorare pelli); **Peso:** lo stesso di un'armatura di pelle normale della rispettiva taglia.

## OGGETTI MAGICI

Gli oggetti magici qui descritti sono suddivisi in armature, armi, anelli, verghe, bastoni, oggetti meravigliosi e artefatti, e, all'interno di ciascuna di queste categorie, sono presentati in ordine alfabetico.

### ARMATURE

**Armatura del cavaliere di draghi:**

Questa *armatura completa*+1 viene forgiata con le scaglie cadute di un drago (invece che con le scaglie prelevate da un drago morto). Questa armatura conferisce resistenza 10 al tipo di energia associato con il drago del quale sono state utilizzate le scaglie (acido, elettricità, freddo e fuoco secondo i casi). Questa armatura, quando chi la indossa è in sella a un drago, conferisce un bonus di +5 alle prove di Cavalcare e inoltre attiva un incantesimo di caduta morbida ogni volta che il cavaliere precipita per più di 1,5 metri.

**Abiurazione debole;** LI 3°; **Creare Armi e Armature Magiche, caduta morbida;** Prezzo

26.150 mo; **Costo** 13.400 mo + 1.000 PE; **Peso** 25 kg.

**Armatura evita-draghi:** Questa *armatura di cuoio borchiato*+3 conferisce a chi la indossa la capacità di eludere, ma soltanto contro le armi a soffio. (Chi indossa l'armatura, quando un'arma a soffio permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo).

**Abiurazione moderata;** LI 9°; **Creare Armi e Armature Magiche, aura di elusione;** Prezzo 15.675 mo; **Costo** 7.925 mo + 680 PE; **Peso** 10 kg.

**Armatura della forma draconica:** Questa *armatura di pelle di artigianato draconico*+3 conferisce a chi la indossa resistenza 5 contro uno specifico tipo di energia, secondo la specie del drago dal quale sono state prelevate le scaglie (acido per nero, rame o verde; elettricità per blu o bronzo; freddo per argento o bianco; fuoco per oro, ottone o rosso). Questa resistenza è da considerarsi una capacità straordinaria (quindi, non magica) dell'armatura.

Se chi indossa l'armatura possiede anche la capacità di forma selvatica, allora si può trasformare in un drago di taglia Piccola o Media dello stesso colore dell'armatura una volta al giorno, e mantenere quella forma per un massimo di 7 ore. Questo cambiamento non va conteggiato sul numero massimo di utilizzi giornalieri della capacità di forma selvatica di quel personaggio.



Anello dell'amicizia con i draghi



Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, Artigiano Draconico, capacità di forma selvatica; Prezzo 23.165 mo; Costo 14.665 mo + 680 PE; Peso 12,5 kg.

**Armatura della mobilità:** Questa armatura di cuoio+2 conferisce a chi la indossa il talento Mobilità, persino se il personaggio non possiede i necessari prerequisiti.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *grazia del gatto*; Prezzo 16.160 mo; Costo 8.160 mo + 320 PE; Peso 7,5 kg.

**Baluardo dell'anti-magia:** Una volta al giorno, chi brandisce questo *scudo torre+1* può usarlo per evocare il potere di un *campo anti-magia*.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *campo anti-magia*; Prezzo 27.580 mo; Costo 14.380 mo + 575 PE; Peso 32,5 kg.

## ARMI

**Arco del possente cacciatore di draghi:** Questo arco composito anatema dei draghi+2 (bonus di For +4) viene ricavato da un femore di un drago di taglia Colossale o superiore (e quindi è considerato un arco di osso di drago; vedi "Oggetti di artigianato draconico", pagina 116). Se una freccia scoccata da questo arco colpisce un drago, il drago perde 1 punto di Forza. Oltre a ciò, qualsiasi colpo critico messo a segno contro un drago da una freccia scagliata da questo arco infligge danni x5 e non x3 (questo beneficio non è cumulabile con qualsiasi altra qualità che aumenta il moltiplicatore critico di un'arma). Quindi, un colpo critico infligge i normali danni da freccia x5 e sottrae 5 punti di Forza. (Altri effetti relativi alla minaccia o alla conferma di un colpo critico, come gli incantesimi *estremità affilata* o *benedire un'arma*, non funzionano se utilizzati su questo arco o alle frecce scagliate con esso).

**Lama della piaga dei draghi:** Il personaggio che impugna questo *spadone+3*, con un'azione gratuita, può scegliere di effettuare un attacco di punizione su un drago. Per ogni categoria di taglia del drago superiore a quella Media, la punizione infligge 1d6 danni extra (+1d6 contro una creatura Grande, +2d6 contro Enorme, +3d6 contro Mastodontica e +4d6 contro Colossale). Questa capacità di punizione può essere utilizzata tre volte al giorno, ma non più di una volta per round. Il personaggio che impugna la spada deve dichiarare l'uso della capacità di punire prima di effettuare l'attacco, e se l'attacco non va a segno, la punizione è spreca.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *abbattere nemici giganteschi*; Prezzo 34.350 mo; Costo 17.305 mo + 1.360 PE; Peso 7,5 kg.

**Lancia lunga perforante:** Chiunque impugni questa *lancia lunga+3*, tre volte al giorno, può ignorare l'armatura naturale (compresi tutti i bonus di potenziamento) di un bersaglio attaccato con quest'arma. Il personaggio che impugna la lancia può decidere di utilizzare questa capacità con un'azione gratuita prima di effettuare il tiro per colpire. Si noti che i bonus all'armatura e tutti gli altri bonus al-



Verga della padronanza draconica

la CA vanno applicati come di norma.

Divinazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *scopri lo spiraglio*; Prezzo 28.305 mo; Costo 14.305 mo + 1.120 PE; Peso 4,5 kg.

## ANELLI

**Anello dell'amicizia con i draghi:** Questo anello è stato scolpito in modo da sembrare un drago che avvolge le sue spire attorno al dito del portatore. Il portatore ottiene un bonus di potenziamento +5 alle prove di Diplomazia per influenzare l'atteggiamento dei draghi. Nessun drago attaccherà di proposito o cercherà di ferire in altro modo il portatore dell'anello.

Il portatore, una volta al mese, può utilizzare un effetto di *suggestione* su un drago (intensificato al 9° livello; Volontà CD 23 nega).

Se il portatore attacca un drago in qualsiasi modo (compreso l'utilizzo del potere di *suggestione* dell'anello), questo anello perde i suoi poteri per 24 ore. (L'effetto di *suggestione* può proseguire comunque dopo che l'anello ha smesso di funzionare).

Ammaliamento forte; LI 17°; Forgiare Anelli, Incantesimi Intensificati, *dominare mostri*, *suggestione*; Prezzo 28.750 mo.

**Anello della forma draconica:** Questo anello è foggato come un artiglio di drago cavo. Va indossato facendolo scorrere per la lunghezza del dito di chi lo infila, senza comunque compromettere la manualità del suo portatore. Una volta al giorno, il portatore può attivare l'anello (un'azione standard) per trasformarsi in un drago rosso giovane (se il portatore è malvagio) o in un drago d'oro giovane (se il portatore è buono). Questo effetto funziona come l'incantesimo *metamorfofi*, tranne per la durata che è di 1 ora. Questo effetto può essere dissolto dal portatore dell'anello con un'azione standard.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Forgiare Anelli, *metamorfofi*; Prezzo 23.000 mo.

## VERGHE

**Verga della padronanza draconica:** Questo scettro funziona all'incirca come una *verga della sovranità*, in grado però di influenzare soltanto i draghi. Il possessore, quando attiva questo oggetto (un'azione standard), può impartire ordini e assoggettare i draghi entro 150 metri. È possibile soggiogare fino a un totale di 300 Dadi Vita di draghi, ma quelli con punteggio di Intelligenza pari o superiore a 16 possono tentare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 22 per negare l'effetto. I draghi soggiogati obbediscono al possessore dello scettro come se questi fosse il loro sovrano assoluto. Tuttavia, se il possessore dello scettro impartisce un ordine che è contrario alla natura del drago, l'incantesimo si spezza. Una *verga della padronanza draconica* può essere usata per 500 minuti prima di ridursi in polvere. Questa durata non deve per forza essere continua.

Esistono due versioni di questo potente oggetto magico. La *verga cremisi della padronanza draconica* influenza soltanto i draghi malvagi e neutrali, mentre la *verga dorata della padronanza draconica* influenza soltanto i draghi buoni e neutrali.

Ammaliamento forte; LI 20°; Creare Verghe, *charme sui mostri di massa*; Prezzo 120.000 mo.



Anello della forma draconica

## BASTONI

**Bastone del potere draconico:** Questo bastone annerito dal fuoco viene rinforzato con denti di drago. Il bastone consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

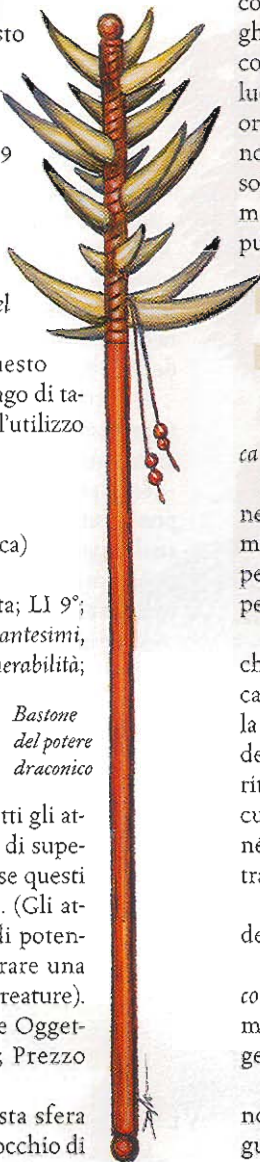
- *Soffio del drago* (cono di fuoco di raggio 9 m, 5d6 danni; 1 carica)
- *Pelle del drago* (1 carica)
- *Potere draconico* (2 cariche)

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Bastoni, *pelle del drago*, *potere draconico*, *soffio del drago*; Prezzo 42.000 mo.

**Bastone dell'uccisore di draghi:** Questo bastone viene ricavato dal femore di un drago di taglia almeno Colossale. Il bastone consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Indebolire scaglie* (1 carica)
- *Sopprimere arma a soffio* (1 carica)
- *Abbassare resistenza agli incantesimi* (1 carica)
- *Vulnerabilità* (2 cariche)

Ammaliamento e trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Bastoni, *abbassare resistenza agli incantesimi*, *indebolire scaglie*, *sopprimere arma a soffio*, *vulnerabilità*; Prezzo 54.000 mo.



*Bastone del potere draconico*

## OGGETTI MERAVIGLIOSI

**Amuleto del dente di drago:** Questa collana di denti di drago conferisce a tutti gli attacchi naturali di chi la indossa la capacità di superare la riduzione del danno, proprio come se questi attacchi fossero portati con armi magiche. (Gli attacchi di fatto non ottengono un bonus di potenziamento, ma soltanto la capacità di ignorare una parte della riduzione del danno di alcune creature).

Trasmutazione moderata; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, *zanna magica superiore*; Prezzo 2.500 mo.

**Amuleto dell'occhio di drago:** Questa sfera delle dimensioni di un pugno, simile a un occhio di drago, pende da una pesante collana in oro. Il pendente conferisce un bonus di potenziamento +10 alle prove di Cercare e di Osservare, oltre alla percezione cieca in un raggio di 9 metri.

Trasmutazione forte; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *vista del drago*; Prezzo 85.000 mo.

**Bracciali di pelle di drago cremisi:** Questi bracciali, ottenuti dalla pelle rinforzata di un drago rosso, conferiscono a chi li indossa un bonus di potenziamento da +1 a +5 alla sua armatura naturale. I bracciali inoltre conferiscono resistenza 5 al fuoco.

Abiurazione e trasmutazione da debole a forte; LI 3° (*bracciali+1*), 6° (*bracciali+2*), 9° (*bracciali+3*), 12° (*bracciali+4*) o 15° (*bracciali+5*); Forgiare Anelli, *pelle coriacea*, *resistere all'energia*, il livello dell'incantatore di chi crea l'oggetto deve essere il triplo del bonus conferito ai bracciali; Prezzo 5.000 mo (*bracciali+1*), 11.000 mo (*bracciali+2*), 21.000 mo (*bracciali+3*), 35.000 mo (*bracciali+4*) o 53.000 mo (*bracciali+5*); Peso 0,5 kg.

**Corno dei draghi:** Questo corno è decorato



*Bracciali di pelle di drago cremisi*

con intricate incisioni di draghi volanti per tutta la sua lunghezza. Il corno, quando viene suonato (un'azione di round completo), evoca un drago adulto 1 round subito dopo, in un luogo qualsiasi fino a 30 metri di distanza. Il drago rimane 1 ora e serve al meglio delle sue capacità chi ha soffiato nel corno. Al termine della durata, o se il drago viene ucciso o dissolto, il drago scompare. Il tipo di drago è legato all'allineamento del suonatore (vedi la tabella sottostante). Il corno può essere suonato una volta al mese.

Allineamento del suonatore	Drago evocato
LB, NB o LN	Bronzo
CB, N o CN	Rame
LM o NM	Verde
CM	Nero

Evocazione forte; LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri IX*; Prezzo 75.000 mo.

**Filatterio del dracolich:** Un filatterio del dracolich viene ricavato da un oggetto solido e inanimato del valore di almeno 2.000 mo. Alcune pietre preziose, soprattutto rubini, perle, carbonchi e ambre nere, sono solitamente utilizzate per il filatterio, poiché devono durare nel tempo.

Quando un dracolich muore la prima volta, e ogni volta che a partire da quell'istante viene distrutta la sua forma fisica, il suo spirito ritorna subito al filatterio, a prescindere dalla distanza che lo separa dal corpo. Una fioca luce all'interno del filatterio indica la presenza di uno spirito. Quando lo spirito si trova così contenuto, non può fare altro eccetto che occupare un cadavere adeguato; non può né essere contattato né essere attaccato con la magia. Lo spirito può rimanere intrappolato nel filatterio per l'eternità.

Vedi descrizione del dracolich, pagina 155, per ulteriori dettagli.

Necromanzia forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare non morti*, gemma od oggetto analogo del valore minimo di 2.000 mo; Prezzo 50.000 mo più il valore della gemma; Costo 25.000 più il valore della gemma + 2.000 PE.

**Guanti dei denti di drago:** Questi guanti di pelle vengono rinforzati con denti di drago e infliggono danni come guanti d'arme chiodati. I guanti conferiscono un bonus di +4 alla Forza di chi li indossa. Il personaggio, tre volte al giorno, può utilizzare i guanti per colpire un'arma o uno scudo come se avesse il talento Spezzare Migliorato (persino se non rispetta i prerequisiti).

I *guanti dei denti di drago*, quando sono indossati da un personaggio con il talento Colpo Senz'Armi Migliorato, gli permettono di superare la riduzione del danno come se impugnasse un'arma magica. In questo caso, chi indossa i guanti infligge normali danni senz'armi, invece che danni per i guanti d'arme chiodati.

Invocazione e trasmutazione moderata; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, *forza del toro*, *frantumare*, *zanna magica superiore*; Prezzo 28.500 mo; Peso 0,5 kg.

**Idolo del drago:** Un *idolo del drago*, più o meno come una statua del potere meraviglioso, è una statua in miniatura (lunga circa 5 centimetri) che raffigura un particolare tipo di drago.

Il colore e la specie del drago sono molto riconoscibili, persino a colpo d'occhio, data la perizia dello scultore che ha realizzato la statua. Un idolo conferisce resistenza all'energia (5 o 10) del tipo appropriato a chi lo tiene con sé (tranne quando l'idolo si è trasformato in un drago).

Una volta alla settimana, quando l'idolo viene lanciato per aria e proferita l'apposita parola del potere, la statua si trasforma in un drago a grandezza naturale dell'età appropriata (vedi la tabella sottostante). Il drago è un essere vivente e non un costruito e possiede tutte le capacità e i poteri tipici di un esemplare qualsiasi della sua specie e della sua età. Il drago obbedisce e serve il suo padrone per 1 ora al massimo. Al termine di questa durata, o prima se congedato in anticipo dal suo padrone, il drago si ritrasforma in un idolo. Un incantesimo *dissolvi magie* mirato contro il drago a grandezza naturale, se lanciato con successo, lo costringe a ritrasformarsi in un idolo. Se viene ucciso il drago a grandezza naturale, allora l'idolo è distrutto.

Specie	Età	Resistenza	Prezzo
Bianco	cucciolo	freddo 5	15.000 mo
Ottone	cucciolo	fuoco 5	21.000 mo
Nero	molto giovane	acido 5	24.000 mo
Rame	molto giovane	acido 5	32.000 mo
Verde	giovane	acido 10	42.000 mo
Bronzo	giovane	elettricità 10	56.000 mo
Blu	adolescente	elettricità 10	73.000 mo
Argento	adolescente	freddo 10	93.000 mo
Rosso	adulto giovane	fuoco 10	116.000 mo
Oro	adulto giovane	fuoco 10	142.000 mo

Evocazione da debole a forte; LI 3° (bianco), 5° (nero, ottone), 7° (rame, verde), 9° (bronzo), 11° (blu), 13° (argento), 15° (rosso) o 17° (oro); Creare Oggetti Meravigliosi, *resistere all'energia* e rispettivamente *evoca mostri II* (bianco), *evoca mostri III* (nero, ottone), *evoca mostri IV* (rame, verde), *evoca mostri V* (bronzo), *evoca mostri VI* (blu), *evoca mostri VII* (argento), *evoca mostri VIII* (rosso) o *evoca mostri IX* (oro); Prezzo come riportato nella tabella.

**Lenti della vista draconica:** Chi indossa queste lenti ottiene un bonus di +10 alle prove di Osservare e inoltre acquisisce la visione crepuscolare e la scurovisione in un raggio di 18 metri.

Una volta al giorno, chi indossa queste lenti può invocare su di sé la vista cieca per 1 minuto.

Le lenti inoltre permettono a chi le indossa di non rimanere accecato da una nube di polvere creata da un drago fluttuante (la nube tuttavia occulta lo stesso quanti si trovano al suo interno).

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *vista del drago*; Prezzo 46.000 mo.

**Manto del drago d'argento:** Questo manto solenne viene foggato con le scaglie di un drago d'argento. Il manto conferisce un bonus di potenziamento +2 al Carisma e resistenza al freddo 10 a chi lo indossa. Inoltre, chi lo indossa può utilizzare *volare* (come l'incantesimo) una volta al giorno.

Abiurazione e trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *resistere all'energia*, *splendore dell'aquila*, *volare*; Prezzo 27.000 mo; Peso 1,5 kg.

**Manuale dei golem:** Un manuale dei golem contiene informazioni, incantesimi e poteri magici che aiutano un personaggio a costruire un golem (vedi pagina 128 del *Manuale dei Mostri*). Le istruzioni contenute nel libro conferiscono un bonus di competenza +5 alle prove di abilità necessarie per creare il corpo di un golem. Ogni manuale descrive quindi gli incantesimi prerequisiti occorrenti per il completamento di uno specifico golem, e inoltre conferisce al costruttore l'uso del talento Creare Costrutti durante la costruzione del go-

lem (vedi pagina 304 del *Manuale dei Mostri*), e infine concede al personaggio un incremento del suo livello dell'incantatore per creare un golem. Qualsiasi golem costruito usando un *manuale dei golem* non costa nessun PE al creatore, poiché i PE richiesti sono "conservati" nel libro e "consumati" dal libro stesso nel corso del processo di creazione.

Gli incantesimi contenuti in un *manuale dei golem* sono ad attivazione di incantesimo e possono essere attivati soltanto per servire alla creazione di un golem. Si noti che il costo del libro non copre il costo per la costruzione del corpo di un golem. Una volta che il golem è stato completato, le parole del libro svaniscono e questo viene consumato dalle fiamme. Quando le ceneri del libro vengono sparse sul golem, questo finalmente si animerà.

**Manuale dei golem drago di ossa:** Il libro contiene *animare morti*, *costrizione/cerca* e *incuti paura*. Il lettore può considerare il suo livello dell'incantatore come se fosse due livelli più alto del normale ai fini della creazione di un golem drago di ossa. Il libro fornisce 4.400 PE per la creazione di un golem drago di ossa.

Ammaledimento e necromanzia [male] forte; LI 12°; Creare Costrutti, il creatore deve essere almeno di 12° livello, *animare morti*, *costrizione/cerca*, *incuti paura*; Prezzo 28.000 mo; Costo 3.000 mo + 4.640 PE; Peso 2,5 kg.

**Manuale dei golem drago di pietra:** Il libro contiene *animare oggetti*, *campo anti-magia*, *carne in pietra* e *costrizione/cerca*. Il lettore può considerare il suo livello dell'incantatore come se fosse tre livelli più alto del normale ai fini della creazione di un golem drago di pietra. Il libro fornisce 6.400 PE per la creazione di un golem drago di pietra.

Abiurazione, ammaledimento e trasmutazione forte; LI 16°; Creare Costrutti, il creatore deve essere almeno di 16° livello, *animare oggetti*, *campo anti-magia*, *carne in pietra*, *costrizione/cerca*; Prezzo 40.000 mo; Costo 4.000 mo + 6.720 PE; Peso 2,5 kg.

**Manuale dei golem drago di ferro:** Il libro contiene *animare oggetti*, *campo anti-magia*, *costrizione/cerca*, *desiderio limitato*, *nube incendiaria* e *resistere all'energia*. Il lettore può considerare il suo livello dell'incantatore come se fosse quattro livelli più alto del normale ai fini della creazione di un golem drago di ferro. Il libro contiene 8.000 PE per la creazione di un golem drago di ferro.

Abiurazione, ammaledimento, invocazione e trasmutazione forte; LI 18°; Creare Costrutti, il creatore deve essere almeno di 18° livello, *animare oggetti*, *campo anti-magia*, *costrizione/cerca*, *desiderio limitato*, *nube incendiaria*, *resistere all'energia*; Prezzo 50.000 mo; Costo 5.000 mo + 8.400 PE; Peso 2,5 kg.

**Mistura del dracolich:** Questo veleno da ingestione (Tempra CD 25; 2d6 Cos/2d6 Cos) viene creato appositamente per un drago che desidera trasformarsi in un dracolich. Il veleno uccide all'istante il drago per il quale è stato preparato (nessun tiro salvezza consentito).

Vedi descrizione del dracolich, pagina 155, per ulteriori dettagli.

Necromanzia moderata; LI 11°; Mescere Pozioni, Conoscenze (arcane) 14 gradi; Prezzo 5.000 mo.

**Stivali draconici molleggiati:** Questi stivali di scaglie di drago conferiscono a chi li indossa un bonus di potenziamento +5 alle prove di Saltare e di Scalare. Una volta al giorno, chi li indossa può lanciare *saltare* su di sé.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *movimenti del ragno*, *saltare*; Prezzo 10.000 mo.



Manto del drago d'argento

## ARTEFATTI MINORI

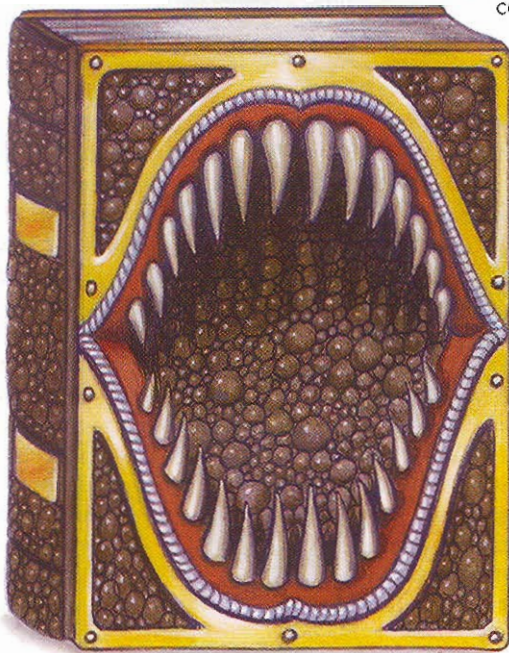
**Draco Mystere:** Questo tomo, conosciuto in Comune con il titolo di "Misteri dei Draghi", è un favoloso libro del sapere draconico. Secondo alcuni, sarebbe stato scritto dal sommo sacerdote del Culto di Ashardalon, ma a detta di altri tale origine sarebbe del tutto infondata, poiché il libro sarebbe persino più antico. Il tomo, nel corso dei secoli, è stato studiato, copiato, perduto e ritrovato da decine se non centinaia di lettori. Si conosce l'esistenza di numerose versioni minori di questo libro, ma nessuna di queste copie avrebbe il potere dell'originale.

La lettura di *Draco Mystere* richiede uno studio di 8 ore al giorno per trenta giorni consecutivi. Se il lettore salta anche un solo giorno durante questo periodo, deve ricominciare tutto da capo. Il completamento dello studio conferisce al lettore un bonus intrinseco di +5 alle prove di Conoscenze (arcane) sui draghi. Il lettore ottiene anche la visione crepuscolare (se il lettore possiede già la visione crepuscolare, l'effetto aumenta di un multiplo, come per esempio dal doppio al triplo) e l'immunità agli effetti di sonno magico e di paralisi.

Uno stregone che legge *Draco Mystere* inoltre riceve 1 punto di Carisma e i PE sufficienti per avanzare fino a metà del livello successivo (il nuovo livello va comunque utilizzato per aumentare il proprio livello di stregone). Gli altri personaggi che studiano il libro non ottengono questi benefici.

Un personaggio può ricevere i benefici del tomo soltanto una volta nella vita.

Trasmutazione forte; LI 19°; Peso 1,5 kg.



I chierici e i druidi per lo più aspirano a diventare accoliti dei draghi. Alcuni paladini e ranger, in particolare quanti hanno alleati e amici tra i draghi metallici, entrano a far parte di questa classe di prestigio. I membri delle altre classi, al contrario, non hanno la vocazione religiosa necessaria per intraprendere questo percorso.

Gli accoliti dei draghi spesso si raccolgono con altri che condividono la loro devozione e la loro religione, compresi i membri di molte delle classi di prestigio qui descritte. Gli accoliti dei draghi sono banditi dalla maggior parte delle culture, eccetto quanti provano un innato rispetto verso i draghi (come i coboldi, i lucertoloidi e i trogloditi).

Dado Vita: d8.

### Requisiti

Per aspirare a diventare un accolito dei draghi, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Razza:** Qualsiasi non drago.

**Abilità:** Concentrazione 8 gradi, Conoscenze (arcane) 4 gradi, Conoscenze (religioni) 8 gradi, Diplomazia 4 gradi.

**Talenti:** Amico dei Draghi, Robustezza.

**Linguaggio:** Draconico.

**Incantesimi:** Capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello.

### Abilità di classe

*Draco Mystere*

Le abilità di classe di un accolito dei draghi (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Raggiare (Car), Saltare (For) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 2 + modificatore di Int.

## CLASSI DI PRESTIGIO

Ciascuna delle nuove classi di prestigio descritte nel seguito trae potere, ispirazione o entrambe da fonti draconiche.

### ACCOLITO DEI DRAGHI

Soltanto pochi eccezionali individui non draghi diventano seguaci delle divinità draconiche. L'accolito dei draghi è il più devoto di questi eccezionali individui, un incantatore divino che mette al servizio la sua energia e la sua vita alle divinità dei draghi. Un accolito dei draghi ottiene potere e prestigio, oltre a ricevere capacità esclusive degli stessi draghi.

### Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'accolito dei draghi.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** Gli accoliti dei draghi non ottengono alcuna competenza nell'uso delle armi, nelle armature o negli scudi.

**Incantesimi:** Ogni volta che l'accolito dei draghi acquisisce un nuovo livello, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno proprio come se avesse acquisito un nuovo livello in una classe di incantatore divino di cui faceva parte prima di entrare nella classe di prestigio. Il personaggio, tuttavia, non gua-

TABELLA 3-3: ACCOLITO DEI DRAGHI

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+0	+2	+0	+2	Dominio di prestigio	+1 livello della classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	-	+1 livello della classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Allerta	+1 livello della classe esistente
4°	+3	+4	+1	+4	-	+1 livello della classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Allevare un drago	+1 livello della classe esistente
6°	+4	+5	+2	+5	-	+1 livello della classe esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Immunità	+1 livello della classe esistente
8°	+6	+6	+2	+6	-	+1 livello della classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Sensi acuti	+1 livello della classe esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Evoca drago	+1 livello della classe esistente

dagna gli altri benefici che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (una probabilità maggiore di scacciare o di intimorire i non morti, e così via). Questo in pratica significa che il personaggio somma il suo livello di accolito dei draghi al livello di qualsiasi classe di incantatore divino in precedenza posseduta, e di conseguenza ottiene i suoi incantesimi al giorno e il suo livello dell'incantatore.

Un personaggio che apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare un accolito dei draghi, deve decidere a quale classe aggiungere il livello di accolito dei draghi ai fini di determinare il suo numero di incantesimi al giorno.

**Dominio di prestigio (Str):** Al 1° livello, un accolito dei draghi ottiene l'accesso a un dominio di prestigio relativo al suo allineamento. Gli accoliti dei draghi di allineamento buono (e i chierici neutrali che catalizzano energia positiva) ottengono l'accesso al dominio di prestigio della Gloria (e ai suoi poteri concessi), mentre gli accoliti dei draghi di allineamento malvagio (e i chierici neutrali che catalizzano energia negativa) ottengono l'accesso al dominio di prestigio della Dominazione (e ai suoi poteri concessi). Gli accoliti dei draghi che non sono né buoni né malvagi (e che non catalizzano né energia positiva né energia negativa) possono optare per uno di questi domini, ma dopo aver effettuato la loro scelta non possono più cambiarla.

Gli incantesimi associati con i domini di prestigio possono essere selezionati per preparare qualsiasi slot incantesimo di dominio che l'accolito dei draghi non ha ancora utilizzato. Se il dominio di prestigio di un personaggio è il solo dominio disponibile, questi ottiene la capacità di lanciare un incantesimo di dominio di ciascun livello dell'incantesimo al quale ha accesso una volta al giorno, in aggiunta agli incantesimi che ha già lanciato.

I domini di prestigio sono introdotti e descritti nella sezione "Domini dei chierici", a partire da pagina 107.

**Allerta:** Al 3° livello, un accolito dei draghi ottiene il talento Allerta come talento bonus.

**Allevare un drago:** Al 5° livello, ad un accolito dei draghi viene affidato l'incarico di allevare un cucciolo di drago. Il tipo di drago è a scelta del DM, ma l'allineamento del dra-

go dovrebbe coincidere con quello dell'accolito dei draghi. Il cucciolo di drago segue con lealtà l'accolito dei draghi, persino nel corso delle sue avventure (anche se il cucciolo non riceverà alcun PE e non potrà ottenere nuovi livelli).

*Un accolito dei draghi*



Se il cucciolo muore, l'accolito dei draghi non può ottenere nuovi livelli da accolito dei draghi finché non gli viene impartito un incantesimo espiatorio da un altro accolito dei draghi o da un chierico che venera una divinità draconica.

**Immunità (Str):** Al 7° livello, un accolito dei draghi diventa immune agli effetti di sonno magico e di paralisi.

**Sensi acuti (Str):** Al 9° livello, un accolito dei draghi ottiene la scurovisione fino a 18 metri e la visione crepuscolare.

**Evoca drago (Mag):** Al 10° livello un accolito dei draghi può, con un'azione di round completo, evocare un drago una volta al giorno. Questa capacità è simile all'incantesimo *evoca mostri*, eccetto che l'accolito dei draghi evoca un drago adulto della stessa specie del cucciolo di drago che gli è stato affidato in custodia (vedi sopra). Il drago evocato rimane per 10 round e obbedisce agli ordini dell'accolito dei draghi.

### ARTIGLIO DI TIAMAT

Un artiglio di Tiamat persegue gli scopi dei draghi malvagi. Prova un profondo piacere nel causare dolore e sofferenza ai draghi metallici e ai loro alleati.



Gli artigli di Tiamat accolgono tra le loro fila personaggi di ogni classe o retaggio, purché questi condividano la loro devozione al male. Quanti in passato erano guerrieri e barbari si trovano a stretto contatto con coloro che praticano la stregoneria o la magia divina. A volte anche gli ex paladini sono accolti tra le schiere degli artigli.

Gli artigli di Tiamat possono lavorare in solitario o in gruppo, a seconda dei loro piani. Gli artigli sono a loro agio con personaggi malvagi di ogni sorta e, quando possibile, stringono alleanze con draghi malvagi.

**Dado Vita:** d8.

#### Requisiti

Per aspirare a diventare un artiglio di Tiamat, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

TABELLA 3-4: ARTIGLIO DI TIAMAT

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+0	+2	+0	+0	Arma a soffio (cono di gelo)	-
2°	+1	+3	+0	+0	Voce del drago +2	+1 livello della classe esistente
3°	+2	+3	+1	+1	Arma a soffio (linea di acido)	-
4°	+3	+4	+1	+1	Sensi acuti	+1 livello della classe esistente
5°	+3	+4	+1	+1	Arma a soffio (cono di gas corrosivo)	-
6°	+4	+5	+2	+2	Immunità, voce del drago +4	+1 livello della classe esistente
7°	+5	+5	+2	+2	Arma a soffio (linea di fulmini)	-
8°	+6	+6	+2	+2	Sensi acuti, presenza terrificante	+1 livello della classe esistente
9°	+6	+6	+3	+3	Arma a soffio (cono di fuoco)	-
10°	+7	+7	+3	+3	Dominare draghi, voce del drago +6	+1 livello della classe esistente

**Allineamento:** Qualsiasi malvagio.

**Bonus di attacco base:** +4.

**Abilità:** Conoscenze (arcano) 4 gradi, Intimidire 4 gradi, Raggiare 4 gradi.

**Talenti:** Servitore dei Draghi.

**Linguaggio:** Draconico.

#### Abilità di classe

Le abilità di classe di un artiglio di Tiamat (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcano) (Int), Intimidire (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Raggiare (Car), Sapienza Magica (Int) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 2 + modificatore di Int.

#### Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'artiglio di Tiamat.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** Gli artigli di Tiamat sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armatura (leggere, medie e pesanti) e negli scudi.

**Arma a soffio (Sop):** Al 1° livello, un artiglio di Tiamat ottiene la capacità di sputare un cono di gelo (la taglia del cono corrisponde alla taglia del personaggio) che infligge 3d6 danni da freddo.

Via via che l'artiglio ottiene livelli, gli si rendono disponibili versioni aggiuntive della sua arma a soffio. Al 3° livello, l'artiglio può soffiare una linea di acido (8d4 danni da acido). Al 5° livello, può soffiare un cono di gas corrosivo (10d6 danni da acido). Al 7° livello, può emettere una linea di fulmini (12d8 danni da elettricità). Al 9° livello, può soffiare un cono di fuoco (14d8 danni da fuoco).

In ogni caso, un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo dimezza il danno inflitto. La CD dei tiri salvezza contro l'arma a soffio dell'artiglio è 10 + livello dell'artiglio + modificatore di Costituzione. Un artiglio di Tiamat può usare ciascuna delle sue armi a soffio una volta al giorno. Quando un artiglio ha utilizzato una qualsiasi delle sue armi a soffio, non può utilizzare nessun'altra arma a soffio finché non sono passati 1d4 round.

**Incantesimi:** Ogni volta che l'artiglio di Tiamat acquisisce un livello pari, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti proprio come se avesse acquisito un nuovo livello di incantatore in una classe di cui faceva parte prima di entrare nella classe di prestigio. Il personaggio, tuttavia, non guadagna gli altri benefici che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (una probabilità maggiore di scacciare o di intimidire i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, e così via). Questo in pratica significa che il personaggio somma la metà del suo livello di artiglio di Tiamat al livello di qualsiasi classe di incantatore in precedenza posseduta, e di conseguenza ottiene i suoi

incantesimi al giorno e il suo livello dell'incantatore.

Se un personaggio acquisisce uno o più livelli in questa classe prima di aver ottenuto qualsiasi altro livello in una classe di incantatore, non riceve questa capacità di incantesimi. Se nel seguito il personaggio ottiene uno o più livelli in una classe di incantatore, allora questi acquisisce i requisiti per ricevere i benefici della capacità di incantesimi per qualsiasi livello della classe di prestigio dell'artiglio di Tiamat che deve ancora acquisire. Un guerriero di 7° livello/artiglio di Tiamat di 2° livello, per esempio, non riceve la capacità di incantesimi per essere un artiglio di Tiamat di 2° livello, poiché non faceva parte di

nessuna classe di incantatore prima di acquisire il 2° livello di questa classe di prestigio. Se il personaggio sceglie uno o più livelli da mago prima di acquisire il 4° livello della classe di prestigio dell'artiglio di Tiamat, allora ottiene la capacità di incantesimi di un artiglio di Tiamat di 4° livello (quando ottiene quel livello), senza però guadagnare con effetto retroattivo i benefici del 2° livello.

**Voce del drago (Str):** Al 2° livello, un artiglio di Tiamat ottiene un bonus di +2 alle prove di Intimidire e di Raggiare.

Questo bonus aumenta di +2 per ogni quattro livelli ottenuti nel seguito, fino a +4 al 6° livello e a +6 al 10° livello.

**Sensi acuti (Str):** Un artiglio di Tiamat ottiene la visione crepuscolare al 4° livello. Egli ottiene la scurovisione fino a 18 metri all'8° livello.

**Immunità (Str):** Al 6° livello, un artiglio di Tiamat diventa immune agli effetti di sonno magico e di paralisi. Questi inoltre diventa immune a una delle seguenti forme di energia, a sua scelta tra: acido, elettricità, freddo e fuoco. Una volta indicata l'immunità a un'energia, tale scelta non può più essere cambiata.

**Presenza terrificante (Str):** Un artiglio di Tiamat di 8° livello può terrorizzare i nemici con la sua sola presenza. L'artiglio di Tiamat può attivare la sua presenza terrificante con un'azione gratuita. Tutte le creature entro un raggio di 9 metri per ogni punto del modificatore di Carisma (minimo 9 metri) sono influenzate dall'effetto se hanno meno Dadi Vita dell'artiglio di Tiamat (i draghi sono immuni a questo effetto).

Una creatura potenzialmente influenzabile che superi un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello dell'artiglio + modificatore di Carisma dell'artiglio) diventa immune alla presenza terrificante dell'artiglio per 24 ore. In caso di fallimento, le creature con 4 o meno DV cadono in preda al panico per 2d6 round, mentre quelle con 5 o più DV diventano scosse per 2d6 round.

**Dominare draghi (Sop):** Al 10° livello, un artiglio di Tiamat può tentare di dominare qualsiasi drago (come *dominare mostri*, ma vale soltanto per i draghi) una volta al giorno. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per negare l'effetto (CD 10 + livello dell'artiglio + modificatore di Carisma dell'artiglio).



Un artiglio di Tiamat

## CACCIATORE DI DRAGHI

*“Uccisori di draghi? Pfuì, qualunque idiota potrebbe farsi chiamare uccisore di draghi. Crepano per lo più nel giro di qualche giorno, e forse è molto meglio così. No, essere un vero professionista non vuol dire infilarsi nella tana del drago e sfidarlo a duello, bensì seguire le sue tracce per migliaia e migliaia di chilometri nelle terre selvagge, arrivarvi alle spalle e colpirlo senza che si sia accorto di nulla.”*

– Deirdre Firewalker, cacciatore di draghi

Il cacciatore di draghi predilige un approccio molto più astuto di quello adottato da un uccisore di draghi. Questi segue la sua preda con passo scaltro e furtivo, e colpisce con maestria e prodigiosa accuratezza quando è giunto il momento di sferrare l'attacco.

I ranger e i ladri sono i cacciatori di draghi più comuni, poiché le due classi hanno in comune la predilezione per l'astuzia e la pazienza richieste da questa classe di prestigio. I barbari, soprattutto quanti provengono da quelle regioni sotto il giogo dei draghi, spesso scelgono questa classe. I bardi sono anche dei cacciatori di draghi ragionevoli, per certo questa professione fornisce di continuo nuovi spunti per epici racconti attorno al focolare. Si noti che la maggior parte delle altre classi è più adatta a seguire il cammino dell'uccisore di draghi (vedi pagina 133).

I cacciatori di draghi PNG sono individui solitari, poiché in generale pensano che gli altri non sappiano reggere il loro passo durante una battuta di caccia. Un cacciatore di draghi, quando dà la caccia a un nemico formidabile, potrebbe assoldare altri personaggi furtivi, come ranger o ladri, per farsi dare una mano. Una volta o due nel corso di una vita, ci potrebbe essere la necessità di una grande caccia, e di conseguenza si radunerebbe una squadra di cacciatori di draghi di ogni genere e retaggio. In queste circostanze, il drago avrebbe ben poche possibilità di fuggire.

**Dado Vita:** d8.

### Requisiti

Per aspirare a diventare un cacciatore di draghi, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Bonus di attacco base:** +5.

TABELLA 3-5: CACCIATORE DI DRAGHI

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+2	Bonus di caccia
2°	+2	+0	+3	+3	Attacco furtivo (draghi) +2d6
3°	+3	+1	+3	+3	Ignorare armatura naturale (1 volta al giorno)
4°	+4	+1	+4	+4	Attacco furtivo (draghi) +4d6
5°	+5	+1	+4	+4	Confondere le tracce
6°	+6	+2	+5	+5	Attacco furtivo (draghi) +6d6
7°	+7	+2	+5	+5	Ignorare armatura naturale (2 volte al giorno)
8°	+8	+2	+6	+6	Attacco furtivo (draghi) +8d6
9°	+9	+3	+6	+6	Ingannare la percezione cieca
10°	+10	+3	+7	+7	Colpire i draghi, attacco furtivo (draghi) +10d6

**Abilità:** Cercare 6 gradi, Conoscenze (arcane) 4 gradi, Muoversi Silenziosamente 6 gradi, Nascondersi 6 gradi, Raccolgere Informazioni 4 gradi.

**Talenti:** Combattere alla Cieca, Seguire Tracce.

**Linguaggio:** Draconico.

### Abilità di classe

Le abilità di classe di un cacciatore di draghi (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (locali) (Int), Diplomazia (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Raccolgere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: “Abilità” nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 4 + modificatore di Int.

### Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cacciatore di draghi.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** I cacciatori di draghi sono competenti nell'uso dell'arco lungo, nella lancia lunga, nella rete, nell'arco corto e in tutte le armi semplici. I cavalieri di draghi sono competenti nelle armature leggere e negli scudi.

**Bonus di caccia (Str):** A partire dal 1° livello, un cacciatore di draghi ottiene un bonus pari al suo livello di classe alle prove di Ascoltare, Cercare, Osservare, Percepire Intenzioni e Raggiare, quando utilizza queste abilità contro i draghi.

**Attacco furtivo (draghi):** A partire dal 2° livello, quando un cacciatore di draghi coglie un drago che non è in grado di respingere efficacemente il suo attacco, egli può colpire un punto vitale per infliggere danni extra. In altre parole, ogni volta che al bersaglio del cacciatore di draghi viene negato il proprio bonus di Destrezza alla CA (che abbia o meno un bonus di Destrezza a tutti gli effetti), l'attacco del cacciatore di draghi infligge 2d6 danni extra. Questi danni extra aumentano di 2d6 danni per ogni livello pari successivo (4d6 al 4° livello, 6d6 al 6° livello, e così via). Se il cacciatore di draghi dovesse infliggere un colpo critico con un attacco furtivo,



questi danni extra non vanno moltiplicati.

Servono precisione e forza per colpire un punto vitale, quindi gli attacchi a distanza possono valere come attacchi furtivi solo nel caso in cui il drago si trovi al massimo entro 9 metri di distanza.

Con un manganello (sfollagente) o con un colpo senz'armi, un cacciatore di draghi può compiere un attacco furtivo che infligge danni non letali invece che danni letali. Questi tuttavia non può usare un'arma che infligge danni letali per infliggere danni non letali con un attacco furtivo, nemmeno con la solita penalità di -4, poiché deve fare un uso ottimale della sua arma per compiere un attacco furtivo.

Un cacciatore di draghi può compiere un attacco furtivo soltanto sui draghi viventi con un'anatomia distinguibile. Qualsiasi drago immune ai colpi critici è allo stesso modo immune agli attacchi furtivi. Il cacciatore di draghi inoltre deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene per individuare un punto vitale ed essere in grado di raggiungerlo. Un cacciatore di draghi non può compiere un attacco furtivo mentre colpisce un drago occultato (vedi pagina 151 del *Manuale del Giocatore*) o mentre colpisce gli arti di un drago le cui parti vitali sono fuori portata.

Se un cacciatore di draghi ottiene un bonus di attacco furtivo da un'altra fonte (come i livelli da ladro), i bonus ai danni sono cumulabili, quando questa capacità è utilizzata contro i draghi.

**Ignorare armatura naturale (Str):** Una volta al giorno, un cacciatore di draghi di 3° livello o superiore può ignorare il bonus di armatura naturale del suo bersaglio (compreso qualsiasi potenziamento a quella armatura naturale) per un attacco (in mischia o a distanza). Il personaggio deve dichiarare che intende utilizzare questa capacità prima di effettuare il tiro per colpire. Al 7° livello, un cacciatore di draghi può utilizzare questa capacità due volte al giorno.

**Confondere le tracce (Str):** Al 5° livello, un cacciatore di draghi può utilizzare l'abilità di Camuffare per nascondere le sue tracce (o quelle di qualcun altro). Ciò necessita di una prova di Camuffare (con una penalità di -10) contrapposta a una prova di Saggiezza effettuata da una qualsiasi creatura che tenti di utilizzare la capacità di olfatto acuto per individuare la presenza del cacciatore di draghi. Confondere le proprie tracce richiede un tempo doppio rispetto a una normale prova di Camuffare (1d3x20 minuti), e gli effetti durano 1 ora per livello di classe. Gli incantesimi che cambiano la forma del personaggio non influenzano questa prova di Camuffare.

**Ingannare la percezione cieca (Sop):** Una volta al giorno, un cacciatore di draghi di 9° livello può diventare del tutto inavvertibile alla percezione cieca. Ciò richiede un'azione stan-

dard, e gli effetti durano 10 minuti. Questa capacità non ha alcun effetto sulle altre modalità di visione (tanto quelle mondane quanto quelle magiche). Questa capacità, per esempio, non impedisce a qualcuno di individuare o udire un cacciatore di draghi con i sensi normali o di individuare un cacciatore di draghi invisibile mediante un incantesimo *visione del vero*.

**Colpire i draghi (Sop):** Al 10° livello, il bonus di potenziamento effettivo di qualsiasi arma impugnata da un cacciatore di draghi contro un drago è superiore di +2 alla norma, e l'arma infligge 2d6 danni extra contro i draghi. Questo beneficio è cumulabile con l'incremento dei bonus di potenziamento e dei bonus ai danni di un'arma con la capacità speciale anatema (draghi).

Un cavaliere di draghi



## CAVALIERE DI DRAGHI

Alcuni sognano di librarsi in volo oltre le nuvole in sella ad una possente cavalcatura draconica, con il vento che sferza i loro visi, senza avere paura di niente. Il cavaliere di draghi non si limita a sognare questa vita, la vive.

I personaggi di tutte le classi possono diventare cavalieri di draghi, anche se i più comuni sono barbari, guerrieri, paladini e ranger. Gli altri personaggi che desiderano seguire questa vocazione devono prima prendere un livello in una di queste classi, così da ottenere la perizia necessaria per cavalcare.

Un cavaliere di draghi PNG potrebbe presentarsi come un alleato solitario di una famiglia di draghi o come facente parte di un'armata più grande, forse legata ad un regno o ad una città stato che impiega i draghi per la propria difesa.

**Dado Vita:** d10.

### Requisiti

Per aspirare a diventare un cavaliere di draghi, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Bonus di attacco base:** +5.

**Abilità:** Addestrare Animali 4 gradi, Cavalcare 8 gradi, Diplomazia 4 gradi.

**Talenti:** Abilità Focalizzata (Cavalcare), Combattere in Sella.

**Linguaggio:** Draconico.

### Abilità di classe

Le abilità di classe di un cavaliere di draghi (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Addestrare Animali (Car), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Osservare (Sag) e Saltare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 2 + modificatore di Int.

### Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cavaliere di draghi.



TABELLA 3-6: CAVALIERE DI DRAGHI

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	Cavalcare draghi, immunità alla presenza terrificante
2°	+2	+3	+0	+3	Incantare in sella
3°	+3	+3	+1	+3	Talento bonus
4°	+4	+4	+1	+4	Attacco in volo
5°	+5	+4	+1	+4	Spronare cavalcatura

**Competenza nelle armi e nelle armature:** I cavalieri di draghi sono competenti nell'uso della lancia da cavaliere, nella lancia lunga, nell'arco corto e in tutte le armi semplici. I cavalieri di draghi sono competenti in tutti i tipi di armatura (leggere, medie e pesanti) e negli scudi.

**Cavalcare draghi (Str):** Un cavaliere di draghi può sommare il suo livello di classe come bonus a qualsiasi prova di Cavalcare effettuata mentre è in sella a un drago.

Qualsiasi drago montato da un cavaliere di draghi, inoltre, beneficia di una manovrabilità di un grado migliore della norma (al massimo manovrabilità perfetta). Un drago verde adulto montato da un cavaliere di draghi, per esempio, ha una manovrabilità media invece che scarsa.

**Immunità alla presenza terrificante (Str):** Un cavaliere di draghi, quando è in sella o si trova entro 3 metri dalla sua cavalcatura dracônica, è immune alla presenza terrificante dei draghi.

**Incantare in sella (Str):** Un cavaliere di draghi riceve un bonus di +5 alle prove di Concentrazione effettuate per lanciare incantesimi quando è in sella a una cavalcatura.

**Talento bonus:** Al 3° livello, un cavaliere di draghi ottiene un talento bonus da scegliere nella seguente lista: Arma Focalizzata (lancia da cavaliere), Arma Specializzata (lancia da cavaliere), Attacco in Sella, Carica Devastante, Tirare in Sella, Travolgere.

Il personaggio deve rispondere a tutti i prerequisiti per questo talento bonus.

**Attacco in volo (Str):** Qualsiasi drago montato da un cavaliere di draghi di almeno 4° livello va considerato in possesso del talento Attacco in Volo.

**Spronare cavalcatura (Str):** Un cavaliere di draghi di 5° livello può effettuare una prova di Cavalcare con CD 20 per spronare la sua cavalcatura a una velocità superiore. Una prova effettuata con successo aumenta la velocità del drago (in volo o in altri casi) del 50% (si arrotondi per difetto al primo incremento di 1,5 metri), per 5 round.

## CAVALIERE DI PLATINO

Il cavaliere di platino protegge tanto i draghi di allineamento buono dai loro nemici naturali, i draghi cromatici, quanto da tutti gli altri esseri che potrebbero attaccare queste nobili creature. Bahamut, il Signore dei Draghi Buoni, è il patrono

dei cavalieri di platino, mentre i servitori di Tiamat sono i suoi nemici mortali.

Paladini, chierici e guerrieri sono i cavalieri di platino più comuni. Va da sé che qualunque personaggio di allineamento buono che si considerasse un alleato dei draghi potrebbe perseguire questa classe, avendo in ogni caso molte capacità dalle quali trarre beneficio.

I cavalieri di platino PNG spesso collaborano con altri esseri di allineamento buono, compresi draghi, celestiali, paladini e naturalmente personaggi di altre classi che condividono i loro principi. I cavalieri di platino non esitano a chiedere aiuto quando devono affrontare i draghi malvagi, ma, di loro spontanea volontà, accettano di frequentare soltanto altri personaggi buoni.

**Dado Vita:** d8.

### Requisiti

Per aspirare a diventare un cavaliere di platino, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Allineamento:** Qualsiasi buono.

**Bonus di attacco base:** +5.

**Abilità:** Conoscenze (arcano) 4 gradi, Diplomazia 6 gradi.

**Talenti:** Amico dei Draghi.

**Linguaggio:** Draconico.

### Abilità di classe

Le abilità di classe di un cavaliere di platino (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcano) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car) e Percepire Intenzioni (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 2 + modificatore di Int.

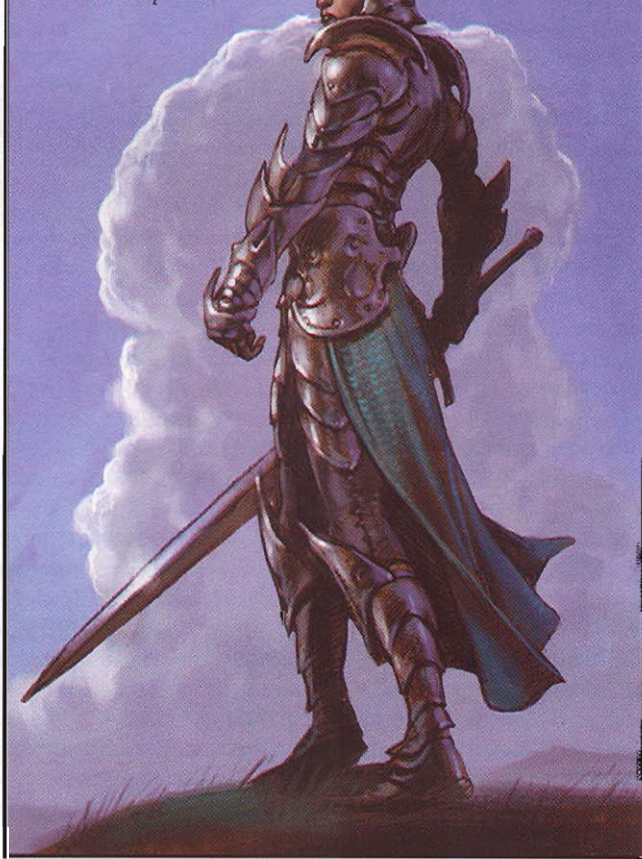
### Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cavaliere di platino.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** I cavalieri di platino sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armatura (leggere, medie e pesanti) e negli scudi (compreso lo scudo torre).

**Punire i draghi malvagi (Sop):** Una volta al giorno, un cavaliere di platino può tentare di punire un drago malvagio con un normale attacco in mischia. Il personaggio somma il

Un cavaliere di platino



**TABELLA 3-7: CAVALIERE DI PLATINO**

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+1	+2	+0	+2	Punire i draghi malvagi 1 volta al giorno, Immunità alla presenza terrificante	-
2°	+2	+3	+0	+3	-	+1 livello della classe esistente
3°	+3	+3	+1	+3	Scaglie di platino +1	-
4°	+4	+4	+1	+4	Punire i draghi malvagi 2 volte al giorno	+1 livello della classe esistente
5°	+5	+4	+1	+4	Grazia di Bahamut	-
6°	+6	+5	+2	+5	-	+1 livello della classe esistente
7°	+7	+5	+2	+5	Scaglie di platino +2, punire i draghi malvagi 3 volte al giorno	-
8°	+8	+6	+2	+6	-	+1 livello della classe esistente
9°	+9	+6	+3	+6	Bonus di Carisma	-
10°	+10	+7	+3	+7	Punire i draghi malvagi 4 volte al giorno, visione del vero	+1 livello della classe esistente

suo modificatore di Carisma (se positivo) al tiro per colpire e aggiunge 2 danni extra per livello. Se un cavaliere di platino punisce per sbaglio un drago che non è malvagio, la punizione non ha effetto ma per quel giorno è comunque utilizzata.

I bonus di questa capacità non sono cumulabili con altre capacità di punizione, come la capacità di punire il male del paladino. Ogni tre livelli oltre il 1°, il cavaliere di platino ottiene un utilizzo giornaliero aggiuntivo di questa capacità.

**Immunità alla presenza terrificante (Str):** I cavalieri di platino vanno considerati come draghi ai fini dell'immunità alla presenza terrificante dei draghi stessi o di altre creature simili.

**Incantesimi:** Ogni volta che il cavaliere di platino acquisisce un livello pari, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti proprio come se avesse acquisito un nuovo livello di incantatore in una classe di cui faceva parte prima di entrare nella classe di prestigio. Il personaggio, tuttavia, non guadagna gli altri benefici che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (una probabilità maggiore di scacciare o di intimorire i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, e così via). Questo in pratica significa che il personaggio somma la metà del suo livello di cavaliere di platino al livello di qualsiasi classe di incantatore in precedenza posseduta, e di conseguenza ottiene i suoi incantesimi al giorno e il suo livello dell'incantatore.

Se un personaggio acquisisce uno o più livelli in questa classe prima di aver ottenuto qualsiasi altro livello in una classe di incantatore, non riceve questa capacità di incantesimi. Se nel seguito il personaggio ottiene uno o più livelli in una classe di incantatore, allora questi acquisisce i requisiti per ricevere i benefici della capacità di incantesimi per qualsiasi livello della classe di prestigio del cavaliere di platino che deve ancora acquisire. Un guerriero di 6° livello/cavaliere di platino di 2° livello, per esempio, non riceve la capacità di incantesimi per essere un cavaliere di platino di 2° livello, poiché non faceva parte di nessuna classe di incantatore prima di acquisire il 2° livello di questa classe di prestigio. Se il personaggio sceglie uno o più livelli da mago prima di acquisire il 4° livello della classe di prestigio del cavaliere di platino, allora ottiene la capacità di incantesimi di un cavaliere di platino di 4° livello (quando ottiene quel livello), senza però guadagnare con effetto retroattivo i benefici del 2° livello.

**Scaglie di platino (Str):** Al 3° livello, la pelle di un cavaliere di platino si colora di una lieve sfumatura metallica. Egli ottiene un bonus di +1 alla sua armatura naturale. Al 7° livello, questo bonus diventa di +2.

**Grazia di Bahamut (Sop):** Al 5° livello, un cavaliere di platino somma il suo modificatore di Carisma (se positivo) come un bonus a tutti i tiri salvezza contro gli attacchi, le ca-

pacità speciali e gli incantesimi lanciati dai draghi malvagi. Questi effetti sono cumulabili con il privilegio di classe dei paladini grazie divina o capacità analoghe.

**Bonus di Carisma (Str):** Al 9° livello, il Carisma di un cavaliere di platino aumenta di 2 punti.

**Visione del vero (Sop):** Al 10° livello, un cavaliere di platino ottiene la capacità di vedere tutte le cose per ciò che sono effettivamente. Questa capacità equivale a un incantesimo *visione del vero* e dura 1 ora. Un cavaliere di platino può usare la visione del vero una volta al giorno.

## INIZIATO AI MISTERI DRACONICI

Non tutti coloro che sono spinti ad esplorare i misteriosi poteri dei draghi lo fanno per il loro retaggio o per la loro fede religiosa. Alcuni diventano discepoli di un sapere che conduce a un potere immenso.

Gli iniziati ai misteri draconici sono monaci, anche se alcuni guerrieri di tanto in tanto intraprendono questo cammino. Si sa che in casi rari, barbari, ranger o ladri sono diventati iniziati.

Gli iniziati PNG possono raccogliersi in luoghi di studio tranquilli, dove condividere quanto appreso e mettere in pratica le loro tecniche, oppure provare i loro poteri sul campo, da soli o con altri che rispettano la loro dottrina. L'iniziato ai misteri draconici, quale che sia la sua compagnia, è comunque un individuo singolare e magnifico, che si distingue dal resto dei membri della sua razza per l'impegno e la devozione con cui persegue antichi segreti.

**Dado Vita:** d8.

### Requisiti

Per aspirare a diventare un iniziato ai misteri draconici, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Abilità:** Acrobazia 4 gradi, Concentrazione 6 gradi, Conoscenze (arcane) 6 gradi, Conoscenze (religioni) 4 gradi, Saltare 8 gradi.

**Talenti:** Allerta, Attacco Poderoso, Colpo Senz'Armi Migliorato.

**Linguaggio:** Draconico.

### Abilità di classe

Le abilità di classe di un iniziato ai misteri draconici (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Guarire (Sag) e Osservare (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 4 + modificatore di Int.

Un iniziato ai  
misteri draconici



### Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'iniziato ai misteri draconici.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** Gli iniziati ai misteri draconici non ottengono alcuna competenza nell'uso delle armi, nelle armature o negli scudi.

**Eludere (Str):** Un iniziato ai misteri draconici può scansare anche gli attacchi magici e insoliti con grande agilità. Se un iniziato effettua un tiro salvezza contro un attacco che in generale infligge la metà dei danni con un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo (come per esempio nel caso del soffio infuocato di un drago rosso o di una *palla di fuoco*), allora l'iniziato non subisce alcun danno. La capacità di eludere può essere usata solo nel caso in cui l'iniziato indossi un'armatura leggera o nessuna armatura.

**Artigli del drago (Sop):** Al 2° livello, il colpo senz'armi di un iniziato ai misteri draconici si carica dell'energia dei dra-

ghi. Il colpo senz'armi di un iniziato può oltrepassare la riduzione del danno come se fosse un'arma magica.

Oltre a tutto, il colpo senz'armi di un iniziato ai misteri draconici può, a discrezione di quest'ultimo, infliggere danni taglienti. I danni così inflitti vanno sempre considerati danni non letali.

**Sensi acuti (Str):** Al 3° livello, un iniziato ai misteri draconici ottiene la scurovisione fino a 18 metri di distanza e la visione crepuscolare.

**Danni senz'armi aumentati (Str):** Al 4° livello, i danni inflitti dagli attacchi senz'armi di un iniziato ai misteri draconici aumentano di un tipo di dado (per esempio, da 1d3 a 1d4, o da 1d8 a 1d10). All'8° livello, i danni aumentano di un altro tipo di dado.

**Presenza terrificante (Str):** Al 5° livello, un iniziato ai misteri draconici può terrorizzare i nemici con la sua sola presenza. L'iniziato ai misteri draconici può attivare la sua presenza terrificante con un'azione gratuita. Tutte le creature entro un raggio di 9 metri per ogni punto del modificatore di Carisma (minimo 9 metri) sono influenzate dall'effetto se hanno meno Dadi Vita dell'iniziato ai misteri draconici (i draghi sono immuni a questo effetto).

Una creatura potenzialmente influenzabile che superi un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello dell'iniziato + modificatore di Carisma dell'iniziato) diventa immune alla presenza terrificante dell'iniziato per 24 ore. In caso di fallimento, le creature con 4 o meno DV cadono in preda al panico per 2d6 round, mentre quelle con 5 o più DV diventano scosse per 2d6 round.

**Eludere migliorato (Str):** Al 6° livello, la capacità di eludere dell'iniziato migliora. Egli continua comunque a non subire danni se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro attacchi come l'arma a soffio di un drago o una *palla di fuoco*, ma da questo momento in poi subisce soltanto la metà dei danni nel caso di un tiro salvezza fallito.

**Resistenza agli incantesimi (Sop):** A partire dal 7° livello, un iniziato ai misteri draconici ottiene una resistenza agli incantesimi pari a 15 + il suo livello di classe.

**Colpo mortale (Sop):** Un iniziato ai misteri draconici al 9° livello infligge danni triplicati nel caso di un colpo critico messo a segno con un suo attacco senz'armi, quale che sia il tipo di danno inflitto, ovvero contundente o tagliente.

**Corpo senza tempo (Str):** Un iniziato, dopo aver raggiunto il 9° livello, non subisce più le penalità di caratteristica per l'invecchiamento (vedi Tabella 6-5: "Effetti dell'invecchiamento", pagina 109 del *Manuale del Giocatore*) e non può essere invecchiato magicamente. Tutte le penalità che può aver già subito, in ogni caso, si applicano lo stesso. I bonus valgono ancora e l'iniziato muore comunque di vecchiaia quando arriva il suo momento.

**Forma del drago (Sop):** Al 10° livello, un iniziato ai misteri draconici ottiene la competenza per utilizzare la capaci-

TABELLA 3-8: INIZIATO AI MISTERI DRACONICI

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+2	Eludere
2°	+1	+3	+3	+3	Artigli del drago
3°	+2	+3	+3	+3	Sensi acuti
4°	+3	+4	+4	+4	Danni senz'armi aumentati
5°	+3	+4	+4	+4	Presenza terrificante
6°	+4	+5	+5	+5	Eludere migliorato
7°	+5	+5	+5	+5	Resistenza agli incantesimi
8°	+6	+6	+6	+6	Danni senz'armi aumentati
9°	+6	+6	+6	+6	Colpo mortale, corpo senza tempo
10°	+7	+7	+7	+7	Forma del drago

tà di *trasformazione* una volta al giorno e trasformarsi in un drago di taglia compresa tra Minuscola ed Enorme per 1 ora. Una volta che questa forma è stata assunta non può più essere cambiata, se non per tornare normale (che equivale ad annullare l'effetto). Questo effetto è altrimenti identico all'incantesimo *trasformazione*, compresa la limitazione dei DV della nuova forma e le capacità ottenibili con essa.

### POETA LIRICO DEL CANTO DEI DRAGHI

Il poeta lirico del canto dei draghi incanala il potere del canto del drago, un'antica forma di esibizione canora originatasi tra le razze dei draghi, per creare straordinari e meravigliosi effetti magici.

Molti bardi diventano poeti lirici del canto dei draghi, anche se si sa che ladri e persino alcuni monaci seguono di tanto in tanto questa vocazione. Infine, anche i personaggi multiclasse barbari/bardi e stregoni/ladri sono validi poeti lirici del canto dei draghi.

I poeti lirici del canto dei draghi sono di solito solitari, anche se talvolta si radunano per condividere nuovi canti o poesie. I poeti lirici vanno d'accordo con bardi e stregoni, e alcuni occupano posizioni di grande prestigio nelle tribù dei barbari.

**Dado Vita:** d6.

#### Requisiti

Per aspirare a diventare un poeta lirico del canto dei draghi, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Allineamento:** Qualsiasi non malvagio.

**Abilità:** Concentrazione 5 gradi, Conoscenze (arcane) 5 gradi, Diplomazia 5 gradi, Intrattenere (canto od oratoria) 10 gradi.

**Talenti:** Canto dei Draghi.

**Linguaggio:** Draconico.

#### Abilità di classe

Le abilità di classe di un poeta lirico del canto dei draghi (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car), Percepire Intenzioni (Sag) e Raggiare (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità"

nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 4 + modificatore di Int.

#### Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del poeta lirico del canto dei draghi.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** I poeti lirici del canto dei draghi non ottengono alcuna competenza nell'uso delle armi, nelle armature o negli scudi.

**Canto del drago superiore (Sop):** Una volta al giorno per ogni livello di classe, un poeta lirico del canto dei draghi può usare canti o poesie per evocare il potere del canto del drago. Il canto del drago può essere evocato con un'azione standard. Nel caso di effetti che richiedono un tiro salvezza, la CD è pari a 10 + livello di classe del poeta lirico + modificatore di Carisma del poeta lirico. Si noti che a questa CD va anche applicato il bonus del talento Canto del Drago.

Se il personaggio mantiene l'effetto di un canto del drago superiore nel corso di più round (come nel caso del canto della forza), il poeta lirico del canto dei draghi può combattere mentre utilizza il canto del drago superiore, ma non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici a completamente di incantesimi (come le pergamene) o attivare oggetti magici con parole di comando (come le bacchette). Mantenere un effetto di canto del drago superiore non richiede concentrazione.

Un poeta lirico del canto dei



Un poeta lirico del canto dei draghi

TABELLA 3-9: POETA LIRICO DEL CANTO DEI DRAGHI

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+0	+0	+2	+2	Canto del drago superiore (canto della forza)	-
2°	+1	+0	+3	+3	Canto del drago superiore (canto della compulsione)	+1 livello della classe esistente
3°	+2	+1	+3	+3	Canto del drago superiore (canto del volo)	-
4°	+3	+1	+4	+4	Canto del drago superiore (canto della paura)	+1 livello della classe esistente
5°	+3	+1	+4	+4	Canto del drago superiore (canto della guarigione)	-

draghi sordo, quando utilizza il canto del drago superiore, ha una probabilità del 20% di non riuscire a evocare gli effetti. Se egli fallisce, il suo tentativo va comunque conteggiato rispetto al totale giornaliero.

**Canto della forza:** Un poeta lirico del canto dei draghi di 1° livello può infondere in se stesso e nei suoi alleati un grande vigore fisico. Il poeta lirico del canto dei draghi e tutti gli alleati entro 9 metri che possono ascoltare il canto, ottengono un bonus morale di +4 alla Forza per la durata del canto del poeta lirico e per 5 round subito dopo. Questa è una capacità di influenza mentale.

**Canto della compulsione:** Al 2° livello, un poeta lirico del canto dei draghi può usare il suo canto superiore per influenzare con *suggestione* una singola creatura entro 9 metri, in grado di ascoltare il poeta lirico. Un tiro salvezza sulla Volontà nega l'effetto. Questo effetto è un ammalimento (compulsione) dipendente dal linguaggio e di influenza mentale. I draghi subiscono una penalità di -2 a questo tiro salvezza.

**Canto del volo:** Al 3° livello, un poeta lirico del canto dei draghi può conferire a se stesso e ai suoi alleati la capacità di volare, come l'incantesimo con lo stesso nome. Questo canto influenza il personaggio e un numero di alleati pari al suo modificatore di Carisma (tutti gli alleati devono poter udire il poeta lirico) e dura 1 minuto per livello. Questo è un effetto di trasmutazione.

**Canto della paura:** Al 4° livello, un poeta lirico del canto dei draghi può usare canti e poesie per incutere paura a tutti i nemici. Tutti i nemici entro un raggio di 9 metri x livello di classe sono influenzati dall'effetto se hanno meno DV del poeta lirico del canto dei draghi. Una creatura potenzialmente influenzabile che superi un tiro salvezza sulla Volontà rimane immune alla capacità di canto della paura del poeta lirico del canto dei draghi per 24 ore. Nel caso di un fallimento, le creature che hanno meno della metà dei DV del poeta lirico del canto dei draghi cadono in preda al panico per 2d6 round, mentre quanti hanno DV uguali o superiori alla metà di quelli del poeta lirico del canto dei draghi diventano scossi per 2d6 round. I draghi sono immuni a questa capacità, così come tutte le creature immuni alla paura. Questo è un effetto di influenza mentale.

**Canto della guarigione:** Al 5° livello, un poeta lirico del canto dei draghi può guarire se stesso e i suoi alleati. Ogni alleato entro 9 metri che può ascoltare il poeta lirico del canto dei draghi recupera punti ferita e punti di caratteristica come se avesse riposato per un giorno intero. Nessun personaggio può beneficiare di questa capacità per più di una volta all'ora. Questo è un effetto di evocazione (guarigione).

**Incantesimi:** Ogni volta che il poeta lirico del canto dei draghi acquisisce un livello pari, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti pro-

prio come se avesse acquisito un nuovo livello di incantatore in una classe di cui faceva parte prima di entrare nella classe di prestigio. Il personaggio, tuttavia, non guadagna gli altri benefici che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (una probabilità maggiore di scacciare o di intorpidire i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, e così via). Questo in pratica significa che il personaggio somma la metà del suo livello di poeta lirico del canto dei draghi al livello di qualsiasi classe di incantatore in precedenza posseduta, e di conseguenza ottiene i suoi incantesimi al giorno e il suo livello dell'incantatore.

Se un personaggio acquisisce uno o più livelli in questa classe prima di aver ottenuto qualsiasi altro livello in una classe di incantatore, non riceve questa capacità di incantesimi. Se nel seguito il personaggio ottiene uno o più livelli in una classe di incantatore, allora questi acquisisce i requisiti per ricevere i benefici della capacità di incantesimi per qualsiasi livello della classe di prestigio del poeta lirico del canto dei draghi che deve ancora acquisire. Un monaco di 6° livello/poeta lirico del canto dei draghi di 2° livello, per esempio, non riceve la capacità di incantesimi per essere un poeta lirico del canto dei draghi di 2° livello, poiché non faceva parte di nessuna classe di incantatore prima di acquisire il 2° livello di questa classe di prestigio. Se il personaggio sceglie uno o più livelli da mago prima di acquisire il 4° livello della classe di prestigio del poeta lirico del canto dei draghi, allora ottiene la capacità di incantesimi di un poeta lirico del canto dei draghi di 4° livello (quando ottiene quel livello), senza però guadagnare con effetto retroattivo i benefici del 2° livello.

## PREDONE DI TESORI

*“Non chiamatemi scassinatore. Gli scassinatori rubano bagattelle e gingilli. Se volessi gingilli, li ruberei a un nano. Io voglio i tesori.”*

— Liam Boldfingers, halfling predone di tesori

Il predone di tesori si specializza nel rubare ai ricchi grosse quantità di tesori. Nella maggior parte dei casi, questi “ricchi” sono draghi, poiché ben poche creature tengono così tanta ricchezza concentrata in un unico posto. Il furto del tesoro di un drago è un compito molto arduo, ma se fosse facile, allora quasi certamente non varrebbe nemmeno la pena provarci.

I predoni di tesori sono per lo più ladri, anche se alcuni bardi e ranger possono diventare predoni di tesori con un adeguato addestramento. Altre classi possono sognare di essere dei cacciatori di tesori, ma non hanno l'inclinazione per imparare l'arte del rubare tesori.

Molti predoni di tesori PNG, per la loro stessa natura, sono solitari. Alcuni possono assoldare qualcuno per farsi dare una mano, come ladri o altri individui furtivi, ma un predone

TABELLA 3-10: PREDONE DI TESORI

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	— Incantesimi al giorno —			
						1°	2°	3°	4°
1°	+0	+0	+2	+0	Scurovisione 9 m, scoprire trappole	0	-	-	-
2°	+1	+0	+3	+0	Nascondersi ai draghi 1 volta al giorno	1	-	-	-
3°	+2	+1	+3	+1	Percepire trappole +2, tasche profonde	1	0	-	-
4°	+3	+1	+4	+1	Cercare tesori 1 volta al giorno	1	1	-	-
5°	+3	+1	+4	+1	Scurovisione 18 m	1	1	0	-
6°	+4	+2	+5	+2	Percepire trappole +4, Nascondersi ai draghi 2 volte al giorno	1	1	1	-
7°	+5	+2	+5	+2	Cercare tesori 2 volte al giorno	2	1	1	0
8°	+6	+2	+6	+2	Padronanza delle abilità	2	1	1	1
9°	+6	+3	+6	+3	Scurovisione 27 m, percepire trappole +6	2	2	1	1
10°	+7	+3	+7	+3	Cercare tesori 3 volte al giorno, nascondersi ai draghi 3 volte al giorno	2	2	2	1

ne di tesori in genere considera questo tipo di aiuto una pedina spendibile, da sacrificare alla bisogna. Il predone di tesori scaltro sa che può contare solo su stesso per portare a termine il lavoro, tutti gli altri sono dilettanti o poco più.

**Dado Vita:** d6.

### Requisiti

Per aspirare a diventare un predone di tesori, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Allineamento:** Qualsiasi non legale.

**Abilità:** Artista della Fuga 4 gradi, Cercare 8 gradi, Disattivare Congegni 4 gradi, Muoversi Silenziosamente 8 gradi, Nascondersi 8 gradi, Scassinare Serrature 8 gradi, Valutare 8 gradi.

**Speciale:** Il personaggio deve aver partecipato all'individuazione e al ritrovamento di un tesoro (di un drago o altro) del valore di almeno 5.000 mo.

### Abilità di classe

Le abilità di classe di un predone di tesori (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artista della Fuga (Des), Camuffare (Car), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Decifrare Scritture (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Nuotare (For), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiurare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 6 + modificatore di Int.

### Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del predone di tesori.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** I predoni di tesori sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici, ma non ottengono alcuna competenza nell'uso delle armature o negli scudi.

**Incantesimi:** A partire dal 1° livello, un predone di tesori ottiene la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi arcani. Il predone di tesori, per lanciare un incantesimo, deve avere un punteggio di Intelligenza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un predone di tesori con Intelligenza 10 o inferiore non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus dei predoni di tesori si basano sull'Intelligenza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Intelligenza del predone di tesori (se presente). Quando il predone di tesori ottiene 0 incantesimi di uno specifico livello (per esempio, 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello di predone di tesori), ottiene soltanto gli incantesimi bonus che gli spetterebbero sulla base del suo punteggio di Intelligenza a quel livello. La lista degli incantesimi del predone di tesori è riportata di seguito. Un predone di tesori lancia gli incantesimi allo stesso modo di un mago.

**Scurovisione (Sop):** Al 1° livello, un predone di tesori ottiene la scurovisione con un raggio di 9 metri, o, se già possiede questa capacità, la sua scurovisione aumenta di altri 9 metri.

Al 5° livello e al 9° livello, il raggio della scurovisione del predone di tesori aumenta di altri 9 metri, fino a un massimo di 27 metri al 9° livello.

**Scoprire trappole (Str):** Un predone di tesori, come un ladro, può utilizzare l'abilità Cercare per individuare trappole, quando la prova ha una CD superiore a 20. Questi può anche utilizzare l'abilità Disattivare Congegni per disinnescare una trappola magica. Un predone di tesori che supera la CD della trappola di 10 o più, può studiare la trappola, riconoscerne i suoi meccanismi e oltrepassarla (insieme al suo gruppo) senza disattivarla.

**Nascondersi ai draghi (Mag):** Un predone di tesori di 2° livello può lanciare *nascondersi ai draghi* su se stesso una volta al giorno. Questo effetto funziona come l'incantesimo omonimo (vedi pagina 113), tranne per il fatto che influenza unicamente il predone di tesori e dura soltanto 1 round per livello.

*Un predone di tesori*



Al 6° livello, il predone di tesori può utilizzare questa capacità due volte al giorno. Al 10° livello, questi può usarla tre volte al giorno.

**Percepire trappole (Str):** A partire dal 3° livello, un predone di tesori ottiene una percezione intuitiva che lo avverte dei pericoli potenziali di una trappola, e inoltre gli fornisce un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare trappole e un bonus di schivare +2 alla CA contro gli attacchi effettuati da trappole. Al 6° livello questi bonus aumentano a +4 e al 9° livello salgono a +6. Questi bonus sono cumulabili con i bonus di percepire trappole conferiti da altre classi.

**Tasche profonde (Sop):** Una volta al giorno, un predone di tesori di 3° livello può trasformare qualsiasi contenitore, tanto un sacchetto appeso alla cintura quanto un barile, nell'equivalente di una *borsa conservante*. Il peso del contenitore rimane lo stesso, ma diventa in grado di contenere fino a 270 dm<sup>3</sup> (o 50 chilogrammi) di materiale per livello. La durata di questo effetto è di 1 ora per livello. Se l'effetto termina in anticipo (per esempio viene dissolto), qualsiasi cosa all'interno del contenitore cade per terra.

**Cercare tesori (Sop):** Una volta al giorno, un predone di tesori di 4° livello può concentrarsi (un'azione di round completo) per stabilire la posizione della massa di metallo o di minerali più grande entro un raggio di 3 metri per livello. Se il predone di tesori concentra la sua attenzione su un metallo o un minerale specifico (come l'oro o i diamanti), può stabilire l'esatta posizione esatta di ciascuno di questi materiali entro il raggio. Questo effetto è per il resto identico a quello di una *verga delle individuazione dei metalli e dei minerali* (vedi pagina 235 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Al 7° livello, un predone di tesori può utilizzare questa capacità due volte al giorno. Al 10° livello, può utilizzarla tre volte al giorno.

**Padronanza delle abilità (Sop):** All'8° livello, un predone di tesori può scegliere un numero di abilità pari a 3 + il suo modificatore di Intelligenza. Quando effettua una prova di abilità con una di queste abilità, il predone di tesori può prendere 10 anche se la tensione e le distrazioni di solito glielo impedirebbero. Il predone di tesori diventa così sicuro nell'uso di certe abilità che può usarle con efficacia anche in condizioni avverse, come nel caso di un drago furibondo che lo insegue lungo un corridoio.

#### Lista degli incantesimi del predone di tesori

I predoni di tesori scelgono i loro incantesimi dalla seguente lista.

**1° livello:** *aura magica di Nystul*, *disco fluttuante di Tenser*, *identificare*, *individuazione del magico*, *individuazione delle porte segrete*, *lettura del magico*, *ritirata rapida*, *servitore inosservato*, *suo-no fantasma*.

**2° livello:** *grazia del gatto*, *invisibilità*, *localizza oggetto*, *movi-*

*menti del ragno*, *resistere all'energia*, *scassinare*.

**3° livello:** *chiaroudienza/chiaroveggenza*, *dissolvi magie*, *protezione dall'energia*, *restringere oggetto*, *vista arcana*.

**4° livello:** *libertà di movimento*, *nascondersi ai draghi\**, *occhio arcano*, *porta dimensionale*.

\*Nuovo incantesimo descritto a pagina 113.

## UCCISORE DI DRAGHI

Gli uccisori di draghi hanno i retaggi di vita più svariati, e sono diffusi presso ogni cultura e società. Sono poveri o ricchi, buoni o malvagi, abili spadaccini o incantatori. Tutti gli uccisori di draghi condividono però uno stesso coraggio e un'eguale forza d'animo, peculiarità indispensabili per la loro "professione".

I personaggi di qualsiasi classe possono intraprendere la carriera dell'uccisore di draghi. Guerrieri, barbari e paladini beneficiano della capacità combattiva ottenuta dalla classe per affrontare questi possenti nemici (ovvero, i draghi). Stregoni, chierici, maghi e druidi possono migliorare le loro capacità come incantatori e al tempo stesso ottenere nuovi poteri adatti ad affrontare i draghi in battaglia. Persino bardi, monaci, ranger e ladri possono ottenere qualcosa da questa classe, anche se la classe del cacciatore di draghi (vedi pagina 125) è di solito più adatta al loro stile. I personaggi multiclasse, come guerrieri/stregoni o barbari/chierici, sono uccisori di draghi molto abili, poiché dispongono di un'ampia varietà di talenti per svolgere il loro compito.

Gli uccisori di draghi PNG per lo più si accompagnano a persone che vantano la loro stessa maestria nell'arte del combattere contro i draghi. Se un uccisore di draghi non concede piena fiducia a un personaggio, ben difficilmente passerà molto tempo in compagnia di quest'ultimo. Questo atteggiamento può condurre ad una vita di solitudine, visto che l'uccisore di draghi si sposta da un luogo all'altro, dove lo conduce la sua causa. Alcuni uccisori di draghi, tuttavia, cercano con attenzione altri con i quali condividere il loro coraggio e la loro passione, e persino istruiscono quanti mostrano di avere delle potenzialità.

**Dado Vita:** d10.

#### Requisiti

Per aspirare a diventare un uccisore di draghi, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Bonus di attacco base:** +5.

**Abilità:** Acrobazia 2 gradi.

**Talent:** Schivare, Volontà di Ferro.

#### Abilità di classe

Le abilità di classe di un uccisore di draghi (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Cercare (Int), Conoscenze (arcane) (Int), Intimidire

TABELLA 3-11: UCCISORE DI DRAGHI

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+1	+2	+0	+2	Aura di coraggio, bonus ai danni	+1 livello della classe esistente
2°	+2	+3	+0	+3	Oltrepassare la resistenza agli incantesimi dei draghi	-
3°	+3	+3	+1	+3	Riduzione del danno 1/-	+1 livello della classe esistente
4°	+4	+4	+1	+4	-	-
5°	+5	+4	+1	+4	Resistenza all'energia 5	+1 livello della classe esistente
6°	+6	+5	+2	+5	Riduzione del danno 2/-, riflessi fulminei	-
7°	+7	+5	+2	+5	Critico migliorato	+1 livello della classe esistente
8°	+8	+6	+2	+6	-	-
9°	+9	+6	+3	+6	Riduzione del danno 3/-	+1 livello della classe esistente
10°	+10	+7	+3	+7	Resistenza all'energia 10, colpo accurato	-

(Car), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 2 + modificatore di Int.

### Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'uccisore di draghi.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** Gli uccisori di draghi sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armatura (leggera, medie e pesanti) e negli scudi (compreso lo scudo torre).

**Incantesimi:** Ogni volta che l'uccisore di draghi acquisisce un livello dispari, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti proprio come se avesse acquisito un nuovo livello di incantatore in una classe di cui faceva parte prima di entrare nella classe di prestigio. Il personaggio, tuttavia, non guadagna gli altri benefici che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (una probabilità maggiore di scacciare o di intimorire i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, e così via). Questo in pratica significa che il personaggio somma il suo livello di uccisore di draghi al livello di qualsiasi classe di incantatore in precedenza posseduta, e di conseguenza ottiene i suoi incantesimi al giorno e il suo livello dell'incantatore.

Se un personaggio acquisisce uno o più livelli in questa classe prima di aver ottenuto qualsiasi altro livello in una classe di incantatore, non riceve questa capacità di incantesimi. Se nel seguito il personaggio ottiene uno o più livelli in una classe di incantatore, allora questi acquisisce i requisiti per ricevere i benefici della capacità di incantesimi per qualsiasi livello della classe di prestigio dell'uccisore di draghi che deve ancora acquisire. Un guerriero di 5° livello/uccisore di draghi di 1° livello, per esempio, non riceve la capacità di incantesimi per essere un uccisore di draghi di 1° livello, poiché non faceva parte di nessuna classe di incantatore prima di acquisire un livello di questa classe di prestigio. Se il personaggio sceglie uno o più livelli di mago prima di acquisire il 3° livello della classe di prestigio dell'uccisore di draghi, allora ottiene la capacità di incantesimi di un uccisore di draghi di 3° livello (quando ottiene quel livello), senza però ricevere con effetto retroattivo i benefici del 1° livello.

**Aura di coraggio (Sop):** Al 1° livello, un uccisore di draghi diventa immune alla paura (magica o di altra natura). Gli alleati entro 3 metri dall'uccisore di drago ottengono un bonus morale di +4 ai loro tiri salvezza contro gli effetti di paura.

**Bonus ai danni (Str):** Al 1° livello, un uccisore di draghi ottiene un bonus ai tiri per i danni contro i draghi pari al suo livello di classe.

**Oltrepassare la resistenza agli incantesimi dei draghi (Str):** A partire dal 2° livello, un uccisore di draghi può sommare il suo livello di classe a qualsiasi prova di livello dell'incantatore effettuata per oltrepassare la resistenza agli incantesimi di un drago.

**Riduzione del danno (Str):** Al 3° livello, un uccisore di draghi ottiene riduzione del danno 1/-. Questa aumenta a riduzione del danno 2/- al 6° livello e a riduzione del danno 3/- al 9° livello.

**Resistenza all'energia (Sop):** Al 5° livello, un uccisore di draghi ottiene resistenza all'acido 5, all'elettricità 5, al freddo 5, al fuoco 5 e al suono 5. Queste resistenze salgono a 10 al 10° livello. Queste resistenze non sono cumulabili con altri effetti simili.

**Riflessi fulminei:** Un uccisore di draghi ottiene Riflessi Fulminei come talento bonus al 6° livello.

**Critico migliorato (Str):** Al 7° livello, un uccisore di draghi ottiene l'effetto del talento Critico Migliorato su qualsiasi arma egli utilizzi contro un drago. Questo beneficio non è cumulabile con qualsiasi altra capacità che aumenta l'intervallo di minaccia di un'arma.

**Colpo accurato (Mag):** Al 10° livello, un uccisore di draghi può utilizzare *colpo accurato* una volta al giorno con un'azione di movimento.

### VALLETTO DEI DRAGHI

I valletti dei draghi sono creature che servono e aiutano i draghi. Vivono in compagnia o nelle vicinanze di un drago o di un gruppo di draghi, con il ruolo di servitori o di scudieri (a seconda dello specifico drago e del suo valletto). In cambio dei loro servizi, di tanto in tanto, il drago conferisce al valletto dei draghi capacità speciali, e a volte mutazioni fisiche, per mezzo di complessi rituali, conosciuti soltanto dagli esemplari della sua stessa specie.

I valletti dei draghi, che talvolta sono umani, elfi, nani, halfling o gnomi, sono con la stessa frequenza anche membri delle altre specie intelligenti, come per esempio lucertoloidi, giganti, trogloditi, lammasu, pseudodraghi, titani, dragonne, beholder, lamia e molti altri, tra i quali, seppure raramente, ci sono anche i draghi. In altre parole, i valletti dei draghi sono un gruppo variegato; nessuna classe è più adatta delle altre ai fini di questa classe di prestigio, e molti valletti dei draghi non hanno neppure una classe (essendo mostri).

I valletti dei draghi PNG vengono di solito incontrati insieme ai loro compagni draconici. A volte, sono da soli, in missione per conto del drago. Ogni tanto, si formano gruppi ristretti e coesi di valletti dei draghi, tutti al servizio di uno stesso drago o di un gruppo di draghi tra loro alleati.

**Dado Vita:** d8.

### Requisiti

Per aspirare a diventare un valletto dei draghi, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

**Bonus di attacco base:** +6.

**Abilità:** Conoscenze (arcane) 4 gradi.

**Talenti:** Allerta, Resistenza Fisica.

**Linguaggio:** Draconico.

**Speciale:** Il personaggio deve essere scelto da un drago dello stesso allineamento. Se un valletto dei draghi per qualche motivo interrompe la sua relazione con il drago, o in caso di morte del drago, il personaggio perde tutte le capacità speciali conferite da questa classe di prestigio.

Un uccisore di draghi





## Abilità di classe

Le abilità di classe di un valletto dei draghi (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cercare (Int), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Osservare (Int), Professione (Sag), Raggiurare (Car) e Valutare (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

**Punti abilità ad ogni livello:** 4 + modificatore di Int.

## Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del valletto dei draghi.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** I valletti dei draghi non ottengono alcuna competenza nell'uso delle armi, nelle armature o negli scudi.

**Scaglie (Str):** Un valletto dei draghi, nel tempo, si ricopre il corpo di scaglie dello stesso colore del suo compagno draconico. Al 1° livello, questa protezione aggiunge +1 al bonus di armatura naturale del valletto dei draghi, e la sua armatura naturale aumenta di +1 per ogni tre livelli. Se il valletto dei draghi possiede già un'armatura naturale come retaggio della sua specie (e non perché conferita da un incantesimo o da un oggetto magico), questo bonus è cumulativo con il bonus di armatura naturale esistente.

**Appello telepatico (Sop):** Ovunque si trovi il valletto dei draghi, il suo compagno draconico può inviargli una richiesta di soccorso istantanea e telepatica. Questo messaggio non fornisce alcun dettaglio, eccetto che il drago è in pericolo. Questa comunicazione non è bidirezionale (il valletto dei draghi non può appellarsi al drago).

**Attacco possente (Sop):** Al 2° livello, un valletto dei draghi può evocare la sua possanza draconica per infliggere 1d6 danni extra con un solo attacco. Il valletto dei draghi deve scegliere se evocare o no questo potere, prima che l'attacco si sia concluso. Se l'attacco non va a segno, quell'utilizzo dell'attacco possente è stato sprecato. Per ogni tre livelli oltre il 2°, il danno aumenta di un altro 1d6.

**Individuazione dei tesori (Mag):** Una volta al giorno, un valletto dei draghi di 3° livello o superiore può utilizzare una ca-

pacità di *individuazione dei tesori*. Questa capacità funziona come un incantesimo *individuazione del magico*, tranne per il fatto che individua oggetti di taglia Media o inferiore che valgono più di 100 mo. Al primo round, il valletto dei draghi individua la presenza di tali oggetti; al secondo round, il potere rivela il numero di oggetti e la loro posizione. Nel corso di ogni round successivo, il valletto dei draghi può effettuare una prova di Valutare per stimare il valore di ciascun oggetto.

**Resistenza all'energia (Sop):** Un valletto dei draghi sviluppa man mano la resistenza all'energia associata all'arma a soffio del suo compagno draconico.

A partire dal 3° livello, un valletto dei draghi può ignorare una parte dei danni del tipo inflitto dall'arma a soffio del suo compagno draconico. Questa capacità si applica anche alle altre fonti dello stesso tipo di energia generato dall'arma a soffio del compagno draconico. Quindi, un valletto dei draghi al servizio di un drago rosso ottiene resistenza al fuoco 5 al 3° livello, e questa si applica ad ogni tipo di fuoco, quale che sia la sua origine. Questa resistenza aumenta a 10 al 7° livello e a 15 al 9° livello. Nel caso di draghi con più di tipi armi a soffio, il valletto dei draghi ottiene la resistenza ai danni di un solo tipo di soffio.

**Legame telepatico (Sop):** Al 4° livello, un valletto dei draghi sviluppa un legame telepatico con il suo compagno draconico fino a una distanza di 1,5 chilometri. Il valletto dei draghi e il drago possono comunicare per via telepatica. Considerando questo legame, entrambi condividono la stessa connessione a un oggetto o a un luogo. Se il valletto dei draghi ha visto una stanza, per esempio, il suo compagno draconico può teletrasportarsi in quella stanza come se l'avesse vista in prima persona.

**Perizia stregonessa (Mag):** Al 6° livello, un valletto dei draghi acquisisce la capacità di lanciare un incantesimo arcano, una volta al giorno, come se fosse uno stregone del suo stesso livello di classe. Il valletto dei draghi deve scegliere uno degli incantesimi conosciuti dal suo compagno draconico, e deve avere un punteggio di Carisma minimo di 10 + il livello dell'incantesimo per usare l'incantesimo per mezzo della capacità *perizia stregonessa*.



Un valletto dei draghi

TABELLA 3-12: VALLETTO DEI DRAGHI

Livello di classe	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Scaglie (armatura naturale +1), appello telepatico
2°	+2	+3	+0	+0	Attacco possente +1d6
3°	+3	+3	+1	+1	<i>Individuazione dei tesori</i> , resistenza all'energia 5
4°	+4	+4	+1	+1	Scaglie (armatura naturale +2), legame telepatico
5°	+5	+4	+1	+1	Attacco possente +2d6
6°	+6	+5	+2	+2	<i>Perizia stregonessa</i>
7°	+7	+5	+2	+2	Scaglie (armatura naturale +3), resistenza all'energia 10
8°	+8	+6	+2	+2	Attacco possente +3d6
9°	+9	+6	+3	+3	Resistenza all'energia 15, condividere incantesimi
10°	+10	+7	+3	+3	Scaglie (armatura naturale +4)

**Condividere incantesimi (Sop):** A discrezione tanto del drago quanto del valletto dei draghi, qualunque incantesimo lanciato sull'uno può influenzare l'altro. Se l'incantesimo ha una durata diversa da istantanea, l'incantesimo smette di influenzare entrambe le creature, quando queste si allontanano oltre 30 metri l'una dall'altra. L'effetto dell'incantesimo non viene comunque ripristinato neppure se i due si riavvicinano prima dell'eventuale termine della durata dell'incantesimo stesso. Il drago e il valletto dei draghi possono condividere tutti gli incantesimi, compresi quelli che normalmente non influenzerebbero le creature dei rispettivi tipi.

## DRAGHI NEL GRUPPO

Aggiungere un drago ad un gruppo di avventurieri è una prospettiva allertante per la maggior parte delle compagnie di giocatori. Anche il più piccolo dei draghi può contribuire con sensi acuti e una grande mobilità sul campo di battaglia, persino superiori alle capacità individuali degli altri personaggi giocanti.

Un drago che si avventura con i PG cambia ovviamente le regole del gioco ma, con alcune accortezze, il DM dovrebbe riuscire a gestire tale situazione. Questa sezione descrive molti dei sistemi più comuni per incorporare un drago nel gruppo dei PG, oltre a fornire al DM le linee guida per controllare le conseguenze di questa aggiunta.

Tutte le opzioni ivi descritte sono lasciate alla discrezione del proprio DM. Se un giocatore desidera inserire un drago nel suo gruppo, deve collaborare con il suo DM per fare in modo che questa aggiunta sia coerente e compatibile con la campagna.

### VANTAGGI E SVANTAGGI DEI DRAGHI

Anche se molti giocatori, quando osservano un drago, vedono soltanto i suoi artigli, le sue fauci e la sua arma a soffio, queste capacità sono tra le meno significative per quel che riguarda l'"equilibrio di gioco". Tutto sommato, la maggior parte dei personaggi infligge danni più che cospicui con attacchi fisici o effetti magici.

Al contrario, sono le capacità meno spettacolari di un drago, come la percezione cieca e il volo, che lo rendono in potenza "troppo forte" come membro di un gruppo di avventurieri. Qui sono elencati alcuni consigli su come gestire tali capacità nella propria campagna, insieme a commenti su alcuni svantaggi ai quali potrebbe essere soggetto un drago PG.

**Percezione cieca:** I draghi puri sono dotati della percezione cieca, che minaccia di rimuovere uno strumento prezioso tra quelli dell'arsenale del DM, poiché i nemici invisibili perdono la loro potenziale pericolosità verso il gruppo. Si tenga comunque presente che la percezione cieca non è la stessa cosa di un effetto di visione del vero, bensì permette al drago di individuare soltanto la presenza di creature entro la portata della sua percezione cieca. Il drago non può in automatico vedere un'illusione in quanto tale (anche se un'illusione senza elementi sonori od olfattivi probabilmente non funzionerebbe), così come non può smascherare un camuffamento. Creature incorporee, gassose ed eteree, in ogni caso, possono dare al drago un sacco di grattacapi. Un drago assordato, o uno influenzato da un effetto di *silenzio*, infine, può utilizzare soltanto in parte la sua percezione cieca.

**Equipaggiamento:** I draghi non possono trasportare con facilità molti oggetti d'equipaggiamento costruiti per i personaggi. Un drago che ha poco o nessun bisogno di armi e di armature, i suoi attacchi naturali e la sua armatura naturale sono di per se stessi molto efficienti, potrebbe sentirsi frustrato per la sua incapacità di indossare o di impugnare certi oggetti magici. Vedi il riquadro "Draghi e og-

getti magici" (pagina 24) per ulteriori informazioni.

**Sensi acuti:** Tutti i draghi hanno la scurovisione e la visione crepuscolare, e ciò li rende del tutto equivalenti a qualsiasi PG del gruppo sotto questo punto di vista. I draghi inferiori non possono vedere al buio tanto bene quanto un nano o un mezzorco, così come non sono migliori di un elfo o di un mezzelfo al crepuscolo, ma disporre di entrambe le forme di visione li rende più bravi nel riuscire a individuare nemici nascosti e simili. I draghi inoltre hanno ottimi modificatori di Ascoltare e di Osservare, perciò un gruppo astuto invierà spesso il drago in avanscoperta o lo utilizzerà come esploratore.

**Movimento:** Quasi tutti i draghi possono volare a velocità elevate. Un cucciolo di drago può coprire 60 o 90 metri in round, ovvero una distanza di gran lunga superiore a quella percorribile dalla maggior parte dei personaggi. Alcuni draghi inoltre possiedono velocità di nuotare o di scavare, che conferiscono loro una vasta gamma di possibili movimenti.

Si noti, tuttavia, che la maggior parte dei draghi ha una manovrabilità in volo media o peggiore. Questo svantaggio può trasformare il tipico corridoio di un sotterraneo o una stanza angusta in un ostacolo del tutto insormontabile per un drago in volo. Oltre a tutto, un drago che non possieda il talento Fluttuare, molto probabilmente dovrà procedere ogni volta di una distanza minima, impedendogli così di compiere attacchi completi in volo. Vedi "Combattere sulle ali" (pagina 59) per ulteriori informazioni su questo argomento.

**Taglia:** Un drago di taglia superiore a quella Media ha un'evidente difficoltà a seguire i personaggi nella maggior parte degli edifici, e un drago di taglia Enorme o superiore non potrà neppure entrare nella maggior parte dei sotterranei. Soltanto un drago molto bene addestrato o in altro modo fedele seguirà i personaggi all'interno di un'area, dove non si può addestrare con facilità (vedi anche "Movimento").

**Giovane età:** In molti casi, quando un drago si unisce a un gruppo, è un cucciolo o in giovane età. Tuttavia, anche se un cucciolo di drago ha un punteggio di Intelligenza decente e più punti ferita del tipico ogre, la sua percezione non è quella di un esemplare adulto. I draghi maturano lentamente, quindi anche un drago adolescente di 30 anni si comporta più da bambino che da adulto. Questo significa che non c'è da stupirsi se un giovane drago talvolta non segue le istruzioni alla lettera, o non risponde affatto ai comandi del PG che lo "controlla".

Il DM dovrebbe di tanto in tanto sentirsi autorizzato a "interpretare" un drago adolescente o più giovane in modo coerente con il suo allineamento. Un drago buono potrebbe semplicemente tenere il broncio o avere il muso lungo, mentre un drago malvagio potrebbe avventarsi contro quanti lo hanno fatto arrabbiare. I draghi caotici in giovane età spesso fanno i capricci, mentre i draghi legali si comportano male di proposito.

### DRAGHI COME CAVALCATURE

Molti personaggi sognano un giorno di poter cavalcare un drago. Nulla è comparabile al senso di meraviglia che colpisce tanto gli amici quanto i nemici che vedono un personaggio scendere in picchiata a cavallo di una possente cavalcatura draconica, sebbene altre creature alate potrebbero essere meno costose o più facili da addestrare come animali da sella.

Esistono due sistemi per far sì che un drago diventi la propria cavalcatura: allevare il drago fin da piccolo o negoziare i servizi di un esemplare adulto. Il primo metodo può sembrare più facile e meno costoso, ma richiede un tempo molto lungo per essere messo in pratica. In ogni caso, entrambi i sistemi sono discussi nel seguito di questo paragrafo.

I draghi, essendo robuste creature a quattro zampe, possono trasportare carichi pesanti, persino in volo. Un drago può

**TABELLA 3-13: CAVALCATURE DRACONICHE, MOVIMENTO VIA TERRA E CAPACITÀ DI TRAPORTO**

Drago	Carico leggero o nessun carico		Limite di carico	Carico medio o carico pesante	
	Chilometri all'ora	Chilometri al giorno		Chilometri all'ora	Chilometri al giorno
<b>Cavalieri di taglia Minuta o inferiore</b>					
Pseudodrago	2,25, volare 9	18, volare 72	14,5-43 kg	1,5	12
<b>Cavalieri di taglia Minuscola o inferiore</b>					
Bianco, molto giovane	9, volare 45, nuotare 9	72, volare 360, nuotare 72	25,5-75 kg	6, nuotare 6	48, nuotare 48
Nero, molto giovane	9, volare 30, nuotare 9	72, volare 240, nuotare 72	25,5-75 kg	6, nuotare 6	48, nuotare 48
Ottone, molto giovane	9, volare 45	72, volare 360	25,5-75 kg	6	48
Rame, molto giovane	6, volare 30	48, volare 240	25,5-75 kg	4,5	36
<b>Cavalieri di taglia Piccola o inferiore</b>					
Argento, molto giovane	6, volare 22,5	48, volare 180	50,5-150 kg	4,5	36
Argento, giovane	6, volare 30	48, volare 240	65,5-195 kg	4,5	36
Bianco, giovane	9, volare 45, nuotare 9	72, volare 360, nuotare 72	50,5-150 kg	6, nuotare 6	48, nuotare 48
Bianco, adolescente	9, volare 45, nuotare 9	72, volare 360, nuotare 72	65,5-195 kg	6, nuotare 6	48, nuotare 48
Blu, molto giovane	6, volare 22,5	48, volare 180	50,5-150 kg	4,5	36
Blu, giovane	6, volare 30	48, volare 240	65,5-195 kg	4,5	36
Bronzo, molto giovane	6, volare 22,5, nuotare 9	48, volare 180, nuotare 72	50,5-150 kg	4,5, nuotare 6	36, nuotare 48
Bronzo, giovane	6, volare 30, nuotare 9	48, volare 240, nuotare 72	65,5-195 kg	4,5, nuotare 6	36, nuotare 48
Nero, giovane	9, volare 30, nuotare 9	72, volare 240, nuotare 72	50,5-150 kg	6, nuotare 6	48, nuotare 48
Nero, adolescente	9, volare 30, nuotare 9	72, volare 240, nuotare 72	65,5-195 kg	6, nuotare 6	48, nuotare 48
Ottone, giovane	9, volare 45	72, volare 360	50,5-150 kg	6	48
Ottone, adolescente	9, volare 45	72, volare 360	65,5-195 kg	6	48
Rame, giovane	6, volare 30	48, volare 240	50,5-150 kg	4,5	36
Rame, adolescente	6, volare 30	48, volare 240	65,5-195 kg	4,5	36
Verde, molto giovane	6, volare 22,5, nuotare 6	48, volare 180, nuotare 48	50,5-150 kg	4,5, nuotare 4,5	36, nuotare 36
Verde, giovane	6, volare 30, nuotare 6	48, volare 240, nuotare 48	65,5-195 kg	4,5, nuotare 4,5	36, nuotare 36
<b>Cavalieri di taglia Media o inferiore</b>					
Argento, adolescente	6, volare 30	48, volare 240	175,5-525 kg	4,5	36
Argento, adulto giovane	6, volare 30	48, volare 240	300,5-900 kg	4,5	36
Bianco, adulto giovane	9, volare 45, nuotare 9	72, volare 360, nuotare 72	175,5-525 kg	6, nuotare 6	48, nuotare 48
Blu, adolescente	6, volare 30	48, volare 240	88-262,5 kg	4,5	36
Blu, adulto giovane	6, volare 30	48, volare 240	300,5-900 kg	4,5	36
Bronzo, adolescente	6, volare 30, nuotare 9	48, volare 240, nuotare 72	175,5-525 kg	4,5, nuotare 6	36, nuotare 48
Bronzo, adulto giovane	6, volare 30, nuotare 9	48, volare 240, nuotare 72	300,5-900 kg	4,5, nuotare 6	36, nuotare 48
Dragonnel	6, volare 13,5	48, volare 108	175,5-525 kg	4,5	36
Nero, adulto giovane	9, volare 30, nuotare 9	72, volare 240, nuotare 72	175,5-525 kg	6, nuotare 6	48, nuotare 48
Nero, adulto	9, volare 30, nuotare 9	72, volare 240, nuotare 72	230,5-690 kg	6, nuotare 6	48, nuotare 48
Oro, molto giovane	9, volare 45, nuotare 9	72, volare 360, nuotare 72	230,5-690 kg	6, nuotare 6	48, nuotare 48
Oro, giovane	9, volare 45, nuotare 9	72, volare 360, nuotare 72	400,5-1.200 kg	6, nuotare 6	48, nuotare 48
Oro, adolescente	9, volare 45, nuotare 9	72, volare 360, nuotare 72	700,5-2.100 kg	6, nuotare 6	48, nuotare 48
Ottone, adulto giovane	9, volare 45	72, volare 360	175,5-525 kg	6	48
Ottone, adulto	9, volare 45	72, volare 360	300,5-900 kg	6	48
Rame, adulto giovane	6, volare 30	48, volare 240	175,5-525 kg	4,5	36
Rame, adulto	6, volare 30	48, volare 240	300,5-900 kg	4,5	36
Rosso, molto giovane	6, volare 30	48, volare 240	230,5-690 kg	4,5	36
Rosso, giovane	6, volare 30	48, volare 240	400,5-1.200 kg	4,5	36
Rosso, adolescente	6, volare 30	48, volare 240	700,5-2.100 kg	4,5	36
Verde, adolescente	6, volare 30, nuotare 6	48, volare 240, nuotare 48	175,5-525 kg	4,5, nuotare 4,5	36, nuotare 36
Verde, adulto giovane	6, volare 30, nuotare 6	48, volare 240, nuotare 48	300,5-900 kg	4,5, nuotare 4,5	36, nuotare 36
Viverna	3, volare 9	24, volare 72	116,5-350 kg	2,25	18
<b>Cavalieri di taglia Grande o inferiore</b>					
Argento, adulto	6, volare 30	48, volare 240	1.040,5-3.120 kg	4,5	36
Bianco, adulto	9, volare 45, nuotare 9	72, volare 360, nuotare 72	300,5-900 kg	6, nuotare 6	48, nuotare 48
Blu, adulto	6, volare 30	48, volare 240	1.040,5-3.120 kg	4,5	36
Bronzo, adulto	6, volare 30, nuotare 9	48, volare 240, nuotare 72	1.040,5-3.120 kg	4,5, nuotare 6	36, nuotare 48
Oro, adulto giovane	9, volare 45, nuotare 9	72, volare 360, nuotare 72	1.840,5-5.520 kg	6, nuotare 6	48, nuotare 48
Oro, adulto	9, volare 45, nuotare 9	72, volare 360, nuotare 72	2.080,5-6.240 kg	6, nuotare 6	48, nuotare 48
Rosso, adulto giovane	6, volare 30	48, volare 240	1.840,5-5.520 kg	4,5	36
Rosso, adulto	6, volare 30	48, volare 240	2.080,5-6.240 kg	4,5	36
Testuggine dragona	3, nuotare 4,5	24, nuotare 36	1.040,5-3.120 kg	2,25, nuotare 3	18, nuotare 24
Verde, adulto	6, volare 30, nuotare 6	48, volare 240, nuotare 48	1.040,5-3.120 kg	4,5, nuotare 4,5	36, nuotare 36

trasportare un cavaliere in sella, mentre nuota, ma non quando scava.

La Tabella 3-13: "Cavalcature draconiche, movimento via terra e capacità di trasporto" elenca le velocità di movimento e le capacità di carico di svariate e cavalcature draconiche. Le

intestazioni delle colonne sono definite come segue.

**Drago:** La colonna a sinistra della tabella descrive una lista di draghi che possono essere utilizzati come cavalcature. Queste cavalcature draconiche sono raggruppate secondo la taglia massima del cavaliere trasportabile da ciascun esemplare di

drago. Il fatto che un drago possa trasportare il peso di un personaggio non implica necessariamente che quest'ultimo riesca a montargli in sella. Anche se un drago ha la forza necessaria per trasportare un personaggio di taglia superiore a quella del gruppo (nella tabella) al quale è stato assegnato, il drago non può portare in sella quel personaggio come cavaliere.

**Carico leggero o nessun carico:** I draghi, allo stesso modo delle altre creature volanti, possono volare solo se trasportano al massimo un carico leggero. Le due colonne sotto questa riga riportano il movimento via terra del drago, quando trasporta un carico che gli consente comunque di prendere il volo.

**Limite di carico:** Questa colonna riporta una coppia di numeri che rappresenta l'intervallo tra un carico medio e un carico massimo per il drago. La riga per un drago nero giovane, per esempio, indica 50,5-150 kg. Ciò significa che quando il drago trasporta 50,5 chilogrammi o più, allora solleva un carico medio (e quindi non può alzarsi in volo); e diventa del tutto impossibilitato a muoversi quando trasporta oltre 150 kg, ovvero il suo carico massimo.

**Carico medio o carico pesante:** Le due colonne sotto questa riga riportano il movimento via terra del drago, quando trasporta un carico che gli impedisce di volare. (Un'eccezione a questa regola è la testuggine dragona, che non ha una velocità di volo; i numeri in queste colonne rappresentano soltanto la diminuzione della velocità via terra e di nuoto che qualsiasi creatura subisce se trasporta un carico più pesante di quello leggero).

### Allevare un drago

Allevare un drago puro a partire dall'uovo fino a quando diventa grande abbastanza da essere cavalcato può richiedere diversi anni. Anche i draghi inferiori, come le viverne, maturano con una progressione così lenta che la maggior parte dei personaggi non è disposta ad aspettare il tempo necessario.

Vedi il riquadro "Allevare un drago" a pagina 13 per le regole su come allevare un drago che si è appena schiuso dall'uovo. Quando il personaggio termina il processo di allevamento, può iniziare ad addestrare il drago così domato per compiere delle azioni.

Un drago, per quanto intelligente, necessita di essere addestrato prima di poter portare un cavaliere in battaglia. Addestrare un drago che il personaggio ha allevato per servire come animale da sella richiede sei settimane di lavoro e una prova di Addestrare Animali con CD 25. Un drago si può cavalcare soltanto con una sella esotica. Un drago può combattere mentre trasporta un cavaliere, ma il cavaliere non può a sua volta attaccare se non effettua con successo una prova di Cavalcare (vedi l'abilità Cavalcare, pagina 71 del *Manuale del Giocatore*).

Si noti che un drago per quanto addestrato o "domato" è pur sempre un drago, e non un comune animale domestico, con i suoi bisogni e i suoi desideri. Un drago giovane è più simile a un bambino molto intelligente che non a un semplice animale da sella (il punteggio di Intelligenza varia da 8 a 18, a seconda dell'età e della specie) e questi potrebbe persino essere più dotato del suo cavaliere. Con una creatura del genere, la pazienza e le buone maniere ottengono risultati migliori delle grida e delle punizioni. Un drago di solito impara molto in fretta, ma la sua inesperienza lo porta a compiere parecchi errori. I draghi, come i bambini e i cuccioli, si stancano presto e, quando hanno esaurito le loro forze, è meglio lasciarli riposare.

### Negoziare i servizi di un drago

È abbastanza verosimile che un personaggio interessato ad una cavalcatura draconica non possa o non voglia investire il tempo necessario per allevare un drago. In questo caso, l'opzione migliore è negoziare i servizi di una potenziale cavalcatura. (Si no-

ti che usare una magia come quella degli incantesimi *charme* è comunque un errore, poiché la magia prima o poi si esaurisce; va da sé che questo tipo di coercizione farà poi infuriare il drago). Queste trattative richiedono sempre qualche tipo di pagamento o di ricompensa variabile secondo la specie del drago (come per esempio delle perle nel caso di un drago di bronzo), che deve però valere almeno 500 mo per DV del drago per ogni anno di servizi richiesti; il pagamento è comunque anticipato, e di solito va effettuato alla conclusione della trattativa.

Le cavalcature draconiche per lo più partono da un atteggiamento indifferente verso il personaggio che le avvicina. Se un personaggio riesce a far diventare amichevole l'atteggiamento di un drago (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*), allora quest'ultimo si può addestrare per prestare servizio come cavalcatura, finché viene trattato bene e pagato con regolarità. La promessa di aumentare il suo compenso può servire per convincere un drago a collaborare; ogni pagamento aggiuntivo di 500 mo per DV fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Diplomazia effettuate per modificare l'atteggiamento del drago. Il personaggio non può ritentare una prova fallita di Diplomazia per lo stesso scopo, a meno che, secondo il DM, le circostanze non siano tali da fornire una nuova occasione al personaggio stesso (per esempio, il personaggio fa un piacere al drago).

Un drago, il cui allineamento si discosta di oltre un passo da quello del suo cavaliere, probabilmente presterà i suoi servizi per un tempo breve, persino se la trattativa iniziale ha avuto successo.

Il personaggio, in alternativa, può acquistare il talento *Destriero Draconico* (vedi pagina 105) per ottenere i servizi di un fedele dragonnel. In questo caso, non occorrono né pagamenti né prove di Diplomazia.

### Mantenere una cavalcatura draconica

Una cavalcatura draconica, per quanto possa essere leale al personaggio, è pur sempre una creatura indipendente e intelligente, dotata di una sua volontà. Di conseguenza il DM tratterà la cavalcatura draconica alla stregua di un PNG e non come uno spettatore passivo. (Un cavaliere con un punteggio di Carisma piuttosto modesto deve essere già cosciente che perderà molte dispute con la sua cavalcatura). Un drago come animale da sella invecchia normalmente, ma non ottiene punti esperienza.

Un drago, per quanto bene accudito e curato dal suo "padrone", prima o poi finisce con l'avvertire il bisogno di andarsene. Vista la crescita relativamente lenta del drago, che come si sa prosegue per tutto il corso della sua lunga esistenza, è probabile che il personaggio ottenga esperienza (livelli) più rapidamente di quanto cresca il drago (ovvero, che il drago aumenti il suo livello effettivo del personaggio). A un certo punto, il drago si renderà conto che il personaggio lo avrà "superato" (quando il livello del personaggio supererà di 5 punti o più il LEP del drago), e quindi il drago preferirà uscire di scena. Altrettanto accade a una cavalcatura draconica che diventa adulta, poiché un drago di questa età in genere inizia a pensare di lasciare il personaggio per costruirsi una famiglia. Impedire al drago di andarsene, sempre che ci si riesca, è un errore. Il drago comunicherà o meno la sua decisione di separarsi, secondo il suo allineamento e il legame esistente con il personaggio. (Questo punto non si applica se il drago è un gregario o una cavalcatura speciale del personaggio; vedi sotto).

Il drago rimane di solito amichevole verso un personaggio che mantiene le promesse fatte e gli permette di andarsene, quando giunge il momento di separarsi. Se il drago nutre motivi di ostilità verso il personaggio, lo può attaccare apertamente o tramare nell'ombra per anni prima di colpire.

TABELLA 3-14: GREGARI DRACONICI

Drago	Allineamento	Livello effettivo del personaggio*
Pseudodrago	NB	4
Bianco (cucciolo)	CM	5
Ottone (cucciolo)	CB	6
Nero (cucciolo)	CM	7
Rame (cucciolo)	CB	7
Bianco (molto giovane)	CM	9
Nero (molto giovane)	CM	10
Blu (cucciolo)	LM	10
Ottone (molto giovane)	CB	10
Bronzo (cucciolo)	LB	10
Verde (cucciolo)	LM	10
Rame (molto giovane)	CB	11
Rosso (cucciolo)	CM	11
Argento (cucciolo)	LB	11
Oro (cucciolo)	LB	12
Bianco (giovane)	CM	12
Viverna	N	12
Nero (giovane)	CM	13
Blu (molto giovane)	LM	13
Bronzo (molto giovane)	LB	13
Verde (molto giovane)	LM	13
Ottone (giovane)	CB	14
Argento (molto giovane)	LB	14
Rame (giovane)	CB	15
Rosso (molto giovane)	CM	15
Oro (molto giovane)	LB	16
Verde (giovane)	LM	16
Nero (adolescente)	CM	17
Blu (giovane)	LM	17
Ottone (adolescente)	CB	17
Testuggine dragona	N	17
Bianco (adolescente)	CM	17
Bronzo (giovane)	LB	18
Rame (adolescente)	CB	18
Argento (giovane)	LB	18
Rosso (giovane)	CM	19
Oro (giovane)	LB	20
Verde (adolescente)	LM	20

\*Sottrarre 3 se il personaggio utilizza il talento Gregario Draconico.

## DRAGHI COME GREGARI

Un personaggio, se il proprio DM lo consente, può utilizzare il suo talento Autorità per attrarre un drago nel ruolo di gregario. Ai fini di stabilire quale tipo di drago risponderà alla chiamata del personaggio, si faccia riferimento alla tabella di Autorità a pagina 106 della *Guida del DUNGEON MASTER* per trovare il livello massimo del gregario associabile al personaggio. Si consulti quindi la Tabella 3-14: "Gregari draconici" per trovare l'età e la specie del drago che può essere attirato in base al livello del gregario associabile al personaggio. Si noti che, per quanto la tabella riporti draghi con un LEP superiore a 17, il personaggio non può usare Autorità per reclutare un gregario con un livello superiore al 17°.

Il talento Gregario Draconico (vedi pagina 106), in alternativa, permette al personaggio di attirare un gregario draconico. In questo caso, il personaggio può considerare il LEP del drago come se fosse 3 punti inferiore rispetto a quanto indicato, permettendogli così di richiamare un drago molto più potente di quello ottenibile con il talento Autorità. (Questa modifica del LEP vale solo ai fini della scelta di un gregario adeguato, e non si applica più in generale).

Quale che sia il talento usato, il metodo per mezzo del quale il personaggio recluta un gregario draconico dovrebbe essere concordato tra il giocatore e il DM. Visto che la maggior parte delle scelte indicate nella Tabella 3-14 sono esemplari più

giovani di quelli adulti, si può persino immaginare che questo drago sia stato affidato alle cure del PG dagli stessi genitori del drago. Il personaggio potrebbe anche avere avuto la possibilità di allevare il suo gregario fin da quando era un uovo! Vedi "Allevare un drago", pagina 138, per avere maggiori informazioni su come ci si deve comportare con i draghi giovani.

## DRAGHI COME CAVALCATURE SPECIALI

Alcuni paladini vogliono che la loro creatura non sia soltanto fedele. Alcuni desiderano incontrare un compagno intelligente con il quale condividere le loro avventure, un possente alleato contro le forze del male, capace di migliorare le proprie capacità insieme a quelle del paladino. Allora, esiste un'unica scelta per questi paladini: la cavalcatura speciale draconica.

Ovviamente un drago è di gran lunga la creatura speciale più potente che un paladino potrebbe mai ottenere. Se il paladino diventa capace di evocare una cavalcatura draconica, un privilegio di classe creato innanzi tutto per caratterizzare il personaggio e solo in seconda battuta come aumento di potere, allora questa capacità diventa molto più efficace e utile per il personaggio stesso. Una creatura così speciale rischia addirittura di diventare persino più speciale del paladino che l'ha evocata!

I draghi puri, che per lo più sono grandi abbastanza da trasportare un cavaliere, hanno poco o nessun interesse a essere sempre agli ordini di qualcuno, persino di un personaggio tanto devoto alla legge e al bene quanto può esserlo un paladino.

Stante questa premessa, poche immagini sono così evocative come un paladino in sella ad un possente drago, con le sue scaglie che riflettono la luce del sole, mentre vola in cielo alla ricerca del male da punire. Se il personaggio (e i suoi compagni) è pronto a sopportare tutti i grattacapi del caso, allora quest'opzione fa al caso suo.

Soltanto ad un drago legale buono dovrebbe essere concesso di servire come cavalcatura speciale del paladino. Il dragonnel (vedi Capitolo 4) è un'eccezione a questa linea generale.

Un paladino che desidera poter evocare una cavalcatura speciale draconica, deve scegliere il talento Destriero Draconico (vedi pagina 105). Il paladino può quindi scegliere il drago più appropriato tra quelli indicati nella Tabella 3-15: "Disponibilità delle cavalcature speciali draconiche", a seconda del suo livello di paladino. Il paladino può scegliere qualsiasi drago indicato come disponibile al suo livello o inferiore. Un paladino di 9° livello, per esempio, potrebbe scegliere soltanto un dragonnel come sua cavalcatura speciale, mentre un paladino di 12° livello potrebbe scegliere un cucciolo di drago d'oro o un dragonnel.

Il paladino deve scegliere un drago che possa trasportarlo come cavaliere (questo fatto restringe la scelta di un cavaliere di taglia Media).

Un paladino deve fornire una tana adatta alla sua cavalcatura speciale; persino una leale cavalcatura draconica come un drago d'argento si rifiuterà di dormire in una stalla con altri animali da sella. Il *Manuale dei Mostri* descrive il tipo di ta-

TABELLA 3-15: DISPONIBILITÀ DELLE CAVALCATURE SPECIALI DRACONICHE

Livello del paladino	Drago (taglia massima del cavaliere)
9°	Dragonnel (Me)
11°	Dracode aculeato (Me)
12°	Oro, cucciolo (Pc)
13°	Bronzo, molto giovane (Pc)
14°	Argento, molto giovane (Pc)
16°	Oro, molto giovane (Me)
18°	Bronzo, giovane (Pc)
19°	Argento, giovane (Pc)
20°	Oro, giovane (Me)

**TABELLA 3-16: CAPACITÀ DELLE CAVALCATURE SPECIALI DRACONICHE**

- Livello del paladino (per disponibilità della cavalcatura)* -				DV	Mod. armatura	Mod.		
9°	10°-13°	14°-17°	18°-20°	bonus	naturale	For	Int	Speciale
9°-10°	10°-14°	14°-18°	18°-20°	+2	+4	+1	6	Condividere incantesimi, condividere tiri salvezza, eludere migliorato, legame empatico
11°-14°	15°-18°	19°-20°		+4	+6	+2	7	Velocità migliorata
15°-18°	19°-20°			+6	+8	+3	8	Comandare creature della sua specie
19°-20°				+8	+10	+4	9	Resistenza agli incantesimi

\*Le intestazioni delle colonne in grassetto (9°, 10°-13°, ecc.) indicano il livello del paladino (o un intervallo di livelli) al quale una cavalcatura diventa disponibile (come indicato nella Tabella 3-15). Gli intervalli numerici sotto le intestazioni di ciascuna colonna sono i livelli del paladino ai quali le cavalcature speciali draconiche ottengono le caratteristiche indicate nell'ultima colonna a destra della tabella.

na più adatto per ogni specie di drago; qualsiasi drago al quale verrà negata la possibilità di costruire e di abitare in una tana adatta quasi certamente si rivolgerà contro il paladino.

Il drago deve anche poter tenere un tesoro presso la sua tana. Un tesoro minimo di 1.000 mo per Dado Vita del drago è il valore comune, il cui assortimento varia secondo la specie e i gusti del drago. I draghi di bronzo, per esempio, preferiscono le perle. (Il drago non è lì per custodire il tesoro del personaggio; questo tesoro appartiene al drago, che non sarà affatto contento di separarsi da questo tesoro).

Alla fine (e forse il punto più importante), il drago deve essere trattato con tutto il rispetto dovuto ad una creatura della sua intelligenza, del suo potere e del suo rango. Un drago non è né una bestia da soma che si può portare in giro né un semplice e obbediente servitore. Anche i draghi legali buoni sono creature senzienti con i loro desideri e le loro necessità. Una cavalcatura speciale draconica ottiene le sue capacità più o meno come una tipica creatura speciale, anche se la progressione di esse si basa sul livello al quale la cavalcatura stessa diventa innanzi tutto disponibile. Ciò vuol dire che le cavalcature speciali draconiche più potenti non ottengono tutte le capacità comuni di una cavalcatura speciale. La Tabella 3-16: "Capacità delle cavalcature speciali draconiche" riassume tutti i dettagli. Per le informazioni di base sui termini utilizzati nella tabella, vedi il riquadro "La cavalcatura del paladino", pagina 50 del *Manuale del Giocatore*. Le differenze rispetto a quelle informazioni di base sono descritte di seguito.

**DV bonus:** Va trattato in modo analogo ai DV bonus della tipica cavalcatura speciale di un paladino, eccetto che questi dadi extra sono Dadi Vita a dodici facce (d12).

**Int:** La colonna "Intelligenza" vale soltanto per quei draghi il cui punteggio di Intelligenza è inferiore a quel valore (ossia, una cavalcatura speciale draconica con un punteggio di Intelligenza superiore a quello indicato, conserva la sua normale Intelligenza).

**Velocità migliorata:** Questa capacità si applica a tutti i tipi di movimento del drago, compresa la velocità via terra, la velocità in volo e persino le velocità di nuotare e scavare (se il drago possiede l'una o l'altra o entrambe).

**Condividere incantesimi:** Questa capacità si applica soltan-

to agli incantesimi lanciati dal paladino. Il drago non può fare in modo che gli incantesimi lanciati su se stesso influenzino altresì il paladino.

**Resistenza agli incantesimi:** La resistenza agli incantesimi ottenuta da una cavalcatura speciale draconica non è cumulabile con qualsiasi altra resistenza agli incantesimi naturale che il drago potrebbe avere. Si applica soltanto il valore più alto.

### Servitori immondi draconici

Se la propria compagna comprende guardie nere, un personaggio appartenente a tale classe può utilizzare le regole seguenti per assoldare un drago come suo servitore immondo. Si devono confrontare il livello di classe e di guardia nera del personaggio, secondo la Tabella 3-17: "Disponibilità dei servitori immondi draconici". Se la guardia nera è del livello minimo richiesto, dopo aver acquisito il talento Gregario Draconico, può scegliere uno dei draghi disponibili come servitori immondi.

Un servitore immondo draconico, allo stesso modo di una cavalcatura speciale draconica, ottiene le sue capacità più o meno come un tipico servitore immondo, anche se la progressione delle sue capacità si basa sul livello al quale la cavalcatura stessa diventa innanzi tutto disponibile. Ciò vuol dire che i servitori immondi draconici più potenti non ottengono tutte le capacità comuni di un servitore immondo.

**TABELLA 3-17: DISPONIBILITÀ DEI SERVITORI IMMONDI DRACONICI**

Livello del personaggio*	Drago (taglia massima del cavaliere)
9° (5°)	Dragonnel (Me)
12° (6°)	Bianco, giovane (Pc)
12° (6°)	Viverma (G)
13° (7°)	Nero, giovane (Pc)
16° (8°)	Verde, giovane (Pc)
17° (9°)	Blu, giovane (Pc)
17° (9°)	Testuggine dragona (G)
17° (9°)	Bianco, adolescente (Pc)
18° (9°)	Nero, adolescente (Pc)
19° (10°)	Rosso, giovane (Me)
20° (10°)	Verde, adolescente (Me)

\*Il livello minimo della guardia nera è indicato tra parentesi.

**TABELLA 3-18: CAPACITÀ DEI SERVITORI IMMONDI DRACONICI**

Livello della guardia nera (per disponibilità del servitore)*				DV	Mod. armatura	Mod.		
9°	10°-13°	14°-17°	18°-20°	bonus	naturale	For	Int	Speciale
9°-10°	10°-14°	14°-18°	18°-20°	+2	+4	+1	6	Condividere incantesimi, condividere tiri salvezza, eludere migliorato, legame empatico
11°-14°	15°-18°	19°-20°		+4	+6	+2	7	Velocità migliorata
15°-18°	19°-20°			+6	+8	+3	8	Legame di sangue
19°-20°				+8	+10	+4	9	Resistenza agli incantesimi

\*Le intestazioni delle colonne in grassetto (9°, 10°-13°, ecc.) indicano il livello della guardia nera (o un intervallo di livelli) al quale un servitore di una certa specie diventa disponibile (come indicato nella Tabella 3-17). Gli intervalli numerici sotto le intestazioni di ciascuna colonna sono i livelli della guardia nera ai quali i servitori immondi draconici ottengono le caratteristiche indicate nell'ultima colonna a destra della tabella.

Un servitore immondo draconico ottiene le sue capacità più o meno come un tipico servitore immondo, anche se la progressione delle sue capacità si basa sul livello al quale la cavalcatura stessa diventa innanzi tutto disponibile. Ciò vuol dire che i servitori immondi draconici più potenti non ottengono tutte le capacità comuni di un servitore immondo. La Tabella 3-18: "Capacità dei servitori immondi draconici" riassume tutti i dettagli. Per le informazioni di base sui termini utilizzati nella tabella, vedi pagina 188 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Le differenze rispetto a quelle informazioni di base sono descritte di seguito.

**DV bonus:** Va trattato in modo analogo ai DV bonus del tipico servitore immondo, eccetto che questi dadi extra sono Dadi Vita a dodici facce (d12).

**Int:** La colonna "Intelligenza" vale soltanto per quei draghi il cui punteggio di Intelligenza è inferiore a quel valore (ossia, un servitore immondo draconico con un punteggio di Intelligenza superiore a quello indicato, conserva la sua normale Intelligenza).

**Velocità migliorata:** Questa capacità si applica a tutti i tipi di movimento del drago, compresa la velocità via terra, la velocità in volo e persino le velocità di nuotare e scavare (se il drago possiede l'una o l'altra o entrambe).

**Condividere incantesimi:** Questa capacità si applica soltanto agli incantesimi lanciati dalla guardia nera. Il drago non può fare in modo che gli incantesimi lanciati su se stesso influenzino altresì la guardia nera.

**Resistenza agli incantesimi:** La resistenza agli incantesimi ottenuta da un servitore immondo draconico non è cumulabile con qualsiasi altra resistenza agli incantesimi naturale che il drago potrebbe avere. Si applica soltanto il valore più alto.

## DRAGHI COME FAMIGLI

Un incantatore arcano, scegliendo il talento Famiglio Draconico, può ottenere un cucciolo di drago come famiglio. Questa scelta è popolare soprattutto tra gli stregoni, anche se molti maghi capiscono l'importanza di avere al loro fianco un drago.

L'allineamento del personaggio deve essere uno degli allineamenti ammissibili per una certa specie di drago, secondo

**TABELLA 3-19: SCEGLIERE UN FAMIGLIO DRACONICO**

Specie del drago	Allineamento del personaggio	Livello dell'incantatore arcano
Bianco	N, CN, CM	7°
Nero	N, NM, CM	8°
Ottone	NB, CB, CN	9°
Verde	N, LM, NM	9°
Rame	CB, N, CN	10°
Blu	LN, LM, NM	10°
Bronzo	LB, LN, N	11°
Rosso	CN, CM, NM	12°
Argento	LB, NB, N	12°
Oro	LB, NB, LN	14°

*Un cucciolo di drago di rame serve come famiglio draconico.*



quanto indicato nella

Tabella 3-19: "Scegliere un famiglio draconico". Inoltre, il livello di incantatore arcano del personaggio deve essere almeno pari al valore assegnato a quel drago. Uno stregone naturale di 7° livello, per esempio, potrebbe scegliere soltanto un drago bianco come suo famiglio, mentre uno stregone neutrale di 10° livello potrebbe scegliere tra un drago bianco, un drago nero, un drago di rame o un drago verde.

Un famiglio draconico che raggiunge la categoria di età molto giovane, non può più servire come famiglio. Il drago perde il suo legame con il personaggio, comprese tutte le capacità speciali conferitegli dal personaggio in ragione di questo legame.

Nell'ipotesi che il personaggio abbia prestato al drago le dovute cure e attenzioni, quest'ultimo conserverà il suo vincolo di amicizia con il personaggio anche nel futuro.

Il famiglio draconico è legato magicamente al personaggio, allo stesso modo di un famiglio normale. Il famiglio utilizza le statistiche comuni per una creatura della sua specie, come descritto nel *Manuale dei Mostri*, con le seguenti modifiche:

**Punti ferita:** Una volta e mezzo il totale del padrone o il normale totale del famiglio, quale che sia il punteggio superiore.

**Attacchi:** Si utilizzi il bonus di attacco base del padrone o quello del famiglio, quale che sia il migliore. I danni sono pari ai danni normali per un drago di quella taglia e specie.

**TABELLA 3-20: CAPACITÀ SPECIALI DEI FAMIGLI DRACONICI**

Livello di classe del padrone	Mod. armatura naturale	Speciale
8° o inferiore	+1	Allerta, condividere incantesimi, eludere migliorato, legame empatico
9°-12°	+2	Trasmettere incantesimi a contatto
13°-16°	+3	Resistenza agli incantesimi
17°-20°	+4	Scrutare sul famiglio

**Descrizioni delle capacità dei famigli:** Tutti i famigli draconici hanno capacità speciali (o conferiscono capacità ai loro padroni) secondo il livello del loro padrone. Per i dettagli completi delle capacità citate nella Tabella 3-20, vedi il riquadro "Famigli" alle pagine 56-57 del *Manuale del Giocatore*.

## DRAGHI COME PERSONAGGI GIOCANTI

Un modello di campagna del tutto diverso vede i draghi come protagonisti assoluti del gioco, con la possibilità per i giocatori di utilizzare draghi come personaggi, tanto nel caso di un unico personaggio in un gruppo composto per lo più da razze standard quanto in un gruppo interamente formato da draghi. Questi potenti PG, a seconda del tono e del livello della campagna, possono intraprendere il normale genere di avventure o impegnarsi in cerche epiche, credendosi al di so-

pra delle preoccupazioni dei comuni mortali.

Uno di questi modelli di campagna prevede che ogni giocatore controlli due personaggi nella campagna: un drago e un membro di una razza standard che ha stretto un legame di sangue con il drago. Alcune avventure, in particolare quelle che riguardano esplorazioni nei dungeon e nei tunnel più angusti, dove i draghi non possono utilizzare i loro poteri al meglio, si concentrano unicamente sui compagni dei draghi. Altre avventure, soprattutto quelle di portata epica, vedono i draghi PG al centro della scena.

Se il DM utilizza questo modello di campagna, deve fare in modo di attribuire punti esperienza ad entrambi i personaggi, quando uno dei due va all'avventura. Quando il personaggio controllato ottiene dei PE, il personaggio sullo sfondo riceve un premio pari al 25% del premio conferito al personaggio centrale.

I personaggi legati ai draghi condividono uno speciale legame emotivo con questi ultimi; questo legame viene ben rappresentato dalla classe di prestigio del valletto dei draghi (vedi pagina 134). I personaggi affini ai draghi non devono per forza scegliere questa classe di prestigio, ma molti avanzano lo stesso di qualche livello in essa, una volta che possiedono i necessari prerequisiti.

Un altro modo per consentire i draghi come personaggi giocanti è di utilizzare i personaggi delle razze standard, applicando però l'archetipo del mezzo-drago a questi ultimi. Tali personaggi possono utilizzare la maggior parte delle opzioni presentate in questo libro, senza però allontanarsi troppo dagli abituali confini che di solito definiscono i personaggi "standard" di D&D. Vedi l'archetipo del mezzo-drago a pagina 179 del *Manuale dei Mostri* e la descrizione del mezzo-drago nel Capitolo 4 di questo libro (pagina 195).

#### Avanzamento e invecchiamento

Un drago PG inizia ad un'età specificata (secondo il livello attuale del gruppo nella campagna) e ottiene livelli del personaggio a piacere del personaggio nel corso delle sue avventure. Il modificatore di livello di un drago puro che passa dall'età di cucciolo a quella di adolescente, varia tra +2 e +6, in base all'età e alla specie del drago. Nel caso di un drago PG, i Dadi Vita del drago più i livelli di classe più questo modificatore definiscono il livello effettivo del personaggio (LEP). Questo LEP per un personaggio di età adolescente o giovane all'inizio del gioco, è compreso all'incirca tra 5 e 20.

Il drago, man mano che invecchia, come illustrato nella Tabella 3-21: "Invecchiamento dei draghi PG", deve spendere un livello dopo un certo periodo di anni nella sua "classe" di drago, così da giustificare i Dadi Vita extra o il modificatore di livello dovuti alla crescita. Il personaggio deve prendere

re questo livello di drago come il primo livello ottenuto, quando giunge all'età indicata nella tabella. Non ottiene nessun beneficio per aver raggiunto una nuova categoria di età, se prima non consegue questo livello.

Un drago PG che avanza di un livello di drago, nella maggior parte dei casi, aggiunge 1 Dado Vita (1d12), 1 punto al bonus di armatura naturale e 1 punto al bonus di attacco base. Ogni due incrementi di Dadi Vita si traducono in un aumento del bonus base al tiro salvezza e una CD accresciuta contro le capacità speciali del drago.

Un drago PG, una volta ogni tanto, deve avanzare di un livello di drago senza ottenere un Dado Vita, un bonus di attacco base o qualsiasi altro beneficio immediato. Questi livelli sono contrassegnati da un asterisco nella colonna "Età in anni" della Tabella 3-21; quando il drago raggiunge una certa età, il successivo livello del personaggio ottenuto deve essere utilizzato per far avanzare il suo livello di drago.

Quando ciò si verifica, aumenta il suo modificatore di livello (e il suo LEP sale di conseguenza), ma il personaggio non ottiene nessun altro bene-

ficio. Questi "livelli estrinseci" spalmano i passaggi tra una categoria di età e l'altra, transizioni che sono spesso accompagnate da un aumento del modificatore di livello per tener conto delle variazioni di taglia, di punteggi di caratteristica o di altre statistiche.

Nella maggior parte dei casi nella Tabella 3-21, un drago PG che è vicino a ottenere una nuova categoria di età, ha un modificatore di livello superiore rispetto a quanto indicato per la sua categoria di età e specie nel *Manuale dei Mostri*. Questo sistema per passare tra una categoria di età e l'altra fa sì che un drago PG, quando

raggiunge una nuova categoria di età, non compia improvvisi sbalzi di potere incompatibili e sproporzionati rispetto al suo LEP. Il drago, in questi casi, potrebbe ottenere persino tre livelli effettivi del personaggio tutti in una volta sola (come accade, per esempio, nel caso di un giovane drago bianco con 11 DV e un modificatore di livello +3, quando avanza all'età adolescente e ottiene 12 DV e un modificatore di livello +5).

Quando un drago raggiunge una nuova categoria di età, i suoi punteggi di abilità aumentano tutti in modo eguale. Quando il punteggio di Intelligenza di un drago aumenta per la sua crescita, questi ottiene punti di abilità aggiuntivi per il suo nuovo punteggio di Intelligenza con effetti retroattivi, in contrasto con le normali regole che governano l'avanzamento dei personaggi. Ogni aumento di +2 dell'Intelligenza conferisce al personaggio un punto abilità aggiuntivo per ogni DV del drago, che si traduce in una nuova abilità con 1 grado per DV del drago (se è un'abilità di classe) o mezzo grado per DV del drago (per le abilità di classe incrociata). Il drago non ottiene né punti abilità aggiuntivi per qualsiasi livello di classe posseduto né punti abilità con effetto retroattivo quando la sua Intelligenza aumenta in altri modi (come nel caso di una *fascia dell'intelletto* o un aumento del punteggio di caratteristi-

*Questo cucciolo di drago d'oro va all'avventura al fianco di una paladina di 13° livello.*





**TABELLA 3-21: INVECCHIAMENTO DEI DRAGHI PG**

Età in anni	Categoria di età	DV del drago	Mod. livello	LEP Base
<b>Bianco</b>				
0	Cucciolo	3	+2	5
2	Cucciolo	4	+2	6
3	Cucciolo	5	+2	7
5*	Cucciolo	5	+3	8
6	Molto giovane	6	+3	9
9	Molto giovane	7	+3	10
12	Molto giovane	8	+3	11
16	Giovane	9	+3	12
18	Giovane	10	+3	13
20*	Giovane	10	+4	14
22	Giovane	11	+4	15
24*	Giovane	11	+5	16
26	Adolescente	12	+5	17
32	Adolescente	13	+5	18
39	Adolescente	14	+5	19
45*	Adolescente	14	+6	20
<b>Blu</b>				
0	Cucciolo	6	+4	10
2	Cucciolo	7	+4	11
4	Cucciolo	8	+4	12
6	Molto giovane	9	+4	13
8	Molto giovane	10	+4	14
11	Molto giovane	11	+4	15
14*	Molto giovane	11	+5	16
16	Giovane	12	+5	17
18	Giovane	13	+5	18
21	Giovane	14	+5	19
24*	Giovane	14	+6	20
<b>Nero</b>				
0	Cucciolo	4	+3	7
2	Cucciolo	5	+3	8
4	Cucciolo	6	+3	9
6	Molto giovane	7	+3	10
9	Molto giovane	8	+3	11
12	Molto giovane	9	+3	12
16	Giovane	10	+3	13
18	Giovane	11	+3	14
21	Giovane	12	+3	15
24*	Giovane	12	+4	16
26	Adolescente	13	+4	17
32	Adolescente	14	+4	18
39	Adolescente	15	+4	19
45*	Adolescente	15	+5	20

<b>Rosso</b>				
0	Cucciolo	7	+4	11
2	Cucciolo	8	+4	12
3	Cucciolo	9	+4	13
5*	Cucciolo	9	+5	14
6	Molto giovane	10	+5	15
8	Molto giovane	11	+5	16
11	Molto giovane	12	+5	17
14*	Molto giovane	12	+6	18
16	Giovane	13	+6	19
19	Giovane	14	+6	20

<b>Verde</b>				
0	Cucciolo	5	+5	10
2	Cucciolo	6	+5	11
4	Cucciolo	7	+5	12
6	Molto giovane	8	+5	13
9	Molto giovane	9	+5	14
12	Molto giovane	10	+5	15
16	Giovane	11	+5	16
18	Giovane	12	+5	17
21	Giovane	13	+5	18
24*	Giovane	13	+6	19
26	Adolescente	14	+6	20

<b>Argento</b>				
0	Cucciolo	7	+4	11
2	Cucciolo	8	+4	12
4	Cucciolo	9	+4	13
6	Molto giovane	10	+4	14
8	Molto giovane	11	+4	15
11	Molto giovane	12	+4	16
14*	Molto giovane	12	+5	17
16	Giovane	13	+5	18
19	Giovane	14	+5	19
22	Giovane	15	+5	20

<b>Bronzo</b>				
0	Cucciolo	6	+4	10
2	Cucciolo	7	+4	11
4	Cucciolo	8	+4	12
6	Molto giovane	9	+4	13
8*	Molto giovane	9	+5	14
10	Molto giovane	10	+5	15
12	Molto giovane	11	+5	16
14*	Molto giovane	11	+6	17
16	Giovane	12	+6	18
19	Giovane	13	+6	19
22	Giovane	14	+6	20

<b>Oro</b>				
0	Cucciolo	8	+4	12
2	Cucciolo	9	+4	13
3	Cucciolo	10	+4	14
5*	Cucciolo	10	+5	15
6	Molto giovane	11	+5	16
8	Molto giovane	12	+5	17
11	Molto giovane	13	+5	18
14*	Molto giovane	13	+6	19
16	Giovane	14	+6	20

<b>Ottone</b>				
0	Cucciolo	4	+2	6
2	Cucciolo	5	+2	7
3	Cucciolo	6	+2	8
5*	Cucciolo	6	+3	9
6	Molto giovane	7	+3	10
8	Molto giovane	8	+3	11
11	Molto giovane	9	+3	12
14*	Molto giovane	9	+4	13
16	Giovane	10	+4	14
19	Giovane	11	+4	15
22	Giovane	12	+4	16
26	Adolescente	13	+4	17
32	Adolescente	14	+4	18
39	Adolescente	15	+4	19
45*	Adolescente	15	+5	20

<b>Rame</b>				
0	Cucciolo	5	+2	7
2	Cucciolo	6	+2	8
3	Cucciolo	7	+2	9
5*	Cucciolo	7	+3	10
6	Molto giovane	8	+3	11
8	Molto giovane	9	+3	12
11	Molto giovane	10	+3	13
14*	Molto giovane	10	+4	14
16	Giovane	11	+4	15
19	Giovane	12	+4	16
22	Giovane	13	+4	17
26	Adolescente	14	+4	18
34	Adolescente	15	+4	19
42	Adolescente	16	+4	20

\*A queste età, un drago avanza di un livello di drago senza ottenere un Dado Vita (aumenta soltanto il modificatore di livello).

ca conseguente all'avanzamento del personaggio).

Maurizio, per esempio, crea un drago d'oro PG da inserire in un gruppo di personaggi di 13° livello. Keryst, il suo personaggio, è un cucciolo di drago implume, con 8 Dadi Vita da drago e un modificatore di livello +4, più un livello di paladino, per un livello effettivo del personaggio (LEP) uguale al 13°. Keryst ha 8d12 Dadi Vita per le sue origini di drago più 1d10 per il suo livello di paladino, ha armatura naturale +7 e possiede tutte le altre capacità tipiche di un cucciolo di drago d'oro e di un paladino di 1° livello. Questi, essendo un personaggio di 13° livello, inizia a giocare con 78.000 PE (o qualsiasi punteggio indicato dal DM compreso tra 78.000 e 90.999) e deve guadagnare un totale di 91.000 PE per avanzare al livello successivo.

Keryst ottiene due livelli da paladino prima di aver compiuto il suo secondo anno di età. Il personaggio, prima di sommare il suo nuovo livello di drago, possiede già 8d12 Dadi Vita da drago e ben 3d10 Dadi Vita da paladino. Le sue capacità razziali restano invariate, ma le sue capacità di paladi-

no aumentano secondo il suo livello di classe. Il suo LEP è uguale a 15. Il personaggio, quando ha compiuto i 2 anni di età e può ottenere un nuovo livello, deve per forza aggiungere i Dadi Vita da drago invece di un livello di paladino. Questi ottiene un Dado Vita a 12 facce, il suo bonus di armatura naturale aumenta di +1, e il suo bonus di attacco base migliora. Visto che il personaggio ormai possiede 12 Dadi Vita in tutto, questi ottiene un talento e l'aumento di un punteggio di caratteristica. Il suo LEP aumenta di 1 e sale a 16, proprio come se avesse guadagnato un livello di paladino.

Keryst, dopo il suo secondo compleanno, ottiene un altro livello di paladino nel corso dell'anno seguente. Keryst, prima di raggiungere i 3 anni, è un paladino di 4° livello e un personaggio di 17° livello. Una volta compiuti i 3 anni, questi deve aggiungere un altro livello di drago, che gli conferisce 10d12 Dadi Vita da drago da sommare ai suoi 4d10 Dadi Vita da paladino. Il suo bonus di attacco base, i suoi bonus ai tiri salvezza base e il suo bonus di armatura naturale aumen-

tano tutti di +1, mentre la CD del tiro salvezza contro la sua arma a soffio diventa 15 + il suo modificatore di Costituzione. Il suo LEP sale quindi a 18.

Trascorrono altri due anni e Keryst ottiene un altro livello di paladino, che lo porta ad essere un paladino di 5° livello e un personaggio di 19° livello. Il drago volge ai 5 anni di età e deve ottenere un altro livello di drago, ma questa volta senza ottenere alcun Dado Vita aggiuntivo. Il personaggio continua ad avere 10d12 Dadi Vita da drago e 5d10 Dadi Vita da paladino, ma il suo modificatore di livello è +5, ossia equivalente a un personaggio di 20° livello.

Quando Keryst compie i 6 anni, diventa un drago molto giovane e deve avanzare di un altro livello di drago. I suoi Dadi Vita da drago aumentano a 11d12, ma continua a essere un paladino di 5° livello così come il suo modificatore di livello resta uguale a +5, e quindi equivale a tutti gli effetti a un personaggio di 21° livello. Oltre agli incrementi al suo bonus di attacco base e al suo bonus di armatura naturale, che gli derivano dai suoi nuovi Dadi Vita da drago, i suoi punteggi di caratteristica aumentano in questo modo: For +4, Cos +2, Int +2, Sag +2 e Car +2. Il suo punteggio di Intelligenza accresciuto gli conferisce 11 punti abilità aggiuntivi, che si possono utilizzare per ottenere una nuova abilità di classe (per la sua "classe" di drago) con 11 gradi o un'abilità di classe incrociata con 5,5 gradi.

### Altri draghi puri

Nel caso di altri draghi puri, diversi da quelli descritti nel *Manuale dei Mostri*, è possibile ricavare tabelle analoghe a quelle precedenti, facendo riferimento alle informazioni della Tabella 3-22: "Ulteriori modificatori di livello".

Nella tabella, i Dadi Vita e i modificatori di livello sono as-

TABELLA 3-22: ULTERIORI MODIFICATORI DI LIVELLO

Specie del drago	Dadi Vita	Mod. livello	Simile
<b>Draghi gemmati</b>			
Zaffiro	5/8/11/14	+2/+3/+4/+4	Rame
Cristallo	5/8/11/14	+5/+5/+5/+6	Verde
Ametista	6/9/12	+4/+4/+5	Blu
Smeraldo	6/9/12	+4/+4/+6	Bronzo
Topazio	7/10/13	+4/+4/+5	Argento
<b>Draghi di Faerûn</b>			
Zanna	3/6/9/12	+3/+4/+5/+5	Ottone
Ombra	4/7/10/13	+3/+3/+3/+4	Nero
Canto	5/8/11/14	+5/+5/+5/+6	Verde
Marrone	6/9/12/15	+2/+3/+4/+5	-
Profondità	6/9/12	+4/+4/+5	Blu
<b>Draghi lung</b>			
Yu lung	6/9/12	+1/+2/+3	Rame
Pan lung	13	+4	Nero
Li lung	14	+6	Verde
<b>Draghi immondi</b>			
Stige	5/8/11/14	+5/+5/+5/+6	Verde
Ruggine	6/9/12	+4/+4/+5	Blu
Piroclastico	7/10/13	+4/+5/+6	Rosso
Tartareo	8/11/14	+4/+5/+6	Oro
Ululante	9/12	+4/+5	-
<b>Draghi planari</b>			
Etereo	4/7/10/13	+2/+3/+4/+4	Ottone
Battaglia	5/8/11/14	+2/+3/+4/+4	Rame
Caos	6/9/12	+4/+4/+6	Bronzo
Oceanus	7/10/13	+4/+4/+5	Argento
Radiose	9/12	+4/+5	-

segnati per i draghi cuccioli, molto giovani, giovani (i più comuni) e (talvolta) adolescenti.

Un drago di zaffiro, per esempio, ha 5 DV e un modificatore di livello +2 come cucciolo, 8 DV e un modificatore di livello +3 quando raggiunge lo stadio di molto giovane, 11 DV e un modificatore di livello +4 allo stadio di giovane e 15 DV e un modificatore di livello +4 come adolescente. Il suo avanzamento è uguale a quello assegnato a un drago di rame.

Se la somma dei Dadi Vita di un drago e del suo modificatore di livello risulta in un livello effettivo del personaggio superiore a 20, quel personaggio è troppo potente per essere inserito in qualsiasi gruppo di PG al di sotto del livello epico. Un drago ululante ha 9 DV e un modificatore di livello +4 come cucciolo e 12 DV con un modificatore di livello +5 come drago molto giovane. Quando raggiunge l'età giovane, ha 14 DV e un modificatore di livello +6, per un LEP totale di 21; quindi, per queste ragioni, le informazioni sui draghi ululanti giovani come PG non sono comprese nella Tabella 3-22.

Si noti poi che tutti i draghi lung sono "yu lung" per i primi loro 25 anni di vita (anche se di categoria di età giovane). Quando uno yu lung diventa adolescente, si trasforma in una diversa specie di drago. In virtù dei valori elevati dei Dadi Vita e dei modificatori di livello che li caratterizzano sin da adolescenti, molti draghi lung hanno LEP superiori al 20° già allo stadio di adolescente e non sono quindi riportati in questa tabella. Queste specie di drago comprendono il shen lung, il chiang lung, il tun mi lung, il lung wang e il tien lung. I valori riportati per i Dadi Vita e i modificatori di livello dei pan lung e dei li lung valgono soltanto per esemplari adolescenti.

### PG draghi inferiori

Utilizzare un'altra creatura del tipo drago come personaggio giocante comporta minori difficoltà dell'utilizzo nel gioco di un drago puro. Tale creatura ha un modificatore di livello assegnato e non possiede la crescita intrinseca dovuta all'avanzamento dell'età dei draghi, quindi dopo aver iniziato a giocare con quel personaggio non esiste nessuna ragione per far avanzare un'altra volta quel personaggio come mostro. Un personaggio viverna, per esempio, con un modificatore di livello +4 e 7 Dadi Vita, ha un LEP di 11 e si unisce a un gruppo di personaggi di 11° livello per andare all'avventura. La viverna continuerà ad avanzare come un personaggio, proprio come qualsiasi altro avventuriero del gruppo.

Si noti che molte creature del tipo drago hanno più di 20 DV, o il loro modificatore di livello è tale da aumentare il loro LEP oltre il 20° livello; pertanto, questi mostri non sono stati inclusi nella seguente lista.

Drago inferiore	Mod. livello		
Draco abissale	+5	Dragonnel	+3
Draco dell'acqua	+3	Pseudodrago	+3
Draco dell'aria	+3	Testuggine dragona	+5
Draco del fumo	+3	Viverna	+4
Draco del fuoco	+3		
Draco del ghiaccio	+3	<b>Archetipo</b>	<b>Mod. Livello</b>
Draco del magma	+3	Dracolich	+4
Draco della melma	+3	Draconico	+1
Draco della terra	+3	Drago fantasma	+5
Dracode aculeato	+2	Mezzo-drago	+3
Drago fatato	+2	Drago vampiro	+5
Dragone terrestre delle foreste	+3		
Dragone terrestre delle pianure	+2		
Dragone terrestre del Sottosuolo	+2		



Ilus. di L. Grant-West

**Q**uesto capitolo introduce una serie di mostri collegati ai draghi da introdurre nelle vostre campagne. Alcuni sono ripubblicati da fonti preesistenti; le versioni qui presentate sono da considerare ufficiali e corrette.

## CREATURA DRACONICA

Una creatura dracónica discende da un progenitore dracónico, anche se quest'ultimo può risalire a molte generazioni precedenti. Le creature dracónicas spesso mostrano segni della loro discendenza, come occhi a mandorla o unghie artigliate. A volte li si confonde con i mezzo-draghi.

Non è necessario stabilire l'esatta discendenza di una creatura dracónica (a differenza dei mezzo-draghi), poiché la creatura non ottiene alcuna capacità direttamente correlata al suo antenato dracónico (come per esempio la resistenza ad un certo tipo di energia).

### ESEMPIO DI CREATURA DRACONICA

Questo esempio utilizza un gigante del fuoco come creatura base.

- Gigante del fuoco dracónico**
- Gigante Grande (Fuoco)**
- Dadi Vita:** 15d8+90 (157 pf)
- Iniziativa:** -1
- Velocità:** 9 m in mezza armatura (6 quadretti); velocità base 12 m
- Classe Armatura:** 24 (-1 taglia, -1 Des, +9 naturale, +7 mezza armatura), contatto 8, colto alla sprovvista 24
- Attacco base/Lotta:** +11/+26

**Attacco:** Spadone +21 in mischia (3d6+16) o schianto +21 in mischia (1d4+11) o roccia +10 a distanza (2d6+11 più 2d6 fuoco) o artiglio +21 in mischia (1d4+11)

**Attacco completo:** Spadone +21/+16/+11 in mischia (3d6+16) o 2 schianti +21 in mischia (1d4+11) o roccia +10 a distanza (2d6+11 più 2d6 fuoco) o 2 artigli +21 in mischia (1d4+11)

**Spazio/Portata:** 3 m/3 m

**Attacchi speciali:** Scagliare rocce

**Qualità speciali:** Scurovisione 18 m, immunità al fuoco, visione crepuscolare, afferrare rocce, bonus ai tiri salvezza, vulnerabilità al freddo

**Tiri salvezza:** Temp +15, Rifl +4, Vol +9

**Caratteristiche:** For 33, Des 9, Cos 23, Int 10, Sag 14, Car 13

**Abilità:** Artigianato (fabbricare armi) +6, Intimidire +7, Osservare +14, Saltare +10, Scalare +10

**Talenti:** Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Oltrepassare Migliorato, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro

**Ambiente:** Montagne calde

**Organizzazione:** Solitario, squadra (2-5), banda (6-9 più 35% non combattenti più 1 adepto o chierico di 1° o 2° livello), gruppo di caccia/razzia (6-9 più 1 adepto o stregone di 3°-5° livello più 2-4 seguì infernali e 2-3 troll o ettin), o tribù (21-30 più 1 adepto, chierico o stregone di 6° o 7° livello più 12-30 seguì infernali, 12-22 troll, 5-12 ettin e 1-2 draghi rossi giovani)

**Grado di Sfida:** 11

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Legale malvagio

**Avanzamento:** Per classe del personaggio

**Modificatore di livello:** +5

Questo gigante del fuoco draconico, molto probabilmente il discendente dell'unione tra un gigante del fuoco e un drago rosso, utilizza la sua personalità e il suo potere fisico straordinari per guidare una tribù di giganti del fuoco.

### Combattimento

I giganti del fuoco draconici combattono in modo molto simile ai loro cugini giganti, affidandosi o al loro spadone o al lancio di rocce surriscaldate dal fuoco di un vulcano.

**Scagliare rocce (Str):** L'incremento di gittata per le rocce scagliate da un gigante del fuoco draconico è di 36 metri. La creatura è in grado di scagliare rocce che pesino ciascuna da 20 a 25 chilogrammi (oggetti di taglia Piccola) fino a cinque incrementi di gittata.

**Afferrare rocce (Str):** Questo gigante può afferrare rocce di taglia Piccola, Media, o Grande (o proiettili di forma simile). Una volta per round, se fosse normalmente colpito da una roccia, può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per afferrarla con un'azione gratuita. La CD è 15 per una roccia Piccola, 20 per una Media, e 25 per una Grande. (Se il proiettile ha un bonus magico al tiro per colpire, la CD aumenta del valore corrispondente). Il gigante deve essere preparato e consapevole dell'attacco.

**Bonus ai tiri salvezza (Str):** Questo gigante del fuoco draconico ha un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di sonno magico e di paralisi.



Gigante del fuoco draconico

## CREARE UNA CREATURA DRACONICA

"Draconico" è un archetipo ereditario che può essere applicato a qualsiasi creatura vivente draconica (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine di "creatura base") tranne che a un drago.

Una creatura draconica fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

**Taglia e tipo:** Gli animali con questo archetipo diventano bestie magiche, ma per il resto il tipo della creatura non viene modificato. La taglia rimane la stessa.

**Classe Armatura:** L'armatura naturale aumenta di 1.

**Danno:** Le creature draconiche hanno due attacchi con gli artigli. Se la creatura base non possiede questa forma di attacco, utilizzare i valori per i danni segnati nella tabella di seguito. Altrimenti, utilizzare i valori qui sotto oppure il danno della creatura base, quale che sia il più alto.

Taglia	Danni con l'artiglio
Fino a Minuscola	1
Piccola	1d2
Media	1d3
Grande	1d4
Enorme	1d6
Mastodontica	1d8
Colossale	1d10

**Qualità speciali:** Una creatura draconica ha tutte le qualità speciali della creatura base, più scurovisione fino a una distanza di 18 metri e visione crepuscolare.

**Tiri salvezza:** Una creatura draconica ha un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di sonno magico e di paralisi, grazie alla sua discendenza.

**Caratteristiche:** Aumentare le caratteristiche della creatura base nel modo seguente: For +2, Des +0, Cos +2, Int +0, Sag +0, Car +2.

**Abilità:** Le creature draconiche hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Intimidire e Osservare.

**Organizzazione:** Solitario o come la creatura base.

**Grado di Sfida:** Lo stesso della creatura base +1.

**Modificatore di livello:** Lo stesso della creatura base +1.

### Personaggi draconici

Le creature draconiche con punteggi di Carisma di 12 o più sono spesso stregoni.

## MOSTRI PER TIPO (E SOTTOTIPO)

**Aberrazione:** squama informe.

**(Acqua):** draco dell'acqua, draco del ghiaccio, draco della melma.

**(Acquatico):** draco dell'acqua, draco della melma, drago dell'Oceanus, drago dello Stige, dragone terrestre delle paludi.

**(Aria):** draco dell'aria, draco del fumo, draco del ghiaccio, draco delle tempeste.

**(Caotico):** drago del caos.

**Costrutto:** golem drago di ossa, golem draco di pietra, golem dragone di ferro.

**Drago:** draco delle tempeste, drachi elementali, dracode aculeato, drago della battaglia, drago del caos, drago etero, drago fatato, drago dell'Oceanus, drago d'ombra, drago piroclastico, drago radioso, drago della ruggine, drago dello Stige, drago Tartareo, drago ululante, dragoni terrestri, dragonnel, mezzo-drago

**Esterno (Caotico):** draco abissale.

**Esterno (Malvagio):** draco abissale.

**(Extraplanare):** drago della battaglia, drago del caos, drago etero, drago dell'Oceanus, drago piroclastico, drago radioso, drago della ruggine, drago dello Stige, drago Tartareo, drago ululante.

**(Freddo):** draco del ghiaccio.

**(Fuoco):** draco abissale, draco del fuoco, draco del magma, draco del fumo.

**Non morto:** dracolich, drago fantasma, drago scheletrico, drago vampiro, drago zombi.

**Parassita:** scarabeo del tesoro, sciame di scarabei del tesoro.

**(Rettile):** dragonide.

**(Sciame):** sciame di scarabei del tesoro.

**(Terra):** draco della terra, draco del magma, draco della melma.

**Umanoide mostruoso:** dragonide.

## DRACO ABISSALE

**Esterno Enorme (Caotico, Extraplanare, Fuoco, Malvagio)**

**Dadi Vita:** 10d8+50 (95 pf)

**Iniziativa:** +1

**Velocità:** 12 m (8 quadretti), volare 45 m (scarsa)

**Classe Armatura:** 21 (-2 taglia, +1 Des, +12 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 20

**Attacco base/Lotta:** +10/+18

**Attacco:** Pungiglione +19 in mischia (1d6+9 più veleno)

**Attacco completo:** Pungiglione +19 in mischia (1d6+9 più veleno) e morso +14 in mischia (2d6+4); o 2 artigli +19 in mischia (2d4+9)

**Spazio/Portata:** 4,5 m/3 m

**Attacchi speciali:** Arma a soffio, presenza terrificante, veleno, squartare

**Qualità speciali:** Scurovisione 18 m, immunità al fuoco, effetti di sonno magico e paralisi, visione crepuscolare, tratti degli esterni, olfatto acuto, resistenza all'acido 20, al freddo 20, all'elettricità 20, vulnerabilità al freddo

**Tiri salvezza:** Temp +12, Rifl +8, Vol +9

**Caratteristiche:** For 29, Des 12, Cos 20, Int 6, Sag 15, Car 15

**Abilità:** Ascoltare +17, Cercare +11, Diplomazia +5, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +12, Osservare +17, Raggiare +15

**Talenti:** Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Picchiata Potente

**Ambiente:** Infiniti Strati dell'Abisso

**Organizzazione:** Solitario, coppia o stormo (3-6)

**Grado di Sfida:** 9

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Sempre caotico malvagio

**Avanzamento:** 11-20 DV (Enorme); 21-30 DV (Mastodontico)

**Modificatore di livello:** +5

Il draco abissale è l'orribile risultato di un antico programma di allevamento che combina gli elementi più disgustosi di demoni, viverne e draghi rossi. Creati originariamente con lo scopo di servire da cavalcatura per i possenti principi dei demoni, i drachi abissali si sono dimostrati troppo indisciplinati per tale servizio. Adesso popolano le terre selvagge dell'Abisso, cibandosi tanto di demoni quanto di visitatori.

I drachi abissali assomigliano ai loro progenitori viverne, ma le loro pelli a scaglie rosso scure tradiscono la loro origine immonda. Hanno robuste ali da pipistrello, un collo serpentino e artigli affilati come rasoi.

I drachi abissali parlano Abissale e Comune.

### COMBATTIMENTO

Un draco abissale conserva la natura aggressiva delle viverne sue antenate, tuffandosi sulle prede con una discesa controllata a stento, bombardando gli avversari con la sua arma a soffio

e disperdendoli con la sua presenza terrificante, per poi abbattere i pochi superstiti.

Quando usa il talento di Attacco in Volo, un draco abissale può attaccare con il pungiglione, il morso o entrambi gli artigli. Questi ultimi non hanno la destrezza necessaria a ghermire un avversario, e quindi il draco si accontenta semplicemente di squarciare il suo nemico.

Le armi naturali di un draco abissale, così come tutte le armi che maneggia, sono considerate di allineamento caotico e malvagio ai fini di superare la riduzione del danno.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 18 m, ogni 1d4 round, 10d6 speciale, Riflessi CD 20 dimezza. Proprio come per l'incantesimo *colpo infuocato*, metà di questo danno è da fuoco e il resto è profano (e pertanto non è soggetto alla resistenza al fuoco e a difese simili). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

**Presenza terrificante (Str):** Quando un draco abissale carica, attacca o sorvola qualche creatura, incute il terrore in tutte le creature entro 36 metri che abbiano meno Dadi Vita o livelli del draco abissale. Ogni vittima potenziale deve provare ad effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17. Se fallisce, una creatura con 4 o meno DV cade in preda al panico per 4d6 round, e una con 5 o più DV diventa scossa per 4d6 round. Un tiro salvezza effettuato con successo lascia quel nemico immune dalla presenza terrificante di quel draco abissale per 24 ore. I draghi ignorano la presenza terrificante di un draco abissale, così come gli altri drachi abissali.

**Veleno (Str):** Pungiglione, Tempra CD 20; danno iniziale e secondario 2d6 Cos.

**Squartare (Str):** Se un draco abissale colpisce con entrambi gli artigli, penetra nel corpo dell'avversario e ne squarta la pelle. Questo attacco di squartamento infligge automaticamente 4d4+13 danni aggiuntivi.

**Tratti degli esterni:** Un draco abissale non può essere rianimato, reincarnato o resuscitato (sebbene un incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo* o *resurrezione pura* possano riportarlo in vita).



Draco abissale

## DRACO ELEMENTALE

I drachi elementali sono creature feroci, lontanamente imparentati alle viverne, ma con un legame originario con i Pianeti Elementali.

Somigliano a draghi flessibili e sinuosi, con una colorazione e una trama delle scaglie consone alla loro ascendenza elementale. Molti di essi misurano circa 3,6 metri dal naso alla coda.

Alcuni jann allevano ed educano i drachi elementali come cavalcature.

### COMBATTIMENTO

Tutti i drachi elementali condividono alcune tendenze e tattiche. È difficile sorprenderli. Quando li si incontra, utilizzano l'Attacco in Volo per restare il più a lungo possibile al di

fuori della portata dei loro avversari. Una volta che entrano in mischia, danno inizio ad una serie di attacchi mortali senza mostrare pietà. I loro corpi sinuosi gli consentono di concentrare tutti gli attacchi (incluso il colpo di coda) su qualsiasi creatura entro la loro portata, anche quando sono in volo.

## DRACO DELL'ACQUA

**Drago Grande (Acqua, Acquatico)**

**Dadi Vita:** 10d12+30 (97 pf)

**Iniziativa:** +1

**Velocità:** 9 m (6 quadretti), nuotare 9 m, volare 24 m (scarsa)

**Classe Armatura:** 20 (-1 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 19

**Attacco base/Lotta:** +10/+19

**Attacco:** Morso +14 in mischia (2d6+5)

**Attacco completo:** Morso +14 in mischia (2d6+5) e 2 artigli +12 in mischia (1d8+2) e colpo di coda +12 in mischia (1d8+7)

**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m

**Attacchi speciali:**

Bagnare, padronanza dell'acqua

**Qualità speciali:**

Anfibio, scurovisione 18 m, immunità agli effetti di sonno magico e alla paralisi, visione crepuscolare

**Tiri salvezza:** Temp +10, Rifl +10, Vol +8

**Caratteristiche:** For 21, Des 12, Cos 17, Int 8, Sag 14, Car 11

**Abilità:** Artista della Fuga +14, Ascoltare +17, Cercare +12, Nascondersi +10\*, Nuotare +5, Osservare +19, Percepire Intenzioni +15

**Talenti:** Allerta, Attacco in Volo, Multiattacco, Riflessi Fulminei

**Ambiente:** Acquatici temperati

**Organizzazione:** Solitario, coppia, o gruppo (3-6)

**Grado di Sfida:** 8

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Generalmente neutrale

**Avanzamento:** 11-19 DV (Grande); 20-29 DV (Enorme); 30 DV (Mastodontica)

**Modificatore di livello:** +3

I drachi dell'acqua considerano di loro proprietà le aree costiere o le isole, e saccheggiano i marinai e tutte le altre creature abbastanza folli da entrare nel loro territorio.

Le scaglie blu-argentate di un draco dell'acqua sembrano più simili a quelle di un pesce che di un rettile, data la loro lucentezza e levigatezza. Il corpo lucido taglia l'acqua con una velocità accettabile; tuttavia, non può competere con la maggior parte delle altre creature acquatiche, e pertanto tende a rimanere a basse profondità in modo da potersi librare in aria se necessario.

Le testuggini dragone e i drachi dell'acqua condividono spesso gli stessi territori, anche se un draco solitario non costituisce una sfida per le prime.

Solo i gruppi di drachi dell'acqua sono sufficientemente coraggiosi da fronteggiare un avversario talmente potente. I drachi dell'acqua odiano i draghi di bronzo, ma l'odio viene superato dal timore.

I drachi dell'acqua parlano Draconico e Aquan. Il loro modo di parlare è gorgogliante e piacevole da ascoltare.

**Combattimento**

I drachi dell'acqua preferiscono combattere le loro battaglie sotto le onde, per avvantaggiarsi della loro prodezza in quell'ambiente.

Prendono il volo solo per ghermire le vittime (come per esempio dal ponte di una nave), utilizzando Attacco in Volo per afferrare un bersaglio e ritornare in acqua in un sol balzo.

**Bagnare (Str):** Il tocco di un draco dell'acqua spegne torce, fuochi da campo, lanterne esposte, e altre fiamme libere non magiche che siano di taglia Grande o inferiore. Il draco è in grado di dissolvere fuochi magici col tocco come un *dissolvi magie* (livello dell'incantatore pari ai DV del draco).

**Padronanza dell'acqua (Str):** Un draco dell'acqua riceve un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano l'acqua. Se l'avversario o il draco sono sulla terra ferma, il draco ha una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni (questi modificatori non sono inclusi nel blocco delle statistiche).

**Anfibio (Str):** Sebbene i drachi dell'acqua siano creature acquatiche, possono sopravvivere sulla terra senza limiti di tempo.

**Abilità:** Un draco dell'acqua ha un bonus razziale di +8 a



tutte le prove di Nuotare effettuate per eseguire qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 su una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può effettuare un'azione di corsa mentre nuota, a patto che nuoti in linea retta. I drachi dell'acqua hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare. \*Hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi quando sono sottacqua.

## DRACO DELL'ARIA

**Drago Grande (Aria)**

**Dadi Vita:** 8d12+24 (78 pf)

**Iniziativa:** +2

**Velocità:** 9 m (6 quadretti), volare 36 m (buona)

**Classe Armatura:** 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15

**Attacco base/Lotta:** +8/+16

**Attacco:** Morso +11 in mischia (2d6+4)

**Attacco completo:** Morso +11 in mischia (2d6+4) e 2 artigli +9 in mischia (1d8+2) e colpo di coda +9 in mischia (1d8+6)

**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m

**Attacchi speciali:** Padronanza dell'aria, tempesta di sabbia accecante

**Qualità speciali:** Percezione cieca 18 m, scurovisione 18 m, forma gassosa, immunità agli effetti di sonno magico e alla paralisi, visione crepuscolare

**Tiri salvezza:** Temp +9, Rifl +8, Vol +8

**Caratteristiche:** For 19, Des 14, Cos 17, Int 8, Sag 14, Car 11

**Abilità:** Artista della Fuga +13, Ascoltare +14, Diplomazia +2, Intimidire +2, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +17\*, Osservare +15, Raggiare +11

**Talenti:** Allerta, Attacco in Volo, Combattere alla Cieca<sup>B</sup>, Multiattacco

**Ambiente:** Deserti temperati

**Organizzazione:** Solitario, coppia o stormo (3-6)

**Grado di Sfida:** 6

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Generalmente caotico neutrale

**Avanzamento:** 9-19 DV (Grande); 20-24 DV (Enorme)

**Modificatore di livello:** +3

I drachi dell'aria sono umorali e codardi: tiranneggiano i più deboli ma fuggono dai più forti.

Le scaglie di un draco dell'aria sono color marrone sabbia, per confondersi meglio con gli ambienti desertici. La parte inferiore del ventre tende all'azzurro, e rende molto difficile individuare il draco per chi lo osserva dal basso. I denti del draco sono affilati come aghi, così come i suoi artigli.

I drachi dell'aria entrano spesso in conflitto con i dragoni, poiché entrambi prediligono lo stesso tipo di tana e spesso combattono per il dominio del territorio. I drachi dell'aria di solito fuggono al cospetto dei draghi di rame o blu, a meno che non siano in grado di tendere un'imboscata ad un piccolo esemplare o di cucinarsi le uova che provengano da un nido incustodito.

I drachi dell'aria parlano il Draconico e l'Auran con una voce fatta di sussurri, biasciando spesso le parole o mescolando senza volerlo le due lingue.

### Combattimento

I drachi dell'aria sfruttano la loro velocità aerea e la loro manovrabilità a loro vantaggio, utilizzando Attacco in Volo per colpire gli avversari che si muovono più lentamente. Preferiscono tendere un'imboscata a quei bersagli che appaiano deboli, feriti o indifesi. Possono anche librarsi sul posto, solle-

vando una tempesta di sabbia accecante per intralciare i loro avversari.

**Padronanza dell'aria (Str):** Le creature aeree subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni contro un draco dell'aria.

**Tempesta di sabbia accecante (Str):** Se un draco dell'aria si libra vicino al terreno in un'area con molti detriti (come per esempio un deserto sabbioso), la corrente d'aria prodotta dalle ali crea una nube semisferica con un raggio di 9 metri. I venti generati in tal modo possono estinguere torce, piccoli fuochi da campo, lanterne esposte e altre piccole fiamme aperte di origine non magica. La nube impedisce la visibilità, e le creature colte al suo interno sono accecate per tutto il tempo in cui vi rimangono e per 1 round dopo esserne uscite. Chi rimane all'interno della nube deve superare una prova di Concentrazione con CD 14 per lanciare un incantesimo. Il draco dell'aria non è immune a questo effetto, anche se il suo talento Combattere alla Cieca in qualche modo compensa tale difetto.

**Forma gassosa (Sop):** Una volta al giorno, un draco dell'aria può assumere *forma gassosa* come per l'incantesimo omonimo (il livello dell'incantatore equivale ai DV del draco).

**Abilità:** I drachi dell'aria hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente. \*Hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi quando volano in ambienti desertici temperati o caldi.

## DRACO DEL FUMO

**Drago Grande (Aria, Fuoco)**

**Dadi Vita:** 12d12+36 (117 pf)

**Iniziativa:** +4

**Velocità:** 12 m (8 quadretti), volare 36 m (buona)

**Classe Armatura:** 19 (-1 taglia, +4 Des, +6 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15

**Attacco base/Lotta:** +12/20

**Attacco:** Morso +15 in mischia (2d6+4)

**Attacco completo:** Morso +15 in mischia (2d6+4) e 2 artigli +13 in mischia (1d8+2) e colpo di coda +13 in mischia (1d8+6)

**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m

**Attacchi speciali:** Arma a soffio

**Qualità speciali:** Scurovisione 18 m, immunità al fuoco, agli effetti di sonno magico e alla paralisi, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo

**Tiri salvezza:** Temp +11, Rifl +14, Vol +10

**Caratteristiche:** For 19, Des 18, Cos 17, Int 10, Sag 14, Car 13

**Abilità:** Artista della Fuga +19, Ascoltare +19, Cercare +15, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +15\*, Osservare +19

**Talenti:** Allerta, Attacco in Volo, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Seguire Tracce

**Ambiente:** Sotterranei

**Organizzazione:** Solitario, coppia, o gruppo (3-6)

**Grado di Sfida:** 9

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Generalmente caotico malvagio

**Avanzamento:** 13-19 DV (Grande); 20-29 DV (Enorme); 30-36 DV (Mastodontica)

**Modificatore di livello:** +3

I drachi del fumo sono predatori astuti e pazienti che inseguono la loro preda per chilometri prima di colpirla di sorpresa.

Le scaglie levigate di un draco del fumo sono di color gri-

gio carbone, con rari punti rosso scuri e una cresta dorsale nero ebano. I suoi occhi pulsano come tizzoni rosso fuoco, in particolare quando la creatura è adirata o si trova in battaglia.

Il draco del fumo è la specie di draco più legato al territorio, e si sa che non tollera coloro che violano la sua zona. Queste creature sono abili inseguitori, in grado di rincorrere la preda per lunghe distanze, se necessario.

Un draco del fumo parla Draconico e una lingua tra Auran e Ignan (50% di probabilità per ciascuna). È raro che la creatura alzi la voce oltre un sussurro sibilante, anche quando è alterata.

### Combattimento

Dopo che un draco del fumo ha inseguito la sua preda, comincia il combattimento con la sua arma a soffio di fumo, accecando i suoi bersagli. Poi attacca un individuo solitario o separato dal gruppo, concentrando i suoi colpi su quella creatura fintantoché questa non risulta incapacitata o che il draco debba scappare. Se fronteggia un nemico che non è in grado di sconfiggere facilmente, si ritira al sicuro, solo per seguire e colpire in seguito.

**Arma a soffio (Sop):** Con un'azione standard una volta ogni 1d4 round, un draco del fumo può soffiare una nube caliginosa di fumo in un raggio di 9 metri, la quale fornisce occultamento (20% probabilità di mancare) a tutte le creature al suo interno. Grazie alla sua percezione cieca, il draco ignora questa probabilità di mancare. La foschia dura 1 minuto, ma può essere soffiata via da un vento moderato (16,5+ km/h) in 4 round o da un vento forte (31,5+ km/h) in 1 round. Questa arma a soffio non può essere utilizzata sottacqua.

Una volta al giorno, un draco del fumo può esalare una nube incendiaria piuttosto che una caliginosa. La nube fornisce occultamento come quella caliginosa, ma le braci incandescenti sospese entro la nube incendiaria infliggono 2d6 danni da fuoco a qualsiasi cosa al suo interno per ogni round (Riflessi CD 19 dimezza). Il soffio incendiario è per il resto identico al soffio caliginoso.

**Abilità:** I drachi del fumo hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare e Muoversi Silenziosamente. \*Hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi in aree di ombra o di oscurità.

## DRACO DEL FUOCO

**Drago Grande (Fuoco)**

**Dadi Vita:** 14d12+28 (122 pf)

**Iniziativa:** +3

**Velocità:** 12 m (8 quadretti), volare 27 m (media)

**Classe Armatura:** 20 (-1 taglia, +3 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 17

**Attacco base/Lotta:** +14/+22

**Attacco:** Morso +17 in mischia (2d6+4 più 1d6 fuoco)

**Attacco completo:** Morso +17 in mischia (2d6+4 più 1d6 fuoco) e 2 artigli +15 in mischia (1d8+2 più 1d6 fuoco) e colpo di coda +15 in mischia (1d8+6 più 1d6 fuoco)

**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m

**Attacchi speciali:** Calore

**Qualità speciali:** Scurovisione 18 m, immunità al fuoco, agli effetti di sonno magico e alla paralisi, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo

**Tiri salvezza:** Temp +11, Rifl +14, Vol +10

**Caratteristiche:** For 19, Des 16, Cos 15, Int 8, Sag 12, Car 11

**Abilità:** Ascoltare +20, Cercare +20, Diplomazia +2, Intimidire +2, Osservare +20, Raggirare +17, Saltare +21, Scalare +23

**Talenti:** Allerta, Attacco in Volo, Multiattacco, Riflessi in

Combattimento, Riflessi Fulminei

**Ambiente:** Colline calde

**Organizzazione:** Solitario, coppia, o stormo (3-6)

**Grado di Sfida:** 10

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Generalmente neutrale malvagio

**Avanzamento:** 15-19 DV (Grande); 20-29 DV (Enorme); 30-39 DV (Mastodontica); 40-42 DV (Colossale)

**Modificatore di livello:** +3

Il draco del fuoco è un predatore astuto, uno dei più potenti della sua specie. È anche annoverato tra i più malvagi dei drachi elementali.

Il colore dei drachi del fuoco varia da un rosso sangue a un vermiglio abbagliante, e spesso li si confonde con i draghi rossi giovani, grazie anche al fatto che le due creature abitano gli stessi territori. Si divertono a trarre vantaggio da questa confusione di identità, contando sul fatto che la maggior parte delle persone farebbe di tutto pur di evitare le ire di un drago rosso. Gli occhi di un draco del fuoco sono come fiammate gialle.

La maggior parte dei drachi del fuoco evita il contatto diretto con i draghi rossi. I giganti del fuoco a volte addestrano questi drachi come animali domestici o guardiani, sebbene i drachi non nutrano particolare affetto per i giganti.

I drachi del fuoco parlano sia Draconico che Ignan in un tono stridente.

### Combattimento

Un draco del fuoco di norma finge di essere sorpreso quando lo si incontra, e prova a trascinare gli avversari entro il raggio dei suoi attacchi di opportunità. Grazie al suo talento di Riflessi in Combattimento, può compiere quattro attacchi di questo tipo per ogni round.

**Calore (Str):** Il corpo incandescente di un draco del fuoco infligge 1d6 danni extra da fuoco ogniqualvolta la creatura colpisce in mischia oppure, durante una lotta, in ogni round in cui mantiene la presa.

Anche le creature o le armi che colpiscono un draco del fuoco subiscono questi danni (non è consentito un tiro salvezza).

**Abilità:** I drachi del fuoco hanno un bonus razziale +4 alle prove di Cercare.

## DRACO DEL GHIACCIO

**Drago Grande (Acqua, Aria, Freddo)**

**Dadi Vita:** 8d12+32 (86 pf)

**Iniziativa:** +2

**Velocità:** 9 m (6 quadretti), volare 33 m (media), nuotare 6 m

**Classe Armatura:** 19 (-1 taglia, +2 Des, +8 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17

**Attacco base/Lotta:** +8/+17

**Attacco:** Morso +12 in mischia (2d6+5)

**Attacco completo:** Morso +12 in mischia (2d6+5) e 2 artigli +10 in mischia (1d8+2 più 1d6 freddo) e colpo di coda +10 in mischia (1d8+7)

**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m

**Attacchi speciali:** Tocco congelante

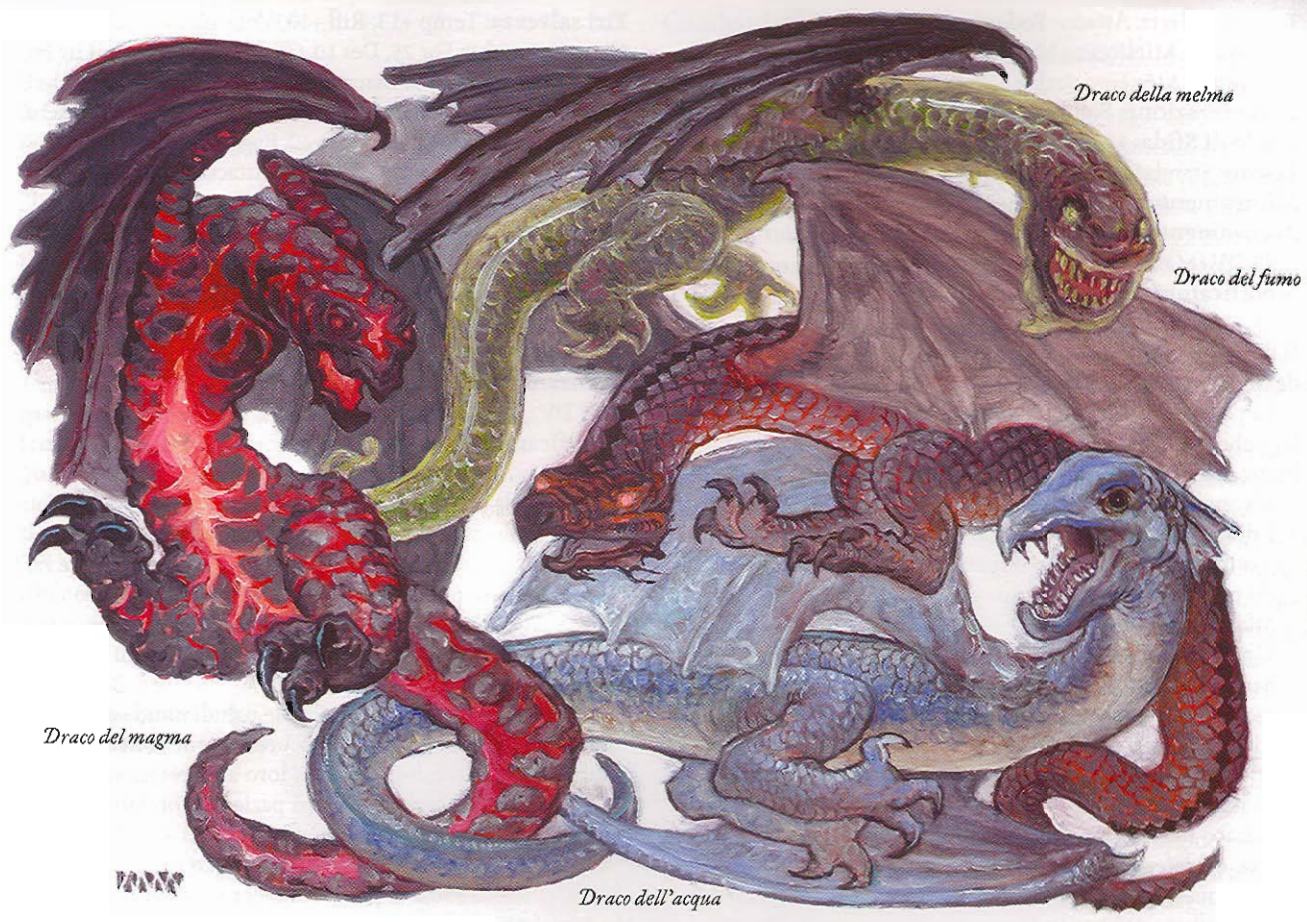
**Qualità speciali:** Scurovisione 18 m, Immunità al freddo, agli effetti di sonno magico e alla paralisi, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco

**Tiri salvezza:** Temp +10, Rifl +8, Vol +9

**Caratteristiche:** For 21, Des 14, Cos 19, Int 10, Sag 16, Car 13

**Abilità:** Artista della Fuga +12, Ascoltare +13, Cercare +8, Equilibrio +15, Nascondersi +9\*, Nuotare +5, Osservare +15, Scalare +15





Draco della melma

Draco del fumo

Draco del magma

Draco dell'acqua

**Talenti:** Allerta, Attacco in Volo, Multiattacco  
**Ambiente:** Deserti freddi  
**Organizzazione:** Solitario, coppia, o gruppo (3-6)  
**Grado di Sfida:** 7  
**Tesoro:** Standard  
**Allineamento:** Generalmente caotico malvagio  
**Avanzamento:** 9-19 DV (Grande); 20-24 DV (Enorme)  
**Modificatore di livello:** +3

I drachi del ghiaccio sono bestie depravate che si cibano di carogne e vivono nelle terre fredde o artiche.

Le scaglie di un draco del ghiaccio sono di color avorio, con occasionali sfumature di blu ghiaccio. I drachi del ghiaccio hanno arti corti e robusti e una coda ampia e piatta che li aiuta a scalare le superfici ghiacciate.

I drachi del ghiaccio cedono sempre la precedenza ai grandi predatori, e preferiscono attendere finché tali creature abbiano finito di cibarsi per poi avvicinarsi ai resti. Non hanno paura, invece, di scacciare i predatori più piccoli, come i lupi.

Un draco del ghiaccio parla Draconico e una lingua tra Auran e Aquan (50% di probabilità per ciascuna). Le creature parlano in maniera zoppicante, ma guai a chiunque confonda questa caratteristica con una mancanza di intelligenza.

**Combattimento**

A meno che non sia disperato, un draco del ghiaccio aggredisce solo gli esseri viventi più piccoli di lui, e se possibile dalle ombre. Concentra i suoi attacchi su un individuo, utilizzando il suo tocco congelante per indebolire l'avversario in modo da poterlo afferrare in lotta e volare via.

**Tocco congelante (Sop):** Chiunque venga colpito da un attacco con l'artiglio di un draco del ghiaccio subisce 1d6 danni extra da freddo e deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 18 per non subire anche 1 danno alla Forza.

**Abilità:** Un draco del ghiaccio ha un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per eseguire qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 su una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può effettuare un'azione di corsa mentre nuota, a patto che nuoti in linea retta.

I drachi del ghiaccio hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Equilibrio e di Scalare. \*Hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi negli ambienti ghiacciati.

**DRACO DEL MAGMA**

**Drago Grande (Fuoco, Terra)**

**Dadi Vita:** 16d12+64 (172 pf)

**Iniziativa:** +6

**Velocità:** 9 m (6 quadretti), scavare 3 m, volare 18 m (scarsa)

**Classe Armatura:** 23 (-1 taglia, +2 Des, +12 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 21

**Attacco base/Lotta:** +16/+26

**Attacco:** Morso +21 in mischia (2d6+6); o artiglio +19 in mischia (1d8+3)

**Attacco completo:** Morso +21 in mischia (2d6+6) e 2 artigli +19 in mischia (1d8+3) e colpo di coda +19 in mischia (1d8+9)

**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m

**Attacchi speciali:** Afferrare migliorato, bruciare

**Qualità speciali:** Scurovisione 18 m, immunità al fuoco, agli effetti di sonno magico e alla paralisi, visione crepuscolare, percezione tellurica 18 m, vulnerabilità al freddo

**Tiri salvezza:** Temp +14, Rifl +14, Vol +11

**Caratteristiche:** For 23, Des 14, Cos 19, Int 8, Sag 12, Car 11

**Abilità:** Ascoltare +22, Cercare +18, Diplomazia +2, Intimidire +2, Nascondersi +19, Osservare +22, Raggiare +19, Scalare +27

**Talenti:** Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi Fulminei  
**Ambiente:** Montagne calde  
**Organizzazione:** Solitario, coppia, o gruppo (3-6)  
**Grado di Sfida:** 13  
**Tesoro:** Standard  
**Allineamento:** Generalmente legale malvagio  
**Avanzamento:** 17-19 DV (Grande); 20-29 DV (Enorme); 30-39 DV (Mastodontica); 40-51 DV (Colossale)  
**Modificatore di livello:** +3

Il draco del magma, il più possente dei drachi elementali, arde di potere malvagio.

La pelle spessa e a scaglie di un draco del magma ricorda la lava che si raffredda, con artigli di ossidiana e occhi cremisi luccicanti. Sebbene queste creature sembrino lente e goffe, si muovono con sorprendente agilità.

I drachi del magma di solito vivono in caverne sotterranee o in crateri vulcanici, in particolare quelli nei pressi di laghi o fiumi o rocce fuse. Spesso si alleano con gli efreet o le salamandre.

Un draco del magma parla Draconico e una lingua tra Ignan e Terran (50% di probabilità per ciascuna). Le voci di queste creature riecheggiano in maniera possente, e ricordano il loro legame con i vulcani.

#### Combattimento

Un draco del magma non perde tempo a giocare con la sua preda, e preferisce immobilizzare il bersaglio e osservarlo mentre questi viene bruciato sino alla morte. Se ha spazio per volare, utilizza Attacco in Volo per ghermire un avversario e portarlo in un punto in cui possa ucciderlo a suo piacimento.

**Bruciare (Str):** Coloro che rimangono coinvolti in una lotta con un draco del magma devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 22 o prendere fuoco. Le fiamme divampano per 1d4 round (si veda "Prendere fuoco", pagina 304 della Guida del DUNGEON MASTER). Una creatura infiammata può usare un'azione di movimento per spegnere le fiamme (ma non mentre è impegnata nella lotta).

**Afferrare migliorato (Str):** Per utilizzare questa capacità, un draco del magma deve colpire una creatura della sua stessa taglia o di taglia inferiore con un attacco con gli artigli. Quindi può provare a ingaggiare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità.

**Abilità:** I drachi del magma hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi e di Scalare.

#### DRACO DELLA MELMA

**Drago Grande (Acqua, Acquatico, Terra)**  
**Dadi Vita:** 12d12+60 (141 pf)  
**Iniziativa:** +0  
**Velocità:** 6 m (4 quadretti), nuotare 6 m, scavare 3 m, volare 15 m (maldestra)  
**Classe Armatura:** 21 (-1 taglia, +12 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 21  
**Attacco base/Lotta:** +12/+22  
**Attacco:** Morso +23 in mischia (2d6+7 più 1d6 acido); o artiglio +21 in mischia (1d8+3 più 1d6 acido)  
**Attacco completo:** Morso +23 in mischia (2d6+7 più 1d6 acido) e 2 artigli +21 in mischia (1d8+3 più 1d6 acido) e colpo di coda +21 in mischia (1d8+10 più 1d6 acido)  
**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m  
**Attacchi speciali:** Acido, afferrare migliorato  
**Qualità speciali:** Anfibio, scurovisione 18 m, immunità agli effetti di sonno magico e alla paralisi, visione crepuscolare

**Tiri salvezza:** Temp +13, Rifl +10, Vol +10  
**Caratteristiche:** For 25, Des 10, Cos 21, Int 8, Sag 14, Car 11  
**Abilità:** Ascoltare +19, Cercare +14, Diplomazia +2, Intimidire +2, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +13\*, Nuotare +7, Osservare +19, Raggiare +15  
**Talenti:** Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Multiattacco, Riflessi Fulminei  
**Ambiente:** Paludi fredde  
**Organizzazione:** Solitario, coppia, o covata (3-6)  
**Grado di Sfida:** 12  
**Tesoro:** Standard  
**Allineamento:** Generalmente legale malvagio  
**Avanzamento:** 13-19 DV (Grande); 20-29 DV (Enorme); 30-36 DV (Mastodontica)  
**Modificatore di livello:** +3

Il draco della melma è una creatura disgustosa e nauseabonda che punta sulla segretezza e sull'astuzia per sconfiggere la propria preda.

Le scaglie viscide e color verde-grigio di un draco della melma grondano di una sostanza viscida e caustica. Gli artigli e i denti della creatura sono grigio sporco, e gli occhi sono di un giallo pallido e acquoso.

I drachi della melma vivono nelle paludi umide e negli acquitrini puzzolenti, oppure in oscure caverne sotterranee. Di tanto in tanto prendono sotto la loro ala protettiva lucertoloidi o trogloditi, sebbene la loro pazienza con tali esseri inferiori sia estremamente limitata.

Un draco della melma parla Draconico e una lingua tra Aquan e Terran (50% di probabilità per ciascuna). Il suo modo di parlare è lento e confuso, come se parlasse con la bocca piena d'acqua per metà.

#### Combattimento

A causa delle loro capacità visive, i drachi della melma sono in grado di individuare una potenziale preda da una certa distanza. Si avvicinano per via aerea oppure sottacqua, come più conviene, afferrano un bersaglio e poi prendono il volo oppure portano la preda sottacqua con loro. Disdegnano tutto ciò che somiglia ad un combattimento equo.

**Acido (Str):** Il corpo di un draco della melma trasuda continuamente acido. Questo acido infligge 1d6 danni extra da acido ogniqualvolta la creatura colpisce in mischia oppure, durante una lotta, in ogni round in cui mantiene la presa. Solo la roccia non subisce l'effetto di questo acido.

Anche le creature o le armi che colpiscono un draco della melma subiscono questi danni (non è consentito un tiro salvezza).

**Afferrare migliorato (Str):** Per utilizzare questa capacità, un draco della melma deve colpire una creatura della sua taglia o di taglia inferiore con un attacco con gli artigli. Quindi può provare a ingaggiare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità.

**Anfibia (Str):** Sebbene i drachi della melma siano creature acquatiche, possono sopravvivere sulla terra senza limiti di tempo.

**Abilità:** Un draco della melma ha un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per eseguire qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 su una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può effettuare un'azione di corsa mentre nuota, a patto che nuoti in linea retta. I drachi della melma hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. \*Il bonus razziale di Nascondersi sale a +4 quando si trovano negli ambienti paludosi.

## DRACO DELLA TERRA

**Draco Grande (Terra)**

**Dadi Vita:** 12d12+48 (129 pf)

**Iniziativa:** +0

**Velocità:** 6 m (4 quadretti), scavare 6 m, volare 18 m (scarsa)

**Classe Armatura:** 21 (-1 taglia, +12 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 21

**Attacco base/Lotta:** +12/+22

**Attacco:** Morso +17 in mischia (2d6+6)

**Attacco completo:** Morso +17 in mischia (2d6+6) e 2 artigli +15 in mischia (1d8+3) e colpo di coda +15 in mischia (1d8+9)

**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m

**Attacchi speciali:** Tremore, padronanza della terra

**Qualità speciali:** Scurovisione 18 m, immunità agli effetti di sonno magico e alla paralisi, visione crepuscolare, percezione tellurica 18 m

**Tiri salvezza:** Temp +12, Rifl +10, Vol +9

**Caratteristiche:** For 23, Des 10, Cos 19, Int 6, Sag 12, Car 9

**Abilità:** Ascoltare +18, Cercare +13, Diplomazia +1, Intimidire +1, Nascondersi +15\*, Osservare +18, Raggiare +15, Scalare +21

**Talenti:** Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Multiattacco, Riflessi Fulminei

**Ambiente:** Montagne temperate

**Organizzazione:** Solitario, coppia, o stormo (3-6)

**Grado di Sfida:** 11

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Generalmente legale neutrale

**Avanzamento:** 13-19 DV (Grande); 20-29 DV (Enorme); 30-36 DV (Mastodontica)

**Modificatore di livello:** +3

I drachi della terra sono creature massicce, lente tanto a parlare quanto ad agire. Quando li si desta, tuttavia, assumono un comportamento temibile.

Le scaglie di un draco della terra sono grigio-marroni e dalla trama irregolare, per aiutarlo a confondersi meglio nel suo ambiente naturale. I suoi artigli sono corti e robusti, e li utilizza per scavare nel terreno. Gli occhi verdi brillano come smeraldi.

I drachi della terra costruiscono le loro tane sottoterra, spesso in grotte a volta che consentono loro di distendere le ali, quando lo desiderano. Tra i tesori prediligono le gemme, e la loro bassa Intelligenza talora li rende facili prede di personaggi ingegnosi che provano a scambiare gemme di valore relativamente basso con oggetti o informazioni particolarmente utili.

I drachi della terra parlano sia il Draconico che il Terran, ma lentamente, con pause occasionali del discorso che mostrano il loro scarso intelletto.

## Combattimento

Diversamente dagli altri drachi, i drachi della terra preferiscono rimanere con i piedi per terra, e utilizzano il volo solamente per scappare dai pericoli. Quando fronteggia diversi avversari, un draco della terra comincia il combattimento con la sua capacità di tremore, e poi attacca i bersagli caduti. A causa della sua vista ridotta (rispetto agli altri drachi), si basa sulla percezione tellurica per individuare dove si trovano gli avversari.

**Padronanza della terra (Str):** Un draco della terra ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano il terreno. Se l'avversario sta volando o nuotando, il draco subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni (questi modificatori non sono inclusi nella sezione delle statistiche).

**Tremore (Sop):** Una volta al giorno, un draco della terra può provocare una scossa tellurica nel punto in cui tocca il terreno. Tutte le creature che toccano terra in un raggio di 18 metri dal draco devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 per non cadere. Le creature che stiano volando o nuotando non subiscono effetti negativi, e il tremore non infligge alcun danno strutturale.

**Abilità:** I drachi della terra hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. \*Hanno un bonus razziale aggiuntivo di +4 alle prove di Nascondersi quando si trovano in ambienti rocciosi (come ad esempio i terreni montuosi o sotterranei).



*Draco delle tempeste*

## DRACO DELLE TEMPESTE

**Draco Mastodontico (Aria)**

**Dadi Vita:** 30d12+210 (405 pf)

**Iniziativa:** +5

**Velocità:** 18 m (12 quadretti), volare 60 m (scarsa); o volare 18 m (perfetta)

**Classe Armatura:** 31 (-4 taglia, +1 Des, +24 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 30

**Attacco base/Lotta:** +30/+54

**Attacco:** Morso +42 in mischia (4d6+12)

**Attacco completo:** Morso +42 in mischia (4d6+12) e 2 artigli +37 in mischia (2d8+6) e colpo di coda +37 in mischia (2d8+18)

**Spazio/Portata:** 6 m/4,5 m

**Attacchi speciali:** Arma a soffio, ghermire, capacità magiche

**Qualità speciali:** Scurovisione 18 m, forma gassosa, immunità agli effetti di sonno magico e alla paralisi, visione crepuscolare, resistenza al freddo 30 e all'elettricità 30

**Tiri salvezza:** Temp +24, Rifl +20, Vol +21

**Caratteristiche:** For 35, Des 13, Cos 24, Int 15, Sag 19, Car 20

**Abilità:** Acrobazia +34, Ascoltare +39, Concentrazione +40, Conoscenze (natura) +36, Diplomazia +7, Intimidire +40, Nascondersi +22, Osservare +39, Raggiare +38

**Talenti:** Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Combattere alla Cieca, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Virare

**Ambiente:** Colline fredde

**Organizzazione:** Solitario o coppia

**Grado di Sfida:** 17

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Sempre neutrale

**Avanzamento:** 31-38 DV (Mastodontico); 39-45 DV (Colossale)

**Modificatore di livello:** -

Queste enormi creature, chiamate anche draghi delle nuvole o draghi dei venti, vivono all'interno delle nubi.

Quando un draco delle tempeste è a riposo, le sue scaglie hanno una lucentezza perlata. Un drago delle nuvole felice risplende con scintillii dorati, mentre uno adirato diventa color grigio scuro, come una nube temporalesca. Le ali di argento del draco sono quasi traslucide.

Un draco delle tempeste trascorre la maggior parte della sua vita a librarsi tra le nuvole, crogiolandosi nel suo amore del tempo atmosferico, sotto ogni aspetto. Di norma stabilisce la sua tana sul picco di una montagna nebbiosa.

I drachi delle tempeste parlano Draconico e Auran. Alcuni imparano anche Comune o Gigante per poter conversare con le creature che vivono nei pressi della loro tana.

## COMBATTIMENTO

Un draco delle tempeste affronta il combattimento con cautela. Se è sicuro di vincere, dà inizio alle lotte utilizzando la sua arma a soffio per separare i combattenti l'uno dall'altro, e poi indebolisce gli avversari rimasti con *grido*, *invocare il fulmine* e *tempesta di ghiaccio*. Se ha il tempo necessario a prepararsi, può utilizzare *controllare venti* o *controllare tempo atmosferico* per creare un clima più favorevole alla sua vittoria. Non esita a fuggire se messo alle strette, utilizzando per scappare o la sua forma gassosa oppure (se viene inseguito) *camminare nel vento*.

**Arma a soffio (Sop):** Un draco delle tempeste ha un tipo di arma a soffio, un cono di vento di 18 metri utilizzabile una volta ogni 1d4 round. Questo attacco crea venti dalla forza equivalente a un tornado (vedi Tabella 3-24: "Effetti del vento", pagina 95 della Guida del DUNGEON MASTER). Chi rientra entro il cono può tentare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 30 per resistere all'effetto.

**Forma gassosa (Sop):** Un draco delle tempeste può assumere forma gassosa a volontà con un'azione standard. Mentre è in forma gassosa, il draco ha una velocità di volare di 18 metri (perfetta) e non subisce l'effetto di alcun tipo di vento. Non può attaccare o usare la sua arma a soffio mentre è in forma gassosa, ma può utilizzare normalmente le sue capacità magiche. Questa capacità per il resto è identica all'incantesimo *forma gassosa*.

**Ghermire (Str):** Contro creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+12 danni per round o artiglio per 2d8+6 danni per round.

**Capacità magiche:** A volontà - *nube di nebbia* (CD 17); 3 volte al giorno - *invocare il fulmine* (CD 18), *muro di vento* (CD 18), *nube maleodorante* (CD 18), *tempesta di nevischio* (CD 18); 1 volta al giorno - *camminare nel vento* (CD 22), *controllare tempo atmosferico* (CD 21), *controllare venti* (CD 20), *grido* (CD 19), *tempesta di ghiaccio* (CD 19). 20° livello dell'incantatore.

## DRACODE ACULEATO

**Drago Grande**

**Dadi Vita:** 6d12+12 (51 pf)

**Iniziativa:** +2

**Velocità:** 12 m (8 quadretti)

**Classe Armatura:** 19 (-1 taglia, +2 Des, +8 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17

**Attacco base/Lotta:** +6/+15

**Attacco:** Morso +10 in mischia (2d6+5)

**Attacco completo:** Morso +10 in mischia (2d6+5) e 2 artigli +5 in mischia (1d8+2); o aculei +7 a distanza (1d8+5)

**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m

**Qualità speciali:** Scurovisione 18 m, immunità agli effetti di sonno magico e alla paralisi, visione crepuscolare, olfatto acuto

**Tiri salvezza:** Temp +7, Rifl +7, Vol +8

**Caratteristiche:** For 20, Des 14, Cos 15, Int 10, Sag 12, Car 8

**Abilità:** Ascoltare +12, Cercare +9, Intimidire +8, Osservare +12, Scalare +14, Sopravvivenza +10

**Talenti:** Allerta, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro

**Ambiente:** Pianure temperate

**Organizzazione:** Solitario o covata (2-4)

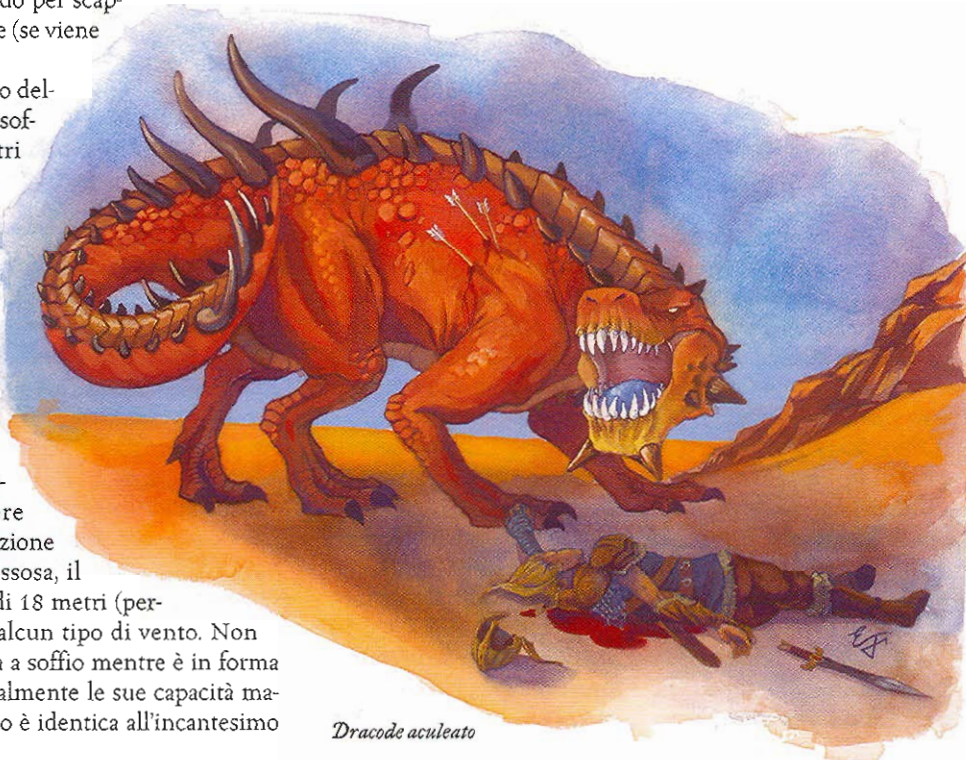
**Grado di Sfida:** 4

**Tesoro:** Nessuno

**Allineamento:** Sempre neutrale buono

**Avanzamento:** 7-9 DV (Grande); 10-18 DV (Enorme)

**Modificatore di livello:** +2



Dracode aculeato

I dracodi fanno risalire la loro origine a Bahamut, il Drago di Platino. Dopo aver aiutato un gruppo di potenti maghi elfici a respingere un'invasione demoniaca, Bahamut creò i dracodi per proteggere gli elfi da eventuali incursioni successive. Nelle vene di tutti i dracodi scorre il sangue di Bahamut, e quindi sono creature feroci, leali e di buon cuore.

Tra i vari tipi di dracodi, pochi sono potenti come il dracode aculeato. La sua taglia e la sua forza lo collocano in prima linea nelle battaglie importanti, e alcuni cavalieri o paladini molto potenti utilizzano il dracode aculeato come cavalcatura.

I dracodi parlano Draconico e Silvano.

## COMBATTIMENTO

Un dracode aculeato è in grado di sopportare terribili ferite, mentre infligge danni ingenti con i suoi artigli affilati come spade. Gli aculei sulla sua coda non sono soltanto ornamentali: il dracode li può scagliare come fulmini saettanti contro i nemici che si avvicinano. Con il suo olfatto fine e le capacità visive, un dracode aculeato è capace di individuare con buona approssimazione anche i nemici nascosti.

## DRACODI ACULEATI COME CAVALCATURE SPECIALI

A discrezione del DM, un paladino di 11° livello o superiore può richiamare come cavalcatura speciale un dracode aculeato. Ai fini di calcolare i Dadi Vita bonus, l'armatura naturale, il modificatore di Forza, il punteggio di Intelligenza e i poteri speciali della cavalcatura, si consideri il paladino come inferiore di sei livelli al normale.

## DRACOLICH

Il dracolich è una creatura non morta generata dalla trasformazione di un drago malvagio. Il procedimento normalmente prevede una collaborazione volontaria tra il drago malvagio e un chierico, mago o stregone esperto, ma alcuni incantatori particolarmente potenti sono stati in grado di costringere un drago malvagio a sottoporsi alla trasformazione contro la sua volontà.

Il drago deve ingerire come prima cosa una pozione letale conosciuta come *mistura del dracolich* (vedi pagina 121). Questo atto uccide istantaneamente il drago, il cui spirito viene trasferito nel filatterio del dracolich (vedi pagina 120), indipendentemente dalla distanza che separa il filatterio dal suo corpo.

Uno spirito contenuto in un filatterio può avvertire la presenza di qualsiasi cadavere di rettile o di drago di taglia Media o superiore entro 27 metri e può provare a possederlo. In nessun caso lo spirito può impossessarsi di un corpo vivente. Il corpo originario dello spirito è un ricettacolo ideale, e qualsiasi tentativo di possederlo ha automaticamente successo. Per impossessarsi di un corpo adatto ma diverso dal proprio, un dracolich deve superare una prova di Carisma (CD 10 per un drago puro, CD 15 per qualsiasi altra creatura di tipo drago, o CD 20 per qualsiasi altra creatura rettile, come un serpente gigante o i lucertoloidi). Se la prova fallisce, il dracolich non potrà mai possedere quel particolare cadavere.

Se il cadavere accetta lo spirito, diventa animato. Se il cadavere animato è il corpo precedentemente abitato dallo spirito, questo diventa immediatamente un dracolich. Altrimenti, diviene un proto-dracolich (vedi sotto).

Un dracolich ha l'aspetto di una versione scheletrica o semischeletrica del drago stesso, con due luci scintillanti che risplendono nelle orbite vuote degli occhi.

## ESEMPIO DI DRACOLICH

Questo esempio utilizza un drago blu anziano come creatura base.

**Dracolich blu anziano**

**Non morto Mastodontico**

**Dadi Vita:** 33d12 (214 pf)

**Iniziativa:** +0

**Velocità:** 12 m (8 quadretti), scavare 6 m, volare 60 m (maldestra)

**Classe Armatura:** 40 (-4 taglia, +34 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 40

**Attacco base/Lotta:** +33/+57

**Attacco:** Morso +41 in mischia (4d6+12)

**Attacco completo:** Morso +41 in mischia (4d6+12) e 2 artigli +36 in mischia (2d8+6) e 2 ali +36 in mischia (2d6+6) e colpo di coda +36 in mischia (2d8+18)

**Spazio/Portata:** 6 m/4,5 m

**Attacchi speciali:** Arma a soffio, *controllare non morti*, creare/distruggere acqua, schiacciamento, presenza terrificante, sguardo paralizzante, tocco paralizzante, squartare, ghermire, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda

**Qualità speciali:** Percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia e 5/contundente, scurovisione 36 m, immunità al freddo, all'elettricità, agli effetti di sonno magico, alla *metamorfosi* e alla paralisi, invulnerabilità, sensi acuti, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 30, tratti dei non morti,

**Tiri salvezza:** Temp +18, Rifl +18, Vol +23

**Caratteristiche:** For 35, Des 10, Cos -, Int 20, Sag 21, Car 22

**Abilità:** Ascoltare +41, Camuffare +6 (+8 recitazione),

Cercare +41, Concentrazione +27, Conoscenze (arcano) +24, Conoscenze (geografia) +15, Conoscenze (locali) +15, Conoscenze (natura) +15, Conoscenze (religioni) +15, Conoscenze (storia) +15, Diplomazia +46, Intimidire +44, Nascondersi +19, Osservare +41, Percepire Intenzioni +41, Raccogliere Informazioni +8, Raggiare +42, Sapienza Magica +43, Sopravvivenza +5 (+7 ambienti naturali superficiali, evitare di perdersi, seguire tracce)

**Talenti:** Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Combattere alla Cieca, Fluttuare, Ghermire, Grosso e al Comando, Incantesimi Estesii, Maestria in Combattimento, Manovrabilità Migliorata, Soffio Controllato, Soffio Spedito, Squartare

**Ambiente:** Deserti temperati

**Organizzazione:** Solitario

**Grado di Sfida:** 23

**Tesoro:** Triplo dello standard

**Allineamento:** Legale malvagio

**Avanzamento:** 34-35 DV (Mastodontico)

Questa diabolica creatura ha ricavato la sua tana in un antico complesso tombale. La zona, un tempo luogo di reverenza verso i morti, è divenuta un ossario.

## Combattimento

Questo dracolich utilizza i suoi incantesimi per avvistare e spiare i nemici in avvicinamento, accertandosi di sapere quanto basta a difendersi. Preferisce le tattiche mordi e fuggi, e si serve di *porta dimensionale* per andare e venire a suo piacimento. Separa i bersagli con incantesimi come *nebbia solida* e *ragnatela*, e poi colpisce gli avversari isolati.

Questo dracolich si serve anche di tutti gli oggetti magici in suo possesso e nel modo migliore possibile (generare il suo tesoro secondo le normali regole oppure utilizzare l'e-

sempio di tesori per un drago di GS 23 nell'Appendice 1).

Le armi naturali di questo dracolich vanno trattate come armi magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 36 m (cono di 18 m se cambia forma), danni 20d8 elettricità, Riflessi CD 32 dimezza.

**Presenza terrificante (Str):** Questo dracolich può incutere paura negli avversari con la sua semplice presenza. La capacità funziona automaticamente tutte le volte in cui il drago attacca, carica o vola. Le creature che si trovano entro un raggio di 54 metri subiscono gli effetti se hanno meno di 35 DV. Una vittima potenziale che superi un tiro salvezza sulla Volontà con CD 32 rimane immune alla presenza terrificante del drago per 24 ore. In caso di fallimento, le creature con 4 o meno DV cadono in preda al panico per 4d6 round e quelle con 5 o più DV rimangono scosse per 4d6 round. I dracolich ignorano la presenza terrificante di altri draghi.

**Squartare (Str):** Danno extra 4d8+18.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+12 per round o artiglio per 2d8+6 per round.

**Invulnerabilità:** Se un dracolich viene ucciso, lo spirito ritorna immediatamente al suo filatterio, da cui può provare a possedere un cadavere adatto.

**Sensi acuti (Str):** Questo dracolich vede quattro volte meglio di un umano in condizioni di scarsa luminosità e due volte meglio in condizioni di luce normale. Possiede anche la scurovisione fino a 36 metri.

**Sguardo paralizzante (Sop):** Lo sguardo degli occhi scintillanti di un dracolich può paralizzare una vittima entro 12 metri, se questa fallisce un tiro salvezza sulla Tempra con CD 24. Se il tiro salvezza viene effettuato con successo, il personaggio diventa per sempre immune allo sguardo di quel particolare dracolich. Se fallisce, la vittima rimane paralizzata per 2d6 round.

**Tocco paralizzante (Sop):** Una creatura colpita da un qualsiasi attacco fisico del dracolich deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 24, altrimenti verrà paralizzato per 2d6 round. Effettuare con successo questo tiro salvezza non conferisce alcun tipo di immunità agli ulteriori attacchi del dracolich.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *creare/distruocere acqua* (Volontà CD 32 nega), *ventriloquio* (CD 17); 1 volta al giorno - *terreno illusorio* (CD 20), *velo* (CD 22). 33° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 13° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Un dracolich può spazzare con la

sua coda con un'azione standard. La spazzata ricopre un semicerchio del diametro di 9 metri. Infligge 2d6+21 danni agli avversari di taglia Piccola o inferiore (Riflessi CD 32 dimezza).

**Tratti dei non morti:** Un dracolich è immune a effetti di influenza mentale, veleno, effetti di sonno magico, paralisi, stordimento e malattia, effetti di morte, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non

funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se è consenziente.

**Incantesimi conosciuti** (6/8/8/7/7/7/5; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo, riparare, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *allarme, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, scudo, servitore inosservato*; 2° - *individuazione dei pensieri, oscurità, ragnatela, resistere all'energia, sfocatura*; 3° - *dissolvi magie, intermittenza, lentezza, tocco del vampiro*; 4° - *confusione, nebbia solida, occhio arcano, porta dimensionale*; 5° - *dissolvi il bene, dominare persone, nube mortale*; 6° - *disintegrazione, globo di invulnerabilità*.



Dracolich

## CREARE UN DRACOLICH

"Dracolich" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi drago malvagio (da adesso in poi indicato con il termine di "creatura base"), sebbene si preferiscano i draghi di età vecchia o più anziana, dotati di capacità magiche.

Un dracolich usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, eccetto per quanto scritto di seguito.

**Taglia e tipo:** Il tipo della creatura cambia in non morto. Non si devono calcolare nuovamente i bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità della creatura. La taglia non subisce modifiche.

**Velocità:** La capacità di volare di un dracolich diventa una capacità soprannaturale.

**Classe Armatura:** Un dracolich ottiene un bonus aggiuntivo di armatura naturale +2 (la pelle si indurisce quando il drago diventa un dracolich).

**Attacchi:** Un dracolich non può compiere efficaci attacchi di schiacciamento, anche se era capace di compierli quando era ancora vivo.

**Danni:** Un dracolich infligge 1d6 danni da freddo aggiuntivi per ogni colpo effettuato. Un attacco andato a segno può anche paralizzare la vittima (vedi sotto).

**Attacchi speciali:** Un dracolich conserva tutte le forme di attacco speciale della creatura base, compresa la sua arma a soffio, l'uso dei suoi incantesimi e delle sue capacità magiche. Alcune forme di attacco vengono potenziate, e altre nuove capacità vengono acquisite:

**Arma a soffio (Sop):** Poiché un dracolich non ha un punteggio di Costituzione, utilizza invece il suo modificatore di Carisma per determinare la CD del tiro salvezza per la sua arma a soffio.

**Controllare non morti (Mag):** Una volta ogni tre giorni, un dracolich può usare *controllare non morti* come per l'omonimo incantesimo (15° livello dell'incantatore). Il dracolich non può lanciare altri incantesimi finché questa capacità rimane attiva.

**Presenza terrificante (Str):** Dal momento che il punteggio di Carisma del drago aumenta di 2, la CD del tiro salvezza contro la capacità di presenza terrificante del dracolich aumenta di 1.

**Sguardo paralizzante (Sop):** Lo sguardo dagli occhi scintillanti di un dracolich può paralizzare un vittima entro 12 metri, se la vittima fallisce un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà dei Dadi Vita del dracolich + il suo modificatore di Carisma). Se il tiro salvezza viene effettuato con successo, il personaggio diventa per sempre immune allo sguardo di quel particolare dracolich. Se fallisce, la vittima rimane paralizzato per 2d6 round.

**Tocco paralizzante (Sop):** Una creatura colpita da un qualsiasi attacco fisico del dracolich deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (con la stessa CD dello sguardo paralizzante), altrimenti verrà paralizzato per 2d6 round. Effettuare con successo questo tiro salvezza non conferisce alcun tipo di immunità agli ulteriori attacchi del dracolich.

**Qualità speciali:** Un dracolich conserva anche tutte le qualità speciali della sua forma originaria. Inoltre, alcune vengono potenziate e altre nuove capacità vengono acquisite:

**Riduzione del danno:** Come uno scheletro, un dracolich ha una riduzione del danno 5/contundente.

**Immunità:** Oltre alle normali immunità di non morto (vedi sotto), un dracolich è immune agli effetti di metamorfosi, freddo ed elettricità.

**Invulnerabilità:** Se un dracolich viene ucciso, lo spirito fa immediatamente ritorno al suo filatterio. Se non c'è nessun corpo di rettile entro 27 metri di cui possa impossessarsi, lo spirito rimane intrappolato nel filatterio finché non giunge il momento (se mai giungerà) in cui un nuovo cadavere si rende disponibile. Un dracolich è difficile da distruggere. Se il suo spirito è contenuto in un filatterio, distruggendo il filatterio quando non ci sono cadaveri adeguati entro portata, il dracolich viene davvero distrutto. Allo stesso modo, un dracolich attivo è incapace di tentare di possedere ulteriori corpi se il suo filatterio viene distrutto. Il destino dello spirito di un dracolich senza corpo (vale a dire uno spirito privo di corpo e di filatterio) è ignoto, ma si presume che venga trascinato nei Piani Inferiori.

**Resistenza agli incantesimi (Str):** Diventare un dracolich aumenta la resistenza agli incantesimi del drago di +3. Un dracolich ha una resistenza agli incantesimi minima di 16.

**Tratti dei non morti:** Un dracolich è immune a effetti di influenza mentale, veleno, effetti di sonno magico, paralisi, stordimento e malattia, effetti di morte, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se è consenziente. Possiede la scurovisione fino a 18 metri (a meno che la creatura base non avesse un raggio più ampio).

**Tiri salvezza:** In quanto non morto, un dracolich è immune a tutto ciò che richiede un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non abbia effetto anche sugli oggetti.

**Caratteristiche:** In quanto non morto, il dracolich non ha alcun punteggio di Costituzione (utilizzare il suo modificatore di Carisma per determinare le CD dei tiri salvezza contro la sua arma a soffio, la spazzata di coda e attacchi speciali simili). Il suo punteggio di Carisma aumenta di 2, il che innalza la CD dei tiri salvezza contro la sua presenza terrificante e le altre capacità speciali. Per il resto, i punteggi delle caratteristiche del dracolich rimangono quelli della sua forma base.

**Organizzazione:** Solitario.

**Grado di Sfida:** Lo stesso della creatura base +3.

**Allineamento:** Sempre malvagio.

**Avanzamento:** Fino a +2 DV.

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

## PROTO-DRACOLICH

Un proto-dracolich nasce quando lo spirito di un dracolich possiede un qualsiasi cadavere diverso da quello creato quando il drago ha consumato la sua dose di miscela del dracolich. Un proto-dracolich conserva la mente e i ricordi della sua forma originaria, ma ha i punti ferita e le immunità agli incantesimi di un dracolich. Un proto-dracolich non è in grado né di parlare né di lanciare incantesimi. Inoltre, non può causare danni da freddo, usare la sua arma a soffio o usare la presenza terrificante come un dracolich. La sua Forza, la sua velocità e la sua Classe Armatura sono quelle del corpo posseduto.

Il proto-dracolich può trasformarsi in un dracolich completo nel giro di 2d4 giorni. Quando la trasformazione è completa, il dracolich riacquista l'aspetto del suo corpo originario. È di nuovo in grado di parlare, di lanciare incantesimi e di usare l'arma a soffio che possedeva, oltre ad acquistare tutte le capacità di dracolich. Un dracolich è solito tenere alcuni corpi "di ricambio" di taglia adeguata nei pressi del suo filatterio, in modo che, se la sua forma attuale viene distrutta, può possederne uno e trasformarlo nel suo nuovo corpo nel giro di pochi giorni.

## DRAGO FANTASMA

Nel *Manuale dei Mostri* si trova un archetipo del fantasma. L'archetipo del drago fantasma qui presentato fornisce un metodo alternativo per creare i draghi fantasma, in modo che questi conservino più aspetti del loro innato potere e della loro letalità draconica.

I draghi fantasma sono creati per lo più quando un drago potente viene ucciso e il suo tesoro viene saccheggiato. In tal caso, il drago fantasma può essere placato solo riportando nella tana il suo tesoro (o qualcosa dello stesso valore; è possibile stimare il valore del tesoro di un drago fantasma utilizzando il valore medio del tesoro fornito per un incontro con quel drago, considerandolo come se fosse ancora vivo). Se si verifica tale circostanza, il drago fantasma si insedia sul nuovo tesoro e scompare nel nulla, portando con sé il tesoro nella vita ultraterrena.

## ESEMPIO DI DRAGO FANTASMA

Questo esempio utilizza un drago verde adulto come creatura base.

**Drago verde adulto fantasma**

**Non morto Enorme (Incorporeo)**

**Dadi Vita:** 20d12+40 (170 pf)

**Iniziativa:** +4

**Velocità:** Volare 45 m (perfetta)

**Classe Armatura:** 13 (-2 taglia, +5 deviazione), contatto

13, colto alla sprovvista 13; o 27 (-2 taglia, +19 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 27

**Attacco base/Lotta:** +20/+36

**Attacco:** Tocco incorporeo +20 in mischia (1d4 corruzione più 1d4 For più 1d4 Cos più risucchio di energia); o morso +26 in mischia (2d8+8)

**Attacco completo:** Tocco incorporeo +20 in mischia (1d4 corruzione più 1d4 For più 1d4 Cos più risucchio di energia); o morso +26 in mischia (2d8+8) e 2 artigli +21 in mischia (2d6+4) e 2 ali +21 in mischia (1d8+4) e colpo di coda +21 in mischia (2d6+12)

**Spazio/Portata:** 4,5 m/3 m

**Attacchi speciali:** Arma a soffio, risucchio di energia, presenza terrificante, manifestazione, ghermire, incantesimi, capacità magiche, deperimento

**Qualità speciali:** Percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, immunità all'acido, agli effetti di sonno magico e alla paralisi, sensi acuti, visione crepuscolare, ringiovanimento, resistenza agli incantesimi 21, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti

**Tiri salvezza:** Temp +12, Rifl +12, Vol +15

**Caratteristiche:** For 27, Des 10, Cos -, Int 16, Sag 17, Car 20

**Abilità:** Ascoltare +31, Cercare +31, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +18, Conoscenze (natura) +18, Diplomazia +15, Intimidire +27, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +8, Nuotare +16, Osservare +31, Percepire Intenzioni +11, Raggiare +22, Sapienza Magica +25

**Talenti:** Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Ghermire, Iniziativa Migliorata, Soffio Impregnante, Virare

**Ambiente:** Foreste temperate

**Organizzazione:** Solitario

**Grado di Sfida:** 14

**Tesoro:** Nessuno

**Allineamento:** Legale malvagio

**Avanzamento:** 21-

22 DV

(Enorme)

**Modificatore di livello:** -

Questo drago verde fantasma infesta ancora il suo oscuro sotterraneo o la sua tana boscosa, nella speranza di ritrovare il tesoro che custodiva in vita. Tormentato dalla sua incapacità di cercare nuovi tesori, attende... e ordisce nuove trame.

#### Combattimento

Se alcuni intrusi entrassero nella sua tana, il drago verde fantasma cercherebbe di apprendere il più possibile sul loro conto prima di dare inizio ad un attacco. Quando infine si manifestasse, utilizzerebbe la presenza terrificante per terrorizzare i suoi avversari, e poi scatenerebbe la sua arma a soffio che risucchia le caratteristiche prima di avvicinarsi per finire i superstiti.

Le armi naturali di questo drago verde fantasma vanno

considerate come armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m, 12d6 acido, Riflessi CD 25 dimezza; oppure cono di 15 m, 6 punti di risucchio di Forza, Destrezza e Costituzione, Tempra CD 25 nega.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 18 m, DV 19 o meno, Volontà CD 25 nega.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Piccola o inferiore, morso per 2d8+8 per round o artiglio per 2d6+4 per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *suggestione* (CD 18). 6° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 5° livello.

**Sensi acuti (Str):** Questo drago fantasma vede quattro volte meglio di un umano in condizioni di scarsa luminosità e due volte meglio in condizioni di luce normale. Possiede anche la scurovisione fino a 36 metri.

**Respirare sott'acqua (Str):** Questo drago fantasma può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può utilizzare liberamente la sua arma a soffio, gli incantesimi e le altre capacità quando è immerso.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/5; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo):** 0 - *aprire/chiudere, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, ripavare, suono fantasma*; 1° - *allarme, colpo accurato, scudo, servitore inosservato*; 2° - *individuazione dei pensieri, oscurità*.

## CREARE UN DRAGO FANTASMA

"Fantasma" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi drago. La creatura (da qui in seguito indicata con il termine di "drago base") deve avere un punteggio di Carisma che sia almeno pari a 8.

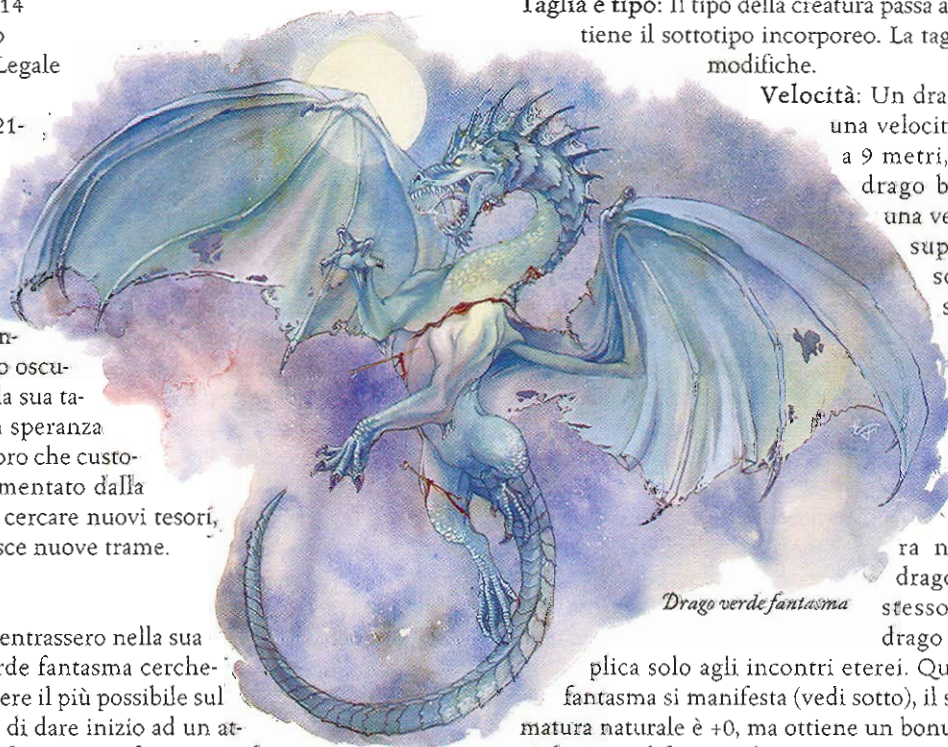
Un drago fantasma usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, eccetto per quanto descritto di seguito.

**Taglia e tipo:** Il tipo della creatura passa a non morto. Ottiene il sottotipo incorporeo. La taglia non subisce modifiche.

**Velocità:** Un drago fantasma ha una velocità di volare pari a 9 metri, a meno che il drago base non abbia una velocità di volare superiore. A prescindere dalla sua velocità di volare, il drago fantasma ha una manovrabilità perfetta.

**Classe Armatura:** Il bonus di armatura naturale di un drago fantasma è lo stesso di quello del drago base, ma si applica solo agli incontri eteri. Quando un drago fantasma si manifesta (vedi sotto), il suo bonus di armatura naturale è +0, ma ottiene un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma o a +1, a seconda di quale è il punteggio più alto.

**Attacchi:** Un drago fantasma conserva tutti gli attacchi del drago base, sebbene quelli che si basano sul contatto fisico non abbiano effetto sulle creature non eteri. Ottiene



*Drago verde fantasma*



anche un attacco di tocco incorporeo, che può utilizzare con qualsiasi parte del corpo con la quale normalmente si può sferrare un attacco (il che può includere il morso, un artiglio, un'ala o la coda). Si applichi il modificatore di Destrezza del drago fantasma, e non quello di Forza, al tiro per colpire con il tocco incorporeo.

**Danni:** Contro le creature eteree, un drago fantasma utilizza i danni elencati per il drago base. Contro le creature non eteree, un drago fantasma di solito non può infliggere danni fisici ma può utilizzare i suoi attacchi speciali, se ne possiede, quando si manifesta (vedi sotto).

**Attacchi speciali:** Un drago fantasma conserva tutte le forme di attacco speciale della creatura base, sebbene quelle che si basano sul contatto fisico non abbiano effetto sulle creature non eteree. Il fantasma ottiene la capacità di manifestazione più gli altri attacchi speciali descritti di seguito. I tiri salvezza contro gli attacchi speciali di un drago fantasma (inclusi quelli del drago base) hanno una CD pari a 10 + metà dei DV del drago fantasma + il modificatore di Car, a meno che non sia indicato diversamente.

**Arma a soffio (Sop):** Oltre alle armi a soffio che aveva in vita, un drago fantasma ottiene un'arma a soffio che crea una nube conica di nebbia grigia. Qualsiasi creatura intrappolata al suo interno subisce un terrificante risucchio di caratteristiche, perdendo permanentemente un numero di punti di Forza, Destrezza, e Costituzione pari alla categoria di età del drago base (Tempra nega). Una creatura che superi con successo un tiro salvezza contro questo effetto non può subire i danni di questa arma a soffio da parte dello stesso drago fantasma per 24 ore (ma può subire gli effetti delle altre armi a soffio del drago fantasma, come di norma). Questa arma a soffio può essere utilizzata una volta ogni 1d4 round e per un massimo di tre volte al giorno.

**Risucchio di energia (Sop):** Con un attacco di contatto effettuato con successo, un drago fantasma infligge due livelli negativi al bersaglio. Un drago fantasma non infligge livelli negativi con tutte le sue armi naturali (artigli, morso, ala, coda e così via).

**Manifestazione (Sop):** Un drago fantasma dimora nel Piano Etereo e, in quanto creatura eterea, non può colpire o essere colpito da nulla che attenga al mondo materiale. Quando si manifesta, un drago fantasma entra parzialmente nel Piano Materiale e diventa visibile pur rimanendo incorporeo sul Piano Materiale. Un drago fantasma reso visibile può essere colpito soltanto da altre creature incorporee, armi magiche o incantesimi, con una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno proveniente da una fonte materiale. Un drago fantasma che si sia manifestato può passare a volontà tra gli oggetti solidi, e i suoi attacchi passano attraverso le armature. Un drago fantasma reso visibile si muove sempre nel massimo silenzio.

Un drago fantasma che si sia manifestato può colpire con il suo attacco di contatto o con un'arma di contatto del fantasma. Quando si manifesta, un drago fantasma rimane parzialmente sul Piano Etereo, dove non è incorporeo. La creatura può essere attaccata dagli avversari su entrambi i Piani, Materiale ed Etereo. La forma incorporea del drago fantasma serve a proteggerlo dagli avversari sul Piano Materiale, ma non da quelli sul Piano Etereo.

Quando un drago fantasma incantatore non si sia manifestato e si trovi sul Piano Etereo, i suoi incantesimi non possono avere effetto sui bersagli presenti sul Piano Materiale, ma funzionano normalmente contro i bersagli eteri. Quando un drago fantasma incantatore si manifesta, i suoi

incantesimi continuano ad avere effetto sui bersagli eteri e possono avere effetto normalmente sui bersagli presenti sul Piano Materiale, a meno che gli incantesimi non si basino sul contatto. Gli incantesimi di contatto di un drago fantasma che si sia manifestato non funzionano sui bersagli non eteri.

Un drago fantasma ha due piani nativi, il Piano Materiale e il Piano Etereo. Non viene considerato extraplanare quando si trova su uno di questi due piani.

**Deperimento (Sop):** Il contatto con un drago fantasma funziona come una verga del deperimento, e infligge 1d4 danni di Forza e 1d4 danni di Costituzione con un attacco di contatto effettuato con successo (Tempra nega). Se un drago fantasma infligge un colpo critico, il danno consiste invece in un risucchio di caratteristica.

**Qualità speciali:** Un drago fantasma ha tutte le capacità speciali del drago base (tranne quelle legate ai sottotipi posseduti). Se il drago base aveva delle immunità legate al suo sottotipo (come per esempio l'immunità al fuoco per il sottotipo del fuoco), il drago fantasma conserva quelle immunità, nonostante perda il sottotipo. Ottiene anche il sottotipo incorporeo (vedi pagina 312 del *Manuale dei Mostri*) e le capacità speciali descritte di seguito.

**Ringiovanimento (Sop):** Nella maggior parte dei casi risulta difficile distruggere un drago fantasma ricorrendo a un semplice combattimento: lo spirito "distrutto" si rigenera nel giro di 2d4 giorni. Anche gli incantesimi più potenti sono di norma soluzioni temporanee. Un drago fantasma che verrebbe normalmente distrutto ritorna a infestare gli stessi luoghi con una prova di livello effettuata con successo (1d20 + DV del fantasma) contro CD 16. Come regola generale, l'unico modo per sbarazzarsi con sicurezza di un drago fantasma è quello di determinare il motivo della sua esistenza e risolvere qualsiasi problema gli impedisca di riposare in pace. I metodi esatti variano per ogni spirito e possono richiedere un bel po' di ricerche.

**Resistenza allo scacciare (Str):** Un drago fantasma ha una resistenza allo scacciare di +4 (vedi pagina 309 del *Manuale dei Mostri*).

**Tratti dei non morti:** Un drago fantasma è immune a effetti di influenza mentale, veleno, effetti di sonno magico, paralisi, stordimento e malattia, effetti di morte, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se è consenziente. Possiede la scurovisione fino a 18 metri (a meno che la creatura base non avesse un raggio più ampio).

**Tiri salvezza:** In quanto non morti, i draghi fantasma sono immuni a tutto ciò che richiede un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non abbia effetto sugli oggetti.

**Caratteristiche:** Come il drago base, tranne per il fatto che il drago fantasma non ha un punteggio di Costituzione, e il suo punteggio di Carisma aumenta di 4.

**Abilità:** I draghi fantasma hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Nascondersi e Osservare.

**Organizzazione:** Solitario.

**Grado di Sfida:** Lo stesso del drago base +2.

**Tesoro:** Nessuno.

**Allineamento:** Generalmente lo stesso del drago base.

**Avanzamento:** Fino a +2 DV.

**Modificatore di livello:** Lo stesso del drago base +5.

## DRAGO FATATO

### Drago Piccolo

Dadi Vita: 8d12+6 (58 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 30 m (perfetta), nuotare 9 m

Classe Armatura: 19 (+1 taglia, +4 Des, +4 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +8/+5

Attacco: Morso +13 in mischia (1d6+1)

Attacco completo: Morso +13 in mischia (1d6+1) e 2 artigli +8 in mischia (1d4)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità agli effetti di sonno magico e alla paralisi, visione crepuscolare, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 18, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +10, Vol +9

Caratteristiche: For 13, Des 18, Cos 12, Int 15, Sag 17, Car 16

Abilità: Ascoltare +14, Camuffare +3 (+5 recitazione),

Conoscenze (natura) +13, Diplomazia

+7, Intimidire +5, Muoversi

Silenziosamente +15, Nascondersi

+19, Nuotare +1, Osservare +14,

Percepire Intenzioni +14, Raggiare +14,

Rapidità di Mano +17, Sopravvivenza +3 (+5 in ambienti naturali di superficie)

Talenti: Arma Accurata, Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 9 DV (Piccola); 10-13 DV (Media); 14-19 DV (Grande); 20-24 DV (Enorme)

Modificatore di livello: +2

Il drago fatato è una creatura maliziosa che spesso si allea con i folletti, come i pixie.

Le scaglie di un drago fatato sono iridescenti, e riflettono tutti i colori dell'arcobaleno. Le sue ali, simili a quelle di una farfalla, sono di un bel color platino. Sfodera sempre un bel sorriso dai denti affilati, tranne quando è in collera. Ha una coda lunga e prensile e scodinzola continuamente, soprattutto quando è felice o eccitato.

I draghi fatati di norma tengono le distanze da chi si intrufola nelle loro tane nelle foreste, e preferiscono mettere in fuga queste creature piuttosto che arrivare ad uno scontro diretto. Non è strano incontrarli nei pressi dell'albero di una driade, del lago di una ninfa o della tana di una tribù di spiritelli, poiché queste creature vanno d'accordo tra loro.

I draghi fatati parlano Draconico e Silvano. Sono in grado di conversare con qualsiasi animale. Alcuni imparano anche Comune, Elfico o Gnomesco.

Drago fatato



### COMBATTIMENTO

Un drago fatato preferisce avere a che fare con i suoi avversari da lontano, utilizzando le sue capacità magiche per confondere e sconcertare i nemici. Se questa tattica non funziona, evoca uno o più alleati oppure anima gli oggetti vicini in modo che combattano al suo posto. Utilizza *charme sui mostri*, *intralciare* e *polvere luccicante* per neutralizzare gli avversari pericolosi. Se viene messo alle strette, un drago fatato entra in mischia con riluttanza, e solo dopo aver usato la sua arma a soffio per frastornare i nemici.

**Arma a soffio (Sop):** Un drago fatato possiede un tipo di arma a soffio, un cono di 6 metri di gas euforico. Qualsiasi creatura all'interno dell'area del gas deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 per non restare frastornata per 1d6 round.

**Capacità magiche:** A volontà - *individuazione del magico*, *luci danzanti*, *suono fantasma* (CD 13); 3 volte al giorno - *charme sui mostri* (CD 17), *foschia occultante*, *immagine maggiore* (CD 16), *intralciare* (CD 14), *invisibilità* (CD 15), *polvere luccicante* (CD 15); 1 volta al giorno - *animare oggetti*, *evoca alleato naturale IV*, *immagine proiettata* (CD 20), *nebbia mentale* (CD 18); 1 volta al mese - *comunione con la natura*. 12° livello dell'incantatore.

**Abilità:** Un drago fatato ha un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per eseguire qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 su una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può effettuare un'azione di corsa mentre nuota, a patto che nuoti in linea retta.

## DRAGO D'OMBRA

**Drago**

**Ambiente:** Sotterranei

**Organizzazione:** Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente, e adulto giovane: solitario o covata (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone, o grande dragone: solitario, coppia, o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

**Grado di Sfida:** Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 8; adulto giovane 11; adulto 13; adulto maturo 16; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 21; dragone 22; grande dragone 24

**Tesoro:** Triplo dello standard

**Allineamento:** Sempre caotico malvagio

**Avanzamento:** Cucciolo 5-6 DV; molto giovane 8-9 DV; giovane 11-12 DV; adolescente 14-15 DV; adulto giovane 17-18 DV; adulto 20-21 DV; adulto maturo 23-24 DV; vecchio 26-27 DV; molto vecchio 29-30 DV; antico 32-33 DV; dragone 35-36 DV; grande dragone 38+ DV

**Modificatore di livello:** Cucciolo +3; molto giovane +3; giovane +3, adolescente +4; altri -

I draghi d'ombra sono creature subdole e astute legate al Piano delle Ombre.

I draghi d'ombra hanno scaglie traslucide e corpi scuri, che conferiscono loro sembianze indistinte: da lontano non sembrano altro che una massa d'ombre foriere di funesti presagi.

### COMBATTIMENTO

I draghi d'ombra preferiscono ricorrere ad agguati per i loro attacchi, sfruttando la loro capacità di confondersi nel-

le tenebre. Ricorrono a incantesimi di illusione per disorientare e sviare i nemici.

Le armi naturali dei draghi d'ombra giovani e più anziani sono considerate come armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

**Arma a soffio (Sop):** L'arma a soffio di un drago d'ombra consiste in un cono di ombre fumose e ondegianti che hanno l'effetto di risucchiare l'energia. Le creature all'interno del cono acquistano il numero di livelli negativi indicato nella tabella "Draghi d'ombra per età", nella quale è anche segnalato il tiro salvezza per rimuovere i livelli negativi. Un tiro salvezza sui Riflessi (contro la stessa CD) effettuato con successo riduce della metà il numero dei livelli negativi (arrotondando per difetto).

**Mimetizzarsi con le ombre (Sop):** In qualsiasi condizione di illuminazione, eccetto quella di piena luce diurna, un drago d'ombra molto giovane o più anziano è in grado di scomparire nelle ombre, capacità che gli conferisce occultamento. Né l'illuminazione artificiale né un incantesimo luce o fiamma perenne riescono ad annullare questa capacità. L'unico incantesimo efficace in tal senso è luce diurna.

**Creare ombre (Sop):** Tre volte al giorno, un drago d'ombra grande dragone può evocare una massa di ombre guizzanti con un raggio di 90 metri e della durata di 1 ora (si tratta di un effetto di creazione). Tutte le fonti luminose all'interno del raggio, normali o magiche che siano, vengono annullate. Tutti i personaggi e le creature in ombra acquistano un bonus di +4 alle prove di Nascondersi e sono in grado di nascondersi persino se osservate esplicitamente; inoltre i draghi d'ombra e le altre creature legate al Piano delle Ombre acquistano occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio), pur potendo muoversi e attaccare normalmente. I loro attacchi otten-

### DRAGHI D'OMBRA PER ETÀ

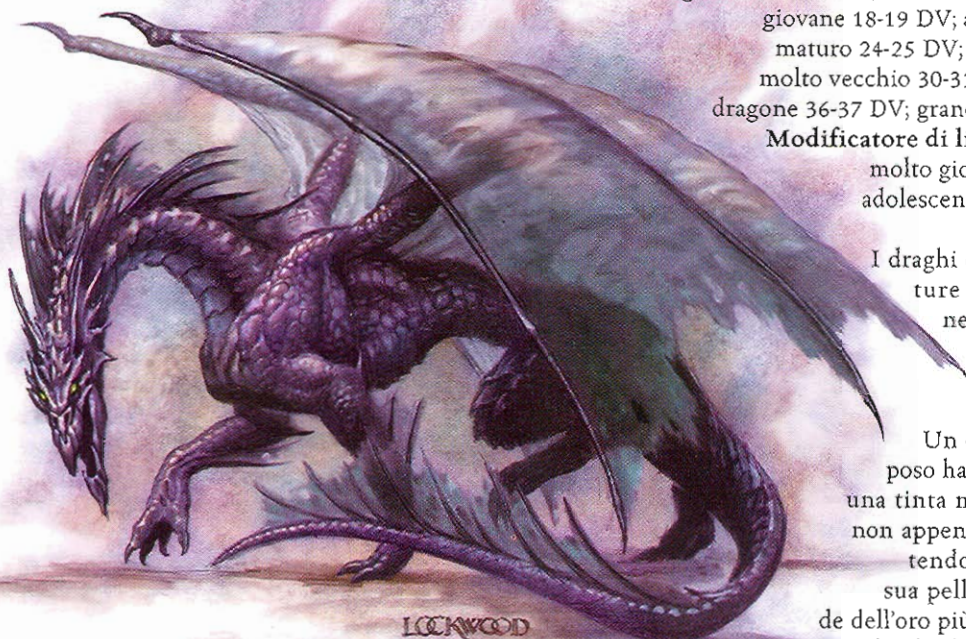
Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/		TS	TS	TS	Arma a	CD	presenza
									Car	Lotta						
Cucciolo	Mn	4d12+4 (30)	11	10	13	14	14	15	+4/+4	+6	+5	+4	+6	1 (14)	-	-
Molto giovane	Pc	7d12+7 (52)	13	10	13	16	16	17	+7/+4	+9	+6	+5	+8	1 (16)	-	-
Giovane	Pc	10d12+10 (75)	13	10	13	16	16	17	+10/+7	+12	+8	+7	+10	1 (18)	-	-
Adolescente	Me	13d12+26 (110)	15	10	15	18	18	19	+13/+15	+15	+10	+8	+12	2 (20)	-	-
Adulto giovane	Me	16d12+32 (136)	17	10	15	18	18	19	+16/+19	+19	+12	+10	+14	2 (22)	22	-
Adulto	G	19d12+57 (180)	19	10	17	20	20	21	+19/+27	+22	+14	+11	+16	3 (24)	24	-
Adulto maturo	G	22d12+88 (231)	23	10	19	20	20	21	+22/+32	+27	+17	+13	+18	4 (26)	26	-
Vecchio	E	25d12+125 (287)	27	10	21	24	24	25	+25/+41	+31	+19	+14	+21	5 (29)	29	-
Molto vecchio	E	28d12+140 (322)	29	10	21	26	26	27	+28/+45	+35	+21	+16	+24	5 (32)	32	-
Antico	E	31d12+186 (387)	31	10	23	28	28	29	+31/+49	+39	+22	+17	+26	6 (34)	34	-
Dragone	Ma	34d12+238 (459)	33	10	25	30	30	31	+34/+57	+41	+26	+19	+29	7 (37)	37	-
Grande dragone	Ma	37d12+296 (536)	35	10	27	32	32	33	+37/+61	+45	+29	+21	+32	8 (39)	39	-

### CAPACITÀ DEI DRAGHI D'OMBRA PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali		Livello dell'incantatore* RI
				CA	Capacità speciali	
Cucciolo	24 m, volare 45 m (media)	+0	19 (+2 taglia, +7 naturale)	Immunità al risucchio di energia	-	12
Molto giovane	24 m, volare 45 m (media)	+0	21 (+1 taglia, +10 naturale)	Mimetizzarsi con le ombre	-	13
Giovane	24 m, volare 45 m (media)	+0	24 (+1 taglia, +13 naturale)	-	-	15
Adolescente	24 m, volare 45 m (scarsa)	+0	26 (+16 naturale)	Immagine speculare	1°	17
Adulto giovane	24 m, volare 45 m (scarsa)	+0	29 (+19 naturale)	Riduzione del danno 5/magia	3°	20
Adulto	24 m, volare 45 m (scarsa)	+0	31 (-1 taglia, +22 naturale)	Porta dimensionale	5°	22
Adulto maturo	24 m, volare 45 m (scarsa)	+0	34 (-1 taglia, +25 naturale)	Riduzione del danno 10/magia	7°	25
Vecchio	24 m, volare 45 m (scarsa)	+0	36 (-2 taglia, +28 naturale)	Anti-individuazione	9°	27
Molto vecchio	24 m, volare 45 m (scarsa)	+0	39 (-2 taglia, +31 naturale)	Riduzione del danno 15/magia	11°	28
Antico	24 m, volare 45 m (scarsa)	+0	42 (-2 taglia, +34 naturale)	Camminare nelle ombre	13°	30
Dragone	24 m, volare 45 m (maldestra)	+0	43 (-4 taglia, +37 naturale)	Riduzione del danno 20/magia	15°	31
Grande dragone	24 m, volare 45 m (maldestra)	+0	46 (-4 taglia, +40 naturale)	Creare ombre	17°	33

\*Può anche lanciare incantesimi da chierico e quelli dai domini Caos, Inganno e Male come se fossero incantesimi arcani.

*Drago d'ombra*



gono un bonus di +2 e, poiché si considerano invisibili, annullano qualsiasi bonus alla Destrezza alla CA dei loro avversari.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *anti-individuazione, immagine speculare*; 2 volte al giorno - *porta dimensionale*; 1 volta al giorno - *camminare nelle ombre*.

## DRAGO PLANARE

Oltre alle molte specie di draghi originarie del Piano Materiale, diversi draghi provengono da altri piani, in particolare dai Piani Esterni. Queste creature, indicate nell'insieme come draghi planari, giungono da molti piani diversi come Limbo, Acheronte, Ysgard e anche il Piano Etereo.

Diversamente dalla maggior parte dei draghi puri, i draghi planari non sono incantatori innati; pur avendo un buon numero di capacità magiche, non possiedono la naturale inclinazione per la stregoneria che è propria dei loro cugini del Piano Materiale. Un drago planare utilizza la sua categoria di età come livello dell'incantatore per tutte le capacità magiche che possiede.

Pur essendo originari di piani diversi da quello Materiale, queste creature sono comunque del tipo drago e non sono considerate esterne. Invece, possiedono tutte il sottotipo extraplanare.

### DRAGO DELLA BATTAGLIA

**Drago (Extraplanare)**

**Ambiente:** Domini Eroici di Ysgard

**Organizzazione:** Solitario (1 drago, qualsiasi età), covata (1d4+1 cuccioli, molto giovani, giovani, o adolescenti o adulti giovani), famiglia (coppia di adulti maturi e 1d4+1 piccoli)

**Grado di Sfida:** Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 8; adulto giovane 10; adulto 12; adulto maturo 14; vecchio 17; molto vecchio 18; antico 19; dragone 20; grande dragone 22

**Tesoro:** Triplo dello standard

**Allineamento:** Sempre neutrale buono

**Avanzamento:** Cucciolo 6-7 DV; molto giovane 9-10 DV; giovane 12-13 DV; adolescente 15-16 DV; adulto giovane 18-19 DV; adulto 21-22 DV; adulto maturo 24-25 DV; vecchio 27-28 DV; molto vecchio 30-31 DV; antico 33-34 DV; dragone 36-37 DV; grande dragone 39+ DV

**Modificatore di livello:** Cucciolo +2; molto giovane +3; giovane +4; adolescente +4; altri -

I draghi della battaglia sono creature gloriose che gioiscono nei combattimenti valorosi. Spesso fungono da cavalcature per i guerrieri più potenti.

Un drago della battaglia a riposo ha scaglie che rilucono con una tinta marrone opaca. Tuttavia, non appena si alza in volo, consentendo al sole di illuminare la sua pelle armaturizzata, risplende dell'oro più puro.

I draghi della battaglia sono famosi per il loro ottimismo, e sembrano vedere sempre il bicchiere mezzo pieno. Questa emozione è spesso contagiosa, poiché ispirano negli altri coraggio e valore in battaglia.

Non appena raggiungono l'età di adolescenti, i draghi della battaglia possono fungere da cavalcature per i cavalieri di taglia Piccola. I draghi adulti giovani e più anziani possono andare bene per i cavalieri di taglia Media. Alcune città o ordini cavallereschi hanno siglato patti di mutua protezione e assistenza con le famiglie di draghi della battaglia che vivono nei pressi, poiché, generazione dopo generazione, i cavalieri trovano un alleato nella stessa famiglia di draghi.

I draghi della battaglia parlano Comune, Draconico e Celestiale.

### Combattimento

Un drago della battaglia è un combattente indomito, educato dalla nascita a gioire del più semplice conflitto. Utilizza le sue capacità speciali per fortificare la prodezza dei suoi alleati, mentre incute paura negli avversari con la sua arma a soffio, la sua presenza terrificante e la furia di battaglia.

Le armi naturali dei draghi della battaglia giovani e più anziani sono considerate come armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

**Furia di battaglia (Str):** Una volta al giorno, un drago della battaglia antico o più anziano può entrare in una furia di battaglia, ottenendo un bonus morale di +2 alla Forza e alla Costituzione e un bonus morale di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma una penalità di -2 alla CA. Questa furia di battaglia dura per un numero di round pari al (nuovo) punteggio di Costituzione del drago +3, e alla fine di questi round il drago perde i bonus indicati ma non subisce fatica né altri effetti negativi. Questa capacità è per il resto identico al privilegio di classe di ira barbarica del barbaro.

**Arma a soffio (Sop):** Un drago della battaglia ha due tipi di arma a soffio, un cono di energia sonora e un cono di

DRAGHI DELLA BATTAGLIA PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/		TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
									Lotta	Attacco					
Cucciolo	Mn	5d12+10 (43)	13	10	15	10	11	12	+5/-2	+8	+6	+4	+4	2d6 (14)	-
Molto giovane	Pc	8d12+16 (68)	15	10	15	10	11	12	+8/+6	+11	+8	+6	+6	4d6 (16)	-
Giovane	Me	11d12+33 (105)	17	10	17	12	13	14	+11/+14	+14	+10	+7	+8	6d6 (18)	-
Adolescente	Me	14d12+42 (133)	19	10	17	12	13	14	+14/+18	+18	+12	+9	+10	8d6 (20)	-
Adulto giovane	G	17d12+68 (169)	21	10	19	14	15	16	+17/+26	+21	+14	+10	+12	10d6 (22)	21
Adulto	G	20d12+100 (230)	25	10	21	14	15	16	+20/+31	+26	+17	+12	+14	12d6 (25)	23
Adulto maturo	E	23d12+138 (288)	29	10	23	16	17	18	+23/+40	+30	+19	+13	+16	14d6 (28)	25
Vecchio	E	26d12+156 (325)	31	10	23	16	17	18	+26/+44	+34	+21	+15	+18	16d6 (29)	27
Molto vecchio	E	29d12+203 (392)	33	10	25	18	19	20	+29/+48	+38	+23	+16	+20	18d6 (31)	29
Antico	E	32d12+224 (432)	35	10	25	18	19	20	+32/+52	+42	+25	+18	+22	20d6 (33)	31
Dragone	Ma	35d12+280 (508)	37	10	27	20	21	22	+35/+60	+44	+27	+19	+24	22d6 (35)	33
Grande dragone	Ma	38d12+342 (589)	39	10	29	20	21	22	+38/+64	+48	+30	+21	+26	24d6 (38)	35

CAPACITÀ DEI DRAGHI DELLA BATTAGLIA PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	RI
Cucciolo	12 m, volare 30 m (media)	+0	17 (+2 taglia, +5 naturale)	Immunità sonora	-
Molto giovane	12 m, volare 30 m (media)	+0	19 (+1 taglia, +8 naturale)	Protezione dal male	-
Giovane	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	21 (+11 naturale)	Riduzione del danno 5/magia	-
Adolescente	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	24 (+14 naturale)	Aiuto, scudo su altri	-
Adulto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	26 (-1 taglia, +17 naturale)	Riduzione del danno 10/magia	21
Adulto	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	29 (-1 taglia, +20 naturale)	Ispirare coraggio	24
Adulto maturo	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	31 (-2 taglia, +23 naturale)	Riduzione del danno 15/magia	26
Vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	34 (-2 taglia, +26 naturale)	Guarigione rapida 2	29
Molto vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	37 (-2 taglia, +29 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 5/male	30
Antico	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	40 (-2 taglia, +32 naturale)	Furia di battaglia	32
Dragone	12 m, volare 60 m (maldestra)	+0	41 (-4 taglia, +35 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 10/ male	33
Grande dragone	12 m, volare 60 m (maldestra)	+0	44 (-4 taglia, +38 naturale)	Banchetto degli eroi	35



Drago della battaglia

gas di paura. Le creature entro il cono del gas di paura devono superare un tiro salvezza sulla Volontà per non rimanere scosse per 4d6 round. Se ci si espone al cono più volte gli effetti non sono cumulativi, ma una creatura già scossa (per esempio a causa della presenza terrificante del drago) diventa spaventata.

**Ispirare coraggio (Sop):** Una volta al giorno, un drago della battaglia adulto o più anziano può ispirare coraggio a se stesso e ai suoi alleati, fornendo un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme o paura e un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai danni con le armi. Questa capacità è identica all'omonima capacità bardica, e prevede che il drago parli, canti o ruggisca per 1 round completo.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - aiuto, protezione dal male; 1 volta al giorno - ibanchetto degli eroi, scudo su altri.

**Abilità:** Intrattenere viene considerata un'abilità di classe per i draghi della battaglia. I loro stili di intrattenimento preferiti includono l'oratoria e il canto.

DRAGO DEL CAOS

Drago (Caos, Extraplanare)

**Ambiente:** Caos Mutevole del Limbo  
**Organizzazione:** Solitario (1 drago, qualsiasi età), covata (1d4+1 cuccioli, molto giovani, giovani, o adolescenti o adulti giovani), famiglia (coppia di adulti maturi e 1d4+1 piccoli)

**Grado di Sfida:** Cucciolo 3; molto

## DRAGHI DEL CAOS PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/		Temp	Rifl	TS	TS	TS	Arma a soffio (CD)	CD	presenza terrificante
									Lotta	Attacco								
Cucciolo	Pc	6d12+12 (51)	11	10	15	12	15	16	+6/+2	+7	+7	+5	+7	+7	+7	2d4 (15)	-	-
Molto giovane	Me	9d12+27 (86)	13	10	17	12	15	16	+9/+10	+10	+9	+6	+8	+8	+8	4d4 (17)	-	-
Giovane	Me	12d12+36 (114)	15	10	17	14	17	18	+12/+14	+14	+11	+8	+11	+11	+11	6d4 (19)	-	-
Adolescente	G	15d12+60 (158)	17	10	19	16	19	20	+15/+22	+17	+13	+9	+13	+13	+13	8d4 (21)	-	-
Adulto giovane	G	18d12+90 (207)	19	10	21	16	19	20	+18/+26	+21	+16	+11	+15	+15	+15	10d4 (24)	24	-
Adulto	E	21d12+105 (242)	21	10	21	18	21	22	+21/+34	+24	+17	+12	+17	+17	+17	12d4 (25)	26	-
Adulto maturo	E	24d12+144 (300)	23	10	23	18	21	22	+24/+38	+28	+20	+14	+19	+19	+19	14d4 (28)	28	-
Vecchio	E	27d12+189 (365)	25	10	25	20	23	24	+27/+42	+32	+22	+15	+21	+21	+21	16d4 (30)	30	-
Molto vecchio	E	30d12+240 (435)	27	10	27	20	23	24	+30/+46	+36	+25	+17	+23	+23	+23	18d4 (33)	32	-
Antico	Ma	33d12+297 (512)	29	10	29	22	25	26	+33/+54	+38	+27	+18	+25	+25	+25	20d4 (35)	34	-
Dragone	Ma	36d12+360 (594)	31	10	31	24	27	28	+36/+58	+42	+30	+20	+28	+28	+28	22d4 (38)	37	-
Grande dragone	Ma	39d12+429 (683)	33	10	33	24	27	28	+39/+62	+46	+32	+21	+29	+29	+29	24d4 (40)	38	-

## CAPACITÀ DEI DRAGHI DEL CAOS PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	RI
Cucciolo	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	16 (+1 taglia, +5 naturale)	Immunità agli effetti di compulsione	-
Molto giovane	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	18 (+8 naturale)	Protezione dalla legge	-
Giovane	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	21 (+11 naturale)	Riduzione del danno 5/magia	-
Adolescente	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	23 (-1 taglia, +14 naturale)	Martello del caos, scudo entropico	-
Adulto giovane	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	26 (-1 taglia, +17 naturale)	Riduzione del danno 10/magia	24
Adulto	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	28 (-2 taglia, +20 naturale)	Dissolvi la legge, nebbia mentale	26
Adulto maturo	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	31 (-2 taglia, +23 naturale)	Riduzione del danno 15/magia	28
Vecchio	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	34 (-2 taglia, +26 naturale)	Parola del caos	30
Molto vecchio	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	37 (-2 taglia, +29 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 5/legge	32
Antico	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	38 (-4 taglia, +32 naturale)	Fuorviare	34
Dragone	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	41 (-4 taglia, +35 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 10/legge	37
Grande dragone	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	44 (-4 taglia, +38 naturale)	Mantello del caos	38

giovane 4; giovane 6; adolescente 8; adulto giovane 11; adulto 13; adulto maturo 15; vecchio 16; molto vecchio 17; antico 19; dragone 20; grande dragone 22

**Tesoro:** Triplo dello standard

**Allineamento:** Sempre caotico (buono, neutrale o malvagio)

**Avanzamento:** Cucciolo 7-8 DV; molto giovane 10-11 DV; giovane 13-14 DV; adolescente 16-17 DV; adulto giovane 19-20 DV; adulto 22-23 DV; adulto maturo 25-26 DV; vecchio 28-29 DV; molto vecchio 31-32 DV; antico 34-35 DV; dragone 37-38 DV; grande dragone 40+ DV

**Modificatore di livello:**

Cucciolo +4; molto giovane +4; giovane +6; altri -

Un drago del caos, la più intensa personificazione dell'imprevedibilità, è un ciclone turbinante di potere a stento controllabile.

Non esistono due draghi del caos dal medesimo aspetto, e alcuni sostengono che anche lo stesso drago del caos muta la sua forma col tempo. Sebbene tutti i draghi del caos abbiano grosso modo le stesse sembianze (quattro zampe con potenti artigli, ali possenti, un collo lungo e serpentino sormontato da una

bocca piena di denti aguzzi come pugnali, coda seghettata), ognuno ha peculiarità proprie e trame delle scaglie che lo distinguono dagli altri della sua specie.

In generale, i draghi del caos cercano di sovvertire le società e le civiltà ben strutturate. Coloro che tendono al bene potrebbero utilizzare modi civili per ottenere i cambiamenti, ma quelli che sono devoti al male sono semplicemente violenti e assassini.

Per un breve periodo di tempo, una setta di githzerai provò a fare un patto con i draghi del caos, pensando di poterli usare proprio come i loro nemici githyanki usavano i draghi rossi. L'imprevedibilità innata dei draghi del caos, unita alla loro mancanza di lealtà, causarono il fallimento di



Drago del caos

questo tentativo, anche se in rare circostanze è ancora possibile incontrare insieme questi due tipi di creature.

Un drago del caos parla il Draconico e una lingua tra il Celestiale (solo i draghi caotici buoni e alcuni caotici neutrali) o l'Abissale (solo i draghi caotici malvagi e alcuni caotici neutrali).

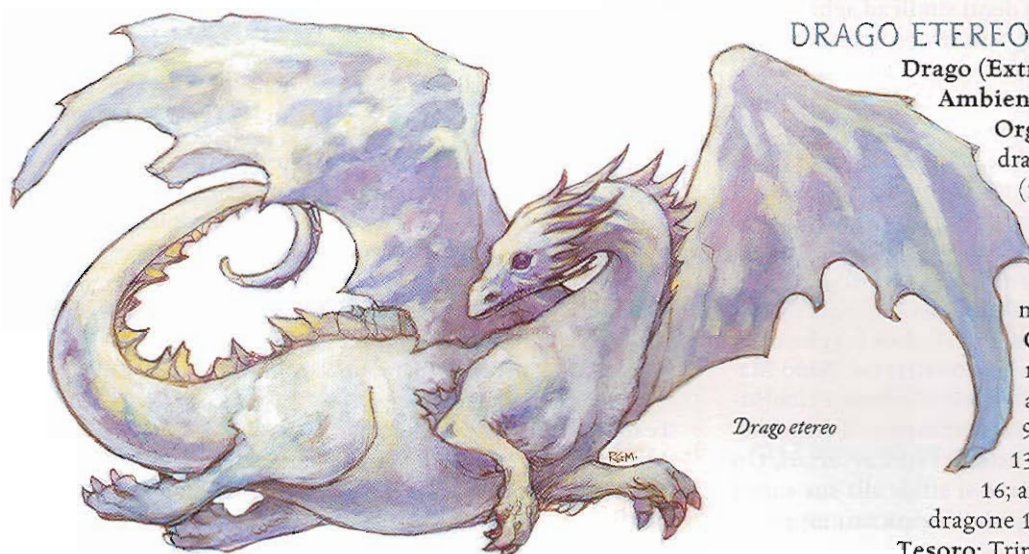
### Combattimento

Un drago del caos inizia il combattimento con la sua arma a soffio di *confusione*, provando a scompigliare i suoi avversari. Utilizza le sue capacità magiche contro i nemici particolarmente fastidiosi.

Le armi naturali dei draghi del caos giovani e più anziani sono considerate come armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

**Arma a soffio (Sop):** A drago del caos ha due tipi di arma a soffio, una linea di energia e un cono di gas di *confusione*. Il tipo di energia della sua arma a soffio viene determinato casualmente ogni volta che il drago utilizza l'arma a soffio, tirando un d%: 01-20 acido, 21-40 freddo, 41-60 elettricità, 61-80 fuoco, 81-100 sonoro. Neanche il drago stesso sa che tipo di energia emetterà, prima di soffiare. Le creature entro il cono di gas di *confusione* devono superare un tiro salvezza sulla Volontà per non essere *confuse* per 1d6 round più 1 round per categoria di età del drago.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *martello del caos*, protezione dalla legge, scudo entropico; 1 volta al giorno - *disolvi la legge*, *fuorviare*, *mantello del caos*, *nebbia mentale*, *parola del caos*.



### DRAGO ETEREO

**Drago (Extraplanare)**

**Ambiente:** Piano Etereo

**Organizzazione:** Solitario (1 drago, qualsiasi età), covata (1d4+1 cuccioli, molto giovani, giovani, o adolescenti o adulti giovani), famiglia (coppia di adulti maturi e 1d4+1 piccoli)

**Grado di Sfida:** Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 7; adulto giovane 9; adulto 10; adulto maturo 13; vecchio 15; molto vecchio 16; antico 17; dragone 18; grande dragone 19

**Tesoro:** Triplo dello standard

### DRAGHI ETEREI PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/		TS	TS	TS	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
									Lotta	Attacco					
Cucciolo	Mn	4d12+18 (44)	9	10	13	10	13	10	+4/-5	+5	+5	+4	+5	2d6 (13)	-
Molto giovane	Pc	7d12+36 (82)	11	10	13	10	13	10	+7/+3	+8	+6	+5	+6	4d6 (14)	-
Giovane	Me	10d12+45 (110)	13	10	15	12	15	12	+10/+11	+11	+9	+7	+9	6d6 (17)	-
Adolescente	Me	13d12+72 (157)	15	10	15	12	15	12	+13/+15	+15	+10	+8	+10	8d6 (18)	-
Adulto giovane	G	16d12+105 (209)	17	10	17	14	17	14	+16/+23	+18	+13	+10	+13	10d6 (21)	20
Adulto	G	19d12+120 (244)	19	10	19	14	17	14	+19/+27	+22	+15	+11	+14	12d6 (23)	21
Adulto maturo	E	22d12+162 (305)	23	10	21	16	19	16	+22/+36	+26	+18	+13	+17	14d6 (26)	24
Vecchio	E	25d12+210 (373)	25	10	21	16	19	16	+25/+40	+30	+19	+14	+18	16d6 (27)	25
Molto vecchio	E	28d12+264 (446)	27	10	23	18	21	18	+28/+44	+34	+22	+16	+21	18d6 (30)	28
Antico	E	31d12+324 (526)	29	10	23	18	21	18	+31/+48	+38	+23	+17	+22	20d6 (31)	29
Dragone	Ma	34d12+390 (611)	31	10	25	20	23	20	+34/+56	+40	+26	+19	+25	22d6 (34)	32
Grande dragone	Ma	37d12+462 (703)	33	10	27	20	23	20	+37/+60	+44	+28	+20	+26	24d6 (36)	33

### CAPACITÀ DEI DRAGHI ETEREI PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	RI
Cucciolo	18 m, volare 18 m (scarsa)	+0	15 (+2 taglia, +3 naturale)	Immune ai cicloni eterici	-
Molto giovane	18 m, volare 18 m (scarsa)	+0	17 (+1 taglia, +6 naturale)	Visione eterica	-
Giovane	18 m, volare 12 m (maldestra)	+0	19 (+9 naturale)	Riduzione del danno 5/magia	-
Adolescente	18 m, volare 12 m (maldestra)	+0	22 (+12 naturale)	Intermittenza	-
Adulto giovane	18 m, volare 12 m (maldestra)	+0	24 (-1 taglia, +15 naturale)	Riduzione del danno 10/magia	20
Adulto	18 m, volare 12 m (maldestra)	+0	27 (-1 taglia, +18 naturale)	Ancora dimensionale, transizione eterica	21
Adulto maturo	18 m, volare 12 m (maldestra)	+0	29 (-2 taglia, +21 naturale)	Riduzione del danno 15/magia	24
Vecchio	18 m, volare 12 m (maldestra)	+0	32 (-2 taglia, +24 naturale)	Forma eterica	25
Molto vecchio	18 m, volare 12 m (maldestra)	+0	35 (-2 taglia, +27 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 5/ferro freddo	28
Antico	18 m, volare 12 m (maldestra)	+0	38 (-2 taglia, +30 naturale)	Colpire creature eterice	29
Dragone	18 m, volare 9 m (maldestra)	+0	39 (-4 taglia, +33 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 10/ferro freddo	32
Grande dragone	18 m, volare 9 m (maldestra)	+0	42 (-4 taglia, +36 naturale)	Evocare ciclone eterico	33

**Allineamento:** Sempre neutrale

**Avanzamento:** Cucciolo 5-6 DV; molto giovane 8-9 DV; giovane 11-12 DV; adolescente 14-15 DV; adulto giovane 17-18 DV; adulto 20-21 DV; adulto maturo 23-24 DV; vecchio 26-27 DV; molto vecchio 29-30 DV; antico 32-33 DV; dragone 35-36 DV; grande dragone 38+ DV

**Modificatore di livello:** Cucciolo +2; molto giovane +3; giovane +4, adolescente +4; altri -

I draghi eteri trascorrono la maggior parte delle loro vite fluttuando nel Piano Etereo, spiando il Piano Materiale in cerca di tesori di valore.

La colorazione naturale dei draghi eteri è un marrone-grigio perla, e ciò spiega il loro nomignolo di "draghi di pietra lunare". Hanno artigli e denti simili ad aghi.

I draghi eteri sono curiosi e indiscreti per natura, e spesso spiano chi rimane "costretto" sul Piano Materiale. Sono anche avidi, e possono arrivare a bramare gli oggetti di valore posseduti dalle creature che vengono spiate. In tali casi, un drago etereo potrebbe far visita al Piano Materiale solo per appropriarsi di questi oggetti, ritornando al Piano Etereo di origine il prima possibile.

I draghi eteri parlano Draconico.

### Combattimento

La maggior parte dei draghi eteri preferisce fuggire dalle battaglie, dirigendosi o nel Piano Etereo o nel Piano Materiale per evitare i conflitti. Se viene costretto a combattere, o se ritiene necessario il combattimento, il drago etereo utilizza i suoi poteri per frustrare i suoi avversari. Un drago etereo adulto o più anziano si affida alla sua *ancora dimensionale* per intrappolare i suoi nemici su un piano mentre egli fugge sull'altro.

Le armi naturali dei draghi eteri giovani e più anziani sono considerate come armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

**Arma a soffio (Sop):** Un drago etereo ha un tipo di arma a soffio, un cono di forza. Come tutti gli effetti di forza, questa arma a soffio ha effetto sulle creature eteri quando il drago etereo si trova sul Piano Materiale.

**Visione eterea (Str):** Mentre si trova sul Piano Materiale, un drago etereo molto giovane o più anziano può vedere le creature eteri come se fossero normalmente visibili. Mentre si trova sul Piano Etereo, un drago etereo può vedere normalmente fino al raggio della sua scurovisione (di norma, le creature sul Piano Etereo hanno un limite visivo di 18 metri). Si noti che la percezione cieca funziona normalmente anche sul Piano Etereo, a prescindere dai limiti di visione.

**Colpire creature eteri (Str):** Un drago etereo antico o più anziano può colpire le creature eteri come se fossero materiali. Questa capacità non consente a un drago etereo sul Piano Etereo di avere effetti sulle creature che si trovano sul Piano Materiale.

**Evocare ciclone etereo (Sop):** Una volta al giorno, un drago etereo grande dragone che si trovi sul Piano Etereo può evocare un ciclone etereo. Ciò richiede un'azione di round completo, e la

tempesta dura 1 minuto. Tutte le creature (ad eccezione dei non morti) entro 36 metri dal drago etereo subiscono gli effetti come descritto nel Capitolo 5 del *Manuale dei Piani* (se non si ha accesso al *Manuale dei Piani*, si può semplicemente decidere che ogni creatura all'interno del ciclone è scagliata a una distanza di  $1,5 \times 1d10$  chilometri in una direzione casuale). Questo potere non ha effetto in qualsiasi altro posto diverso dal Piano Etereo.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *ancora dimensionale, transizione eterea\**; 1 volta al giorno - *forma eterea, intermittenza*.

\*Un drago etereo sul Piano Etereo invece può utilizzare questa capacità magica per diventare materiale, con la stessa durata del normale incantesimo.

**Abilità:** Un drago etereo ha un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi effettuate quando si trova sul Piano Etereo.

## DRAGO DELL'OCEANUS

**Drago (Acquatico, Extraplanare)**

**Ambiente:** Qualsiasi Piano Superiore

**Organizzazione:** Solitario (1 drago, qualsiasi età), covata (1d4+1 cuccioli, molto giovani, giovani, o adolescenti o adulti giovani), famiglia (coppia di adulti maturi e 1d4+1 piccoli)

**Grado di Sfida:** Cucciolo 4; molto giovane 5; giovane 6; adolescente 9; adulto giovane 12; adulto 13; adulto maturo 16; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 20; dragone 21; grande dragone 22

**Tesoro:** Triplo dello standard

**Allineamento:** Sempre neutrale buono

**Avanzamento:** Cucciolo 8-9 DV; molto giovane 11-12 DV; giovane 14-15 DV; adolescente 17-18 DV; adulto giovane 20-21 DV; adulto 23-24 DV; adulto maturo 26-27 DV; vecchio 29-30 DV; molto vecchio 32-33 DV; antico 35-36 DV; dragone 38-39 DV; grande dragone 41+ DV





## DRAGHI DELL'OCEANUS PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Attacco base/			TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
								Car	Lotta	Attacco					
Cucciolo	Pc	7d12+14 (60)	15	10	15	14	11	14	+7/+5	+10	+7	+5	+5	2d8 (15)	-
Molto giovane	Me	10d12+30 (95)	17	10	17	14	11	14	+10/+13	+13	+10	+7	+7	4d8 (18)	-
Giovane	Me	13d12+39 (124)	19	10	17	16	13	16	+13/+17	+17	+11	+8	+9	6d8 (19)	-
Adolescente	G	16d12+64 (168)	21	10	19	18	15	18	+16/+25	+20	+14	+10	+12	8d8 (22)	-
Adulto giovane	G	19d12+95 (219)	25	10	21	18	17	18	+19/+30	+25	+16	+11	+14	10d8 (24)	23
Adulto	E	22d12+132 (275)	29	10	23	20	17	20	+22/+39	+29	+19	+13	+16	12d8 (27)	26
Adulto maturo	E	25d12+150 (313)	31	10	23	20	19	20	+25/+43	+33	+20	+14	+18	14d8 (28)	27
Vecchio	E	28d12+196 (378)	33	10	25	22	19	22	+28/+47	+37	+23	+16	+20	16d8 (31)	30
Molto vecchio	E	31d12+217 (419)	35	10	25	24	21	24	+31/+51	+41	+24	+17	+22	18d8 (32)	32
Antico	Ma	34d12+272 (493)	39	10	27	26	23	26	+34/+60	+44	+27	+19	+25	20d8 (35)	35
Dragone	Ma	37d12+370 (611)	41	10	31	28	25	28	+37/+64	+48	+30	+20	+27	22d8 (38)	37
Grande dragone	C	40d12+440 (700)	45	10	33	30	27	30	+40/+73	+49	+33	+22	+30	24d8 (41)	40

## CAPACITÀ DEI DRAGHI DELL'OCEANUS PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	RI
Cucciolo	12 m, volare 30 m (media), nuotare 18 m	+0	18 (+1 taglia, +7 naturale)	Anfibo, immunità all'elettricità	-
Molto giovane	12 m, volare 30 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	20 (+10 naturale)	Individuazione del male	-
Giovane	12 m, volare 30 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	23 (+13 naturale)	Riduzione del danno 5/magia	-
Adolescente	12 m, volare 30 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	25 (-1 taglia, +16 naturale)	Controllare acqua	-
Adulto giovane	12 m, volare 30 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	28 (-1 taglia, +19 naturale)	Riduzione del danno 10/magia	23
Adulto	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 27 m	+0	30 (-2 taglia, +22 naturale)	Punire il male	26
Adulto maturo	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 27 m	+0	33 (-2 taglia, +25 naturale)	Riduzione del danno 15/magia	27
Vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 27 m	+0	36 (-2 taglia, +28 naturale)	Punizione sacra	30
Molto vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 27 m	+0	39 (-2 taglia, +31 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 5/male	32
Antico	12 m, volare 45 m (maldestra), nuotare 27 m	+0	40 (-4 taglia, +34 naturale)	Controllare venti, dissolvi il male	35
Dragone	12 m, volare 45 m (maldestra), nuotare 27 m	+0	43 (-4 taglia, +37 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 10/male	37
Grande dragone	12 m, volare 45 m (maldestra), nuotare 27 m	+0	42 (-8 taglia, +40 naturale)	Parola sacra	40

**Modificatore di livello:** Cucciolo +4; molto giovane +4; giovane +5; altri -

Il drago dell'Oceanus protegge i viaggiatori lungo il Fiume Oceanus, che connette i Piani Superiori così come il Fiume Stige connette i Piani Inferiori, mentre difende gelosamente il suo territorio contro le creature malvagie di ogni tipo.

I draghi dell'Oceanus sono molto simili a grandi anguille alate, con gli arti piuttosto corti che terminano in dita palmate. Pur essendo capaci di volare, molti draghi dell'Oceanus preferiscono vivere in acqua piuttosto che in aria.

Una tana tipica di un drago dell'Oceanus corrisponde a una caverna nascosta, o lungo il corso del fiume o completamente sott'acqua. La maggior parte dei draghi dell'Oceanus passa poco tempo nella propria tana, e si concentra invece a pattugliare una parte del fiume in cerca di creature di allineamento buono che abbiano bisogno di aiuto, oppure di creature di allineamento malvagio che abbiano bisogno di una lezione.

I draghi dell'Oceanus parlano Celestiale, Draconico e Aquan.

## Combattimento

I draghi dell'Oceanus preferiscono terminare in quattro e quattro le loro battaglie, utilizzando la loro arma a soffio tranquillante e le loro capacità magiche per neutralizzare i nemici. Tuttavia, non hanno paura di affrontare faccia a faccia gli avversari particolarmente resistenti, e usano la loro arma a soffio di fulmine, la capacità di punire il male e i prodigiosi attacchi in mischia per sbarazzarsi in fretta dei loro nemici.

Le armi naturali dei draghi dell'Oceanus giovani e più anziani sono considerate come armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

**Arma a soffio (Sop):** Un drago dell'Oceanus ha due tipi di arma a soffio, una linea di fulmine o un cono di gas tranquillante. Le creature entro il cono devono superare un tiro salvezza sulla Volontà per non essere frastornate per 1d6 round più 1 round per categoria di età del drago. Entrambe le armi a soffio funzionano normalmente sott'acqua.

**Punire il male (Sop):** Una volta al giorno un drago dell'Oceanus può compiere un normale attacco per infliggere danni extra pari ai suoi DV totali contro un avversario malvagio.

**Capacità magiche:** A volontà - *individuazione del male*; 3 volte al giorno - *controllare acqua*, *punizione sacra*, *respirare sott'acqua*; 1 volta al giorno - *controllare venti*, *dissolvi il male*, *parola sacra*.

**Anfibo (Str):** Sebbene i draghi dell'Oceanus siano creature acquatiche, possono sopravvivere sulla terra senza limiti di tempo.

**Respirare sott'acqua (Str):** Un drago dell'Oceanus può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può utilizzare liberamente la sua arma a soffio, le capacità magiche e le altre capacità quando è immerso.

## DRAGO PIROCLASTICO

### Drago (Extraplanare)

**Ambiente:** Cupa Eternità della Gehenna

**Organizzazione:** Solitario (1 drago, qualsiasi età), covata (1d4+1 cuccioli, molto giovani, giovani, o adolescenti o adulti giovani), famiglia (coppia di adulti maturi e 1d4+1 piccoli)

## DRAGHI PIROCLASTICI PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/			TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
									Lotta	Attacco						
Cucciolo	Me	7d12+14 (59)	17	10	15	10	11	10	+7/+10	+10	+7	+5	+5	2d6 (15)	13	
Molto giovane	G	10d12+30 (95)	21	10	17	10	11	10	+10/+19	+14	+10	+7	+7	4d6 (18)	15	
Giovane	G	13d12+39 (123)	25	10	17	12	13	12	+13/+24	+19	+11	+8	+9	6d6 (19)	17	
Adolescente	G	16d12+64 (168)	29	10	19	12	13	12	+16/+29	+24	+14	+10	+11	8d6 (22)	19	
Adulto giovane	E	19d12+95 (218)	31	10	21	14	15	14	+19/+37	+27	+16	+11	+13	10d6 (24)	21	
Adulto	E	22d12+110 (253)	33	10	21	14	15	14	+22/+41	+31	+18	+13	+15	12d6 (26)	23	
Adulto maturo	E	25d12+150 (312)	33	10	23	16	17	16	+25/+44	+34	+20	+14	+17	14d6 (28)	25	
Vecchio	Ma	28d12+196 (378)	35	10	25	16	17	16	+28/+52	+36	+23	+16	+19	16d6 (31)	27	
Molto vecchio	Ma	31d12+248 (449)	37	10	27	18	19	18	+31/+56	+40	+25	+17	+21	18d6 (33)	29	
Antico	Ma	34d12+306 (527)	39	10	29	18	19	18	+34/+60	+44	+28	+19	+23	20d6 (36)	31	
Dragone	Ma	37d12+370 (610)	41	10	31	20	21	20	+37/+64	+48	+30	+20	+25	22d6 (38)	33	
Grande dragone	C	40d12+400 (660)	45	10	31	20	21	20	+40/+73	+49	+32	+22	+27	24d6 (40)	35	

## CAPACITÀ DEI DRAGHI PIROCLASTICI PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	RI
Cucciolo	18 m, volare 30 m (scarsa), scalare 12 m, scavare 13,5 m	+0	16 (+6 naturale)	Immunità al fuoco e sonoro	14
Molto giovane	18 m, volare 30 m (scarsa), scalare 12 m, scavare 13,5 m	+0	18 (-1 taglia, +9 naturale)	Pirotecnica, suono dirompente	15
Giovane	18 m, volare 30 m (scarsa), scalare 12 m, scavare 13,5 m	+0	21 (-1 taglia, +12 naturale)	Riduzione del danno 5/magia	17
Adolescente	18 m, volare 30 m (scarsa), scalare 12 m, scavare 13,5 m	+0	24 (-1 taglia, +15 naturale)	Produrre fiamma, frantumare	20
Adulto giovane	18 m, volare 30 m (scarsa), scalare 12 m, scavare 13,5 m	+0	26 (-2 taglia, +18 naturale)	Riduzione del danno 10/magia	22
Adulto	18 m, volare 30 m (scarsa), scalare 12 m, scavare 13,5 m	+0	29 (-2 taglia, +21 naturale)	Grido, muro di fuoco	24
Adulto maturo	18 m, volare 30 m (scarsa), scalare 12 m, scavare 13,5 m	+0	32 (-2 taglia, +24 naturale)	Riduzione del danno 15/magia	26
Vecchio	18 m, volare 45 m (maldestra), scalare 12 m, scavare 13,5 m	+0	33 (-4 taglia, +27 naturale)	Tempesta di fuoco, muro di pietra	28
Molto vecchio	18 m, volare 45 m (maldestra), scalare 12 m, scavare 13,5 m	+0	36 (-4 taglia, +30 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 5/bene	29
Antico	18 m, volare 45 m (maldestra), scalare 12 m, scavare 13,5 m	+0	39 (-4 taglia, +33 naturale)	Nube incendiaria, parola del potere, stordire	31
Dragone	18 m, volare 45 m (maldestra), scalare 12 m, scavare 13,5 m	+0	42 (-4 taglia, +36 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 10/bene	32
Grande dragone	18 m, volare 45 m (maldestra), scalare 12 m, scavare 13,5 m	+0	41 (-8 taglia, +39 naturale)	Sciame di meteore	34

**Grado di Sfida:** Cucciolo 4; molto giovane 5; giovane 6; adolescente 9; adulto giovane 12; adulto 13; adulto maturo 16; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 20; dragone 21; grande dragone 22

**Tesoro:** Triplo dello standard

**Allineamento:** Sempre legale malvagio o neutrale malvagio

**Avanzamento:** Cucciolo 8-9 DV; molto giovane 11-12 DV; giovane 14-15 DV; adolescente 17-18 DV; adulto giovane 20-21 DV; adulto 23-24 DV; adulto maturo 26-27 DV; vecchio 29-30 DV; molto vecchio 32-33 DV; antico 35-36 DV; dragone 38-39 DV; grande dragone 41+ DV

**Modificatore di livello:** Cucciolo +4; molto giovane +5; giovane +6; altri -



I draghi piroclastici sono creature di furia elementale, e personificano le forze del fuoco, della terra e del tuono roboante che scuote il terreno e dà forma ai continenti. Sono originari della Cupa Eternità della Gehenna, un piano infinito di vulcani e lava infernale.

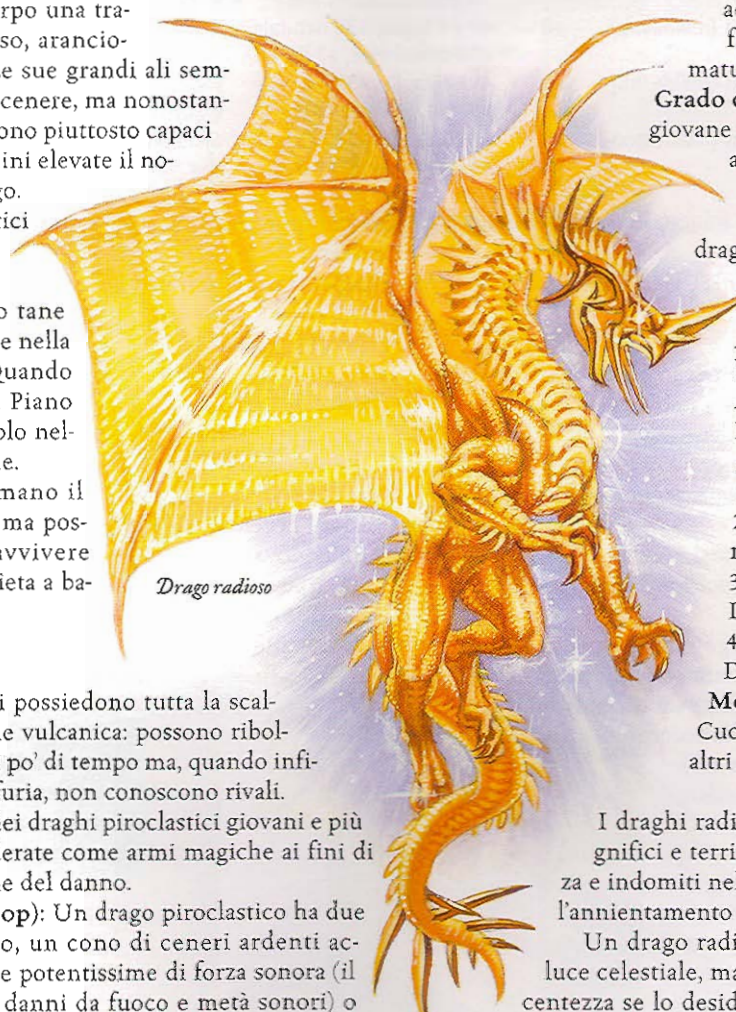
Un drago piroclastico è piuttosto robusto e mol-

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Attacco base/			TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
								Car	Lotta	Attacco					
Cucciolo	Me	9d12+18 (76)	17	14	15	14	17	16	+9/+12	+12	+8	+8	+9	2d10 (16)	-
Molto giovane	G	12d12+36 (114)	21	12	17	14	19	16	+12/+21	+16	+11	+9	+12	4d10 (19)	-
Giovane	G	15d12+45 (142)	25	12	17	16	19	18	+15/+26	+21	+12	+10	+13	6d10 (20)	-
Adolescente	G	18d12+72 (189)	27	12	19	18	21	20	+18/+30	+25	+15	+12	+16	8d10 (23)	-
Adulto giovane	E	21d12+105 (241)	31	12	21	18	21	20	+21/+39	+29	+17	+13	+17	10d10 (25)	25
Adulto	E	24d12+120 (276)	33	12	21	20	23	22	+24/+43	+33	+19	+15	+20	12d10 (27)	28
Adulto maturo	E	27d12+162 (337)	35	12	23	20	23	22	+27/+47	+37	+21	+16	+21	14d10 (29)	29
Vecchio	Ma	30d12+210 (405)	39	12	25	22	25	24	+30/+56	+40	+24	+18	+24	16d10 (32)	32
Molto vecchio	Ma	33d12+264 (478)	41	12	27	24	27	26	+33/+60	+44	+26	+19	+26	18d10 (34)	34
Antico	Ma	36d12+324 (558)	43	10	29	26	29	28	+36/+64	+48	+29	+20	+29	20d10 (37)	37
Dragone	C	39d12+390 (643)	47	10	31	28	31	30	+39/+73	+49	+31	+21	+31	22d10 (39)	39
Grande dragone	C	42d12+462 (735)	49	10	33	30	33	32	+42/+77	+53	+34	+23	+34	24d10 (42)	42

to muscoloso, e ispira un senso di saldezza. Le sue scaglie ricordano pezzi di ossidiana e il magma pulsante, e formano su tutto il corpo una trama screziata di rosso, arancione, nero e grigio. Le sue grandi ali sembrano quasi fatte di cenere, ma nonostante l'aspetto debole sono piuttosto capaci di portare ad altitudini elevate il notevole peso del drago.

I draghi piroclastici adorano nuotare nel magma, ma stabiliscono le loro tane nelle caverne scavate nella roccia vulcanica. Quando si avventurano nel Piano Materiale, vivono solo nelle regioni vulcaniche.

Questi draghi amano il sapore della carne, ma possono anche sopravvivere con una semplice dieta a base di minerali.



Drago radioso

### Combattimento

I draghi piroclastici possiedono tutta la scalrezza di un'eruzione vulcanica: possono ribollire e sibillare per un po' di tempo ma, quando infine eruttano la loro furia, non conoscono rivali.

Le armi naturali dei draghi piroclastici giovani e più anziani sono considerate come armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

**Arma a soffio (Sop):** Un drago piroclastico ha due tipi di arma a soffio, un cono di ceneri ardenti accompagnate da onde potentissime di forza sonora (il cono infligge metà danni da fuoco e metà sonori) o una linea di disintegrazione. Le creature all'interno dell'area di effetto della linea devono superare un tiro salvezza sulla Tempra per non sbriciolarsi in cenere. (Le creature che effettuano il tiro salvezza con successo non subiscono alcun danno).

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - produrre fiamma, suono dirompente; 1 volta al giorno - frantumare, grido, muro di fuoco, muro di pietra, nube incendiaria, parola del potere stordire, pirotecnica, sciame di meteore, tempesta di fuoco.

### DRAGO RADIOSO

Drago (Extraplanare)

Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia

**Organizzazione:** Solitario (1 drago, qualsiasi età), covata (1d4+1 cuccioli, molto giovani, giovani, o adolescenti o adulti giovani), famiglia (coppia di adulti maturi e 1d4+1 piccoli)

**Grado di Sfida:** Cucciolo 5; molto giovane 6; giovane 8; adolescente 10; adulto giovane 13; adulto 14; adulto maturo 17; vecchio 19; molto vecchio 20; antico 21; dragone 22; grande dragone 23

**Tesoro:** Triplo dello standard

**Allineamento:** Sempre legale buono

**Avanzamento:** Cucciolo 10-11 DV; molto giovane 13-14 DV; giovane 16-17 DV; adolescente 19-20 DV; adulto giovane 22-23 DV; adulto 25-26 DV; adulto maturo 28-29 DV; vecchio 31-32 DV; molto vecchio 34-35 DV; antico 37-38 DV; dragone 40-41 DV; grande dragone 43+ DV

**Modificatore di livello:**

Cucciolo +4; molto giovane +5; altri -

I draghi radiosi sono allo stesso tempo magnifici e terribili, maestosi nella loro prodezza e indomiti nella loro dedizione alla causa dell'annientamento del male.

Un drago radioso sembra risplendere di una luce celestiale, ma è in grado di smorzare tale lucentezza se lo desidera. Se qualcuno riesce a guardarlo in tutta la sua maestosità, si accorge che le sue scaglie, dalla forma perfetta, brillano come oro bianco fuso. Il suo portamento regale e orgoglioso è inconfondibile, e la sua voce ricorda un tuono celeste.

I draghi radiosi prediligono tane che accolgano la luce solare, e spesso collocano gemme e altri oggetti di valore risplendenti in luoghi in cui possono cogliere e riflettere la luce, creando così fantastiche ostentazioni di colore e iridescenza. Per quelle creature che dimostrano nobiltà e senso della giustizia, i draghi radiosi sono i più fedeli tra gli alleati, in grado di offrire soccorso e guarigione a chiunque ne abbia bisogno. Quando però viene affrontato da chi predica il caos o il male, un drago radioso diviene

**CAPACITÀ DEI DRAGHI RADIOSI PER ETÀ**

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	RI
Cucciolo	18 m, volare 45 m (scarsa)	+2	19 (+5 naturale, +1 deviazione, +2 Des)	Immunità agli effetti di luce	-
Molto giovane	18 m, volare 45 m (scarsa)	+1	20 (-1 taglia, +8 naturale, +2 deviazione, +1 Des)	Luce diurna	-
Giovane	18 m, volare 45 m (scarsa)	+1	24 (-1 taglia, +11 naturale, +3 deviazione, +1 Des)	Riduzione del danno 5/magia	-
Adolescente	18 m, volare 45 m (scarsa)	+1	28 (-1 taglia, +14 naturale, +4 deviazione, +1 Des)	Dissolvi oscurità	-
Adulto giovane	18 m, volare 45 m (scarsa)	+1	31 (-2 taglia, +17 naturale, +5 deviazione, +1 Des)	Riduzione del danno 10/magia	25
Adulto	18 m, volare 45 m (scarsa)	+1	35 (-2 taglia, +20 naturale, +6 deviazione, +1 Des)	Luce incandescente	28
Adulto maturo	18 m, volare 45 m (scarsa)	+1	39 (-2 taglia, +23 naturale, +7 deviazione, +1 Des)	Riduzione del danno 15/magia	29
Vecchio	18 m, volare 60 m (maldestra)	+1	41 (-4 taglia, +26 naturale, +8 deviazione, +1 Des)	Tocco guaritore	32
Molto vecchio	18 m, volare 60 m (maldestra)	+1	45 (-4 taglia, +29 naturale, +9 deviazione, +1 Des)	Riduzione del danno 20/magia e 5/male	34
Antico	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	49 (-4 taglia, +32 naturale, +10 deviazione, +1 Des)	Esplosione solare	37
Dragone	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	49 (-8 taglia, +35 naturale, +11 deviazione, +1 Des)	Riduzione del danno 20/magia e 10/male	39
Grande dragone	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	53 (-8 taglia, +38 naturale, +12 deviazione, +1 Des)	Sfera prismatica	42

un furibondo turbine di colore e luce, capace di distruggere tutto ciò che gli si oppone.

I draghi radiosi parlano Comune, Celestiale e Draconico.

**Combattimento**

Un drago radioso fa affidamento per lo più sulla sua arma a soffio accecante quando desidera risolvere una situazione complicata senza provocare danni superflui. Contro i veri nemici scatena il suo soffio di forza e le sue capacità magiche, e non mostra alcuna pietà per coloro che non la meritano.

Le armi naturali dei draghi radiosi giovani e più anziani sono considerate come armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

**Arma a soffio (Sop):** Un drago radioso ha due tipi di arma a soffio, una linea di forza e un cono di luce. Le creature colte nel cono devono superare un tiro salvezza sulla Tempra per non essere accecate per 1d6 round più 1 round per categoria di età del drago. Un tiro salvezza effettuato con successo indica che la creatura è semplicemente abbagliata per la stessa durata. Le creature prive di vista sono immuni all'arma a soffio di cono di luce.

**Dissolvi oscurità (Sop):** Un drago radioso adolescente o più anziano dissolve automaticamente qualsiasi incantesimo di oscurità (il cui livello sia pari o inferiore alla sua categoria di età) entro 18 metri.

**Tocco guaritore (Sop):** Un drago radioso vecchio o più anziano può generare uno qualsiasi dei seguenti effetti con il suo tocco: cura ferite critiche, rigenerazione, rimuovi cecità/sordità, rimuovi malattia, rimuovi paralisi o ristorare. Può utilizzare il suo tocco guaritore per un numero di volte al giorno pari alla sua categoria di età.

tore per un numero di volte al giorno pari alla sua categoria di età.

**Capacità magiche:** A volontà - luce diurna; 3 volte al giorno - luce incandescente; 1 volta al giorno - esplosione solare, sfera prismatica.

**DRAGO DELLA RUGGINE**

**Drago (Extraplanare)**

**Ambiente:** Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte

**Organizzazione:** Solitario (1 drago, qualsiasi età), covata (1d4+1 cuccioli, molto giovani, giovani, o adolescenti o adulti giovani), famiglia (coppia di adulti maturi e 1d4+1 piccoli)

**Grado di Sfida:** Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 8; adulto giovane 11; adulto 13; adulto maturo 15; vecchio 16; molto



*Drago della ruggine*

## DRAGHI DELLA RUGGINE PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/		Temp	Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
									Lotta	Attacco					
Cucciolo	Pc	6d12+6 (45)	13	10	13	6	11	6	+6/+3	+8	+6	+5	+5	2d4 (14)	-
Molto giovane	Me	9d12+18 (76)	15	10	15	6	11	6	+9/+11	+11	+8	+6	+6	4d4 (16)	12
Giovane	Me	12d12+24 (102)	17	10	15	6	11	6	+12/+15	+15	+10	+8	+8	6d4 (18)	14
Adolescente	G	15d12+45 (142)	19	10	17	8	11	8	+15/+23	+18	+12	+9	+9	8d4 (20)	16
Adulto giovane	G	18d12+72 (189)	23	10	19	8	11	8	+18/+28	+23	+15	+11	+11	10d4 (23)	18
Adulto	E	21d12+105 (241)	27	10	21	10	11	10	+21/+37	+27	+17	+12	+12	12d4 (25)	20
Adulto maturo	E	24d12+120 (276)	29	10	21	12	13	12	+24/+41	+31	+19	+14	+15	14d4 (27)	23
Vecchio	E	27d12+162 (337)	31	10	23	12	13	12	+27/+45	+35	+21	+15	+16	16d4 (29)	24
Molto vecchio	E	30d12+180 (375)	33	10	23	14	15	14	+33/+53	+39	+23	+17	+19	18d4 (31)	27
Antico	Ma	33d12+231 (445)	35	10	25	14	15	14	+33/+61	+41	+25	+18	+20	20d4 (33)	28
Dragone	Ma	36d12+288 (522)	37	10	27	14	15	14	+36/+65	+45	+28	+20	+22	22d4 (36)	30
Grande dragone	Ma	39d12+312 (565)	39	10	27	18	19	18	+39/+69	+49	+29	+21	+25	24d4 (37)	33

## CAPACITÀ DEI DRAGHI DELLA RUGGINE PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	RI
Cucciolo	18 m, volare 30 m (media), scavare 13,5 m	+0	17 (+1 taglia, +6 naturale)	Resistenza al metallo, morso corrosivo	13
Molto giovane	18 m, volare 45 m (scarsa), scavare 13,5 m	+0	19 (+9 naturale)	-	14
Giovane	18 m, volare 45 m (scarsa), scavare 13,5 m	+0	22 (+12 naturale)	Riduzione del danno 5/magia	16
Adolescente	18 m, volare 45 m (scarsa), scavare 13,5 m	+0	24 (-1 taglia, +15 naturale)	-	18
Adulto giovane	18 m, volare 45 m (scarsa), scavare 13,5 m	+0	27 (-1 taglia, +18 naturale)	Riduzione del danno 10/magia	20
Adulto	18 m, volare 45 m (scarsa), scavare 13,5 m	+0	29 (-2 taglia, +21 naturale)	Muro di ferro	23
Adulto maturo	18 m, volare 45 m (scarsa), scavare 13,5 m	+0	32 (-2 taglia, +24 naturale)	Riduzione del danno 15/magia	25
Vecchio	18 m, volare 45 m (scarsa), scavare 13,5 m	+0	35 (-2 taglia, +27 naturale)	Nebbia acida	27
Molto vecchio	18 m, volare 45 m (scarsa), scavare 13,5 m	+0	38 (-2 taglia, +30 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 5/caotico	28
Antico	18 m, volare 60 m (maldestra), scavare 13,5 m	+0	39 (-4 taglia, +33 naturale)	Respingere metallo o pietra	30
Dragone	18 m, volare 60 m (maldestra), scavare 13,5 m	+0	42 (-4 taglia, +36 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 10/caotico, scaglie corrosive	32
Grande dragone	18 m, volare 60 m (maldestra), scavare 13,5 m	+0	45 (-4 taglia, +39 naturale)	-	34

vecchio 17; antico 19; dragone 20; grande dragone 22

**Tesoro:** Triplo dello standard

**Allineamento:** Sempre legale malvagio o legale neutrale

**Avanzamento:** Cucciolo 7-8 DV; molto giovane 10-11

DV; giovane 13-14 DV; adolescente 16-17 DV; adulto giovane 19-20 DV; adulto 22-23 DV; adulto maturo 25-26 DV; vecchio 28-29 DV; molto vecchio 31-32 DV; antico 34-35 DV; dragone 37-38 DV; grande dragone 40+ DV

**Modificatore di livello:** Cucciolo +4; molto giovane +4; giovane +5; altri -

I draghi della ruggine, originari del Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte, sono creature di metallo annerito, e incarnano le forze dell'avvizzimento e della corruzione. Alcuni saggi del Piano Materiale suppongono che ci sia un legame tra queste mostruosità infernali e il relativamente innocuo rugginofago, ma un ragionamento razionale prova che tali affermazioni sono i vaneggiamenti di lunatici spostati.

I draghi della ruggine assomigliano molto ai draghi metallici del Piano Materiale, ma sembrano coperti di ruggine, di patine maculate o di verderame. Anche se alcuni draghi della ruggine ricordano i draghi di rame mentre altri assomigliano ai draghi d'argento o d'ottone, le capacità

dei draghi della ruggine sono sempre le stesse. Le loro scaglie sembrano ricoperte da puntini o linee di colore corrosivo, e le membrane delle loro ali sono molto sottili e iridescenti.

Nel loro piano originario dell'Acheronte, i draghi della ruggine detengono notevoli scorte di cibo sotto forma degli infiniti cubi di ferro, grandi come continenti, che fluttuano nel vuoto. Quando vengono condotti al Piano Materiale, i draghi della ruggine cercano le vene metallifere delle caverne sotterranee, e ciò li rende particolarmente ripugnanti per i minatori.

I draghi della ruggine si cibano di metallo corrosivo, ma gradiscono anche la carne fresca (in particolare i parassiti) per "sciacciarsi la bocca" tra una pepita e un'altra.

### Combattimento

I draghi della ruggine non sono né paragonabili a quelle furibonde forze della natura che sono i draghi piroclastici né aggressivamente folli come i draghi ululanti. Sono piuttosto semplicemente identificabili per la loro voracità, e attaccano con cautela, tenendo ben presente il loro obiettivo. Non tollerano più di tanto le interferenze quando inseguono il loro obiettivo, e sono pronti ad abbandonare il combattimento se capiscono che il gioco non vale la candela.

Le armi naturali dei draghi della ruggine giovani e più anziani sono considerate come armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

**Arma a soffio (Sop):** Un drago della ruggine ha due armi a soffio: una linea di acido e un cono di liquido rosso-marrone che corrode e distrugge all'istante tutti i metalli con cui viene in contatto. I metalli custoditi e magici ottengono un tiro salvezza sui Riflessi per evitare questo effetto, ma qualsiasi metallo è attaccabile: ferro, acciaio, argento, oro, anche mithral e adamantio.

**Resistenza al metallo (Str):** Un drago della ruggine è resistente agli attacchi provenienti dalle armi metalliche. Contro le armi che infliggono danni con una parte metallica (una lama, una punta di metallo, la punta di una freccia, o anche la testa di una mazza), un drago della ruggine ha una riduzione del danno pari a quella posseduta da un drago della ruggine più anziano di due categorie di età. I draghi della ruggine di età dragone e grande dragone hanno una riduzione del danno 20/magia e 10/caotico contro le armi metalliche, e le armi inferiori si corrodono quando vengono usate contro di loro (vedi "scaglie corrosive", sotto).

**Morso corrosivo (Str):** Un drago della ruggine che effettui con successo un attacco con il morso fa sì che le armature di metallo indossate dal bersaglio si corrodano, cadano a pezzi e divengano immediatamente inutilizzabili. Un drago naturalmente può anche usare il suo attacco con il morso per puntare a un'arma o a un altro oggetto metallico. La taglia dell'oggetto è irrilevante: un'intera cotta di armatura si corrode con la stessa velocità di una spada. Agli oggetti metallici magici è consentito effettuare un tiro salvezza sui Riflessi contro una CD pari a quella dell'arma a soffio del drago.

**Scaglie corrosive (Str):** Un'arma metallica con un bonus di potenziamento inferiore a +5 che colpisca un drago della ruggine dragone o grande dragone si corrode e viene immediatamente distrutta, senza alcun tiro salvezza. Un'arma +5 infligge normalmente i danni, ma deve poi superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD pari a quella dell'arma a soffio del drago) per non arrugginarsi.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *muro di ferro*; 1 volta al giorno - *nebbia acida, respingere metallo o pietra*.

## DRAGO DELLO STIGE

**Drago (Acquatico, Extraplanare)**

**Ambiente:** Qualsiasi Piano Inferiore

**Organizzazione:** Solitario (1 drago, qualsiasi età), covata (1d4+1 cuccioli, molto giovani, giovani, o adolescenti o adulti giovani), famiglia (coppia di adulti maturi e

1d4+1 piccoli)

**Grado di Sfida:** Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 8; adulto giovane 10; adulto 12; adulto maturo 14; vecchio 17; molto vecchio 18; antico 19; dragone 20; grande dragone 22

**Tesoro:** Triplo dello standard

**Allineamento:** Sempre neutrale malvagio

**Avanzamento:** Cucciolo 6-7 DV; molto giovane 9-10 DV; giovane 12-13 DV; adolescente 15-16 DV; adulto giovane 18-19 DV; adulto 21-22 DV; adulto maturo 24-25 DV; vecchio 27-28 DV; molto vecchio 30-31 DV; antico 33-34 DV; dragone 36-37 DV; grande dragone 39+ DV

Noti anche come drachi d'ombra o draghi oscuri, i draghi dello Stige infestano le putride acque del Fiume Stige per tutta la sua infinita lunghezza. I draghi dello Stige, una delle poche creature immuni agli effetti nocivi del fiume, nuotano liberi tra gli strati superiori di tutti i Piani Inferiori, cibandosi di immondi e di tutte le altre creature che riescono a trovare e catturare.

Un drago dello Stige ha un corpo lungo e serpentino, con artigli minuscoli e simili a pinne, inutilizzabili a terra e in combattimento. Le sue ali sono troppo piccole per consentirgli di volare, ma gli forniscono una spinta in acqua. La coda si divide in due lunghe lame affilate, utilizzabili per ferire e afferrare le prede. Le scaglie di un drago dello Stige sono melmose e il loro colore varia dal marrone scuro al rosso ruggine. Gli occhi brillano di una luce gialla pallida.

I draghi dello Stige edificano le loro tane scavando nel fango sulle rive dello Stige. Non gradiscono l'idea di lasciare il loro piano originario, ma se vengono portati a forza nel Piano Materiale, si ambientano nelle acque più fetide.

I draghi dello Stige di norma si nutrono della carne degli immondi, ma apprezzano ogni tipo di carne, in particolare quella delle carogne in via di decomposizione.

### Combattimento

Gli attacchi fisici di un drago dello Stige sono limitati: attacca con le lame gemelle della sua coda piuttosto che con gli artigli, non può usare le ali con efficacia, e non ottiene attacchi di colpo di coda oltre a quello con le lame della coda. Tuttavia, quest'ultima infligge danni come se il drago fosse di una taglia più grande di una categoria rispetto al reale, e la stessa cosa vale per la sua spazzata con la coda.

Le armi naturali dei draghi dello Stige giovani e più anziani sono considerate come armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

### DRAGHI DELLO STIGE PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Attacco base/			TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
								Car	Lotta	Attacco					
Cucciolo	Pc	5d12+5 (37)	13	10	13	10	11	10	+5/+2	+7	+5	+4	+4	1d6 (13)	-
Molto giovane	Me	8d12+16 (68)	15	10	15	12	13	12	+8/+10	+10	+8	+6	+7	2d6 (16)	15
Giovane	Me	11d12+22 (93)	17	10	15	12	13	12	+11/+14	+14	+9	+7	+8	3d6 (17)	16
Adolescente	G	14d12+42 (133)	19	10	17	14	15	14	+14/+22	+17	+12	+9	+11	4d6 (20)	19
Adulto giovane	G	17d12+68 (178)	23	10	19	14	15	14	+17/+27	+22	+14	+10	+12	5d6 (22)	20
Adulto	E	20d12+100 (230)	27	10	21	16	17	16	+20/+36	+26	+17	+12	+15	6d6 (25)	23
Adulto maturo	E	23d12+115 (264)	29	10	21	18	19	18	+23/+40	+30	+18	+13	+17	7d6 (26)	25
Vecchio	E	26d12+156 (325)	31	10	23	20	21	20	+26/+44	+34	+21	+15	+20	8d6 (29)	28
Molto vecchio	E	29d12+174 (362)	33	10	23	22	23	22	+29/+48	+38	+22	+16	+22	9d6 (30)	30
Antico	Ma	32d12+224 (432)	35	10	25	24	25	24	+32/+56	+40	+25	+18	+25	10d6 (33)	33
Dragone	Ma	35d12+280 (507)	37	10	27	24	25	24	+35/+60	+44	+27	+19	+26	11d6 (35)	34
Grande dragone	Ma	38d12+304 (551)	39	10	27	26	27	26	+38/+64	+48	+29	+21	+29	12d6 (37)	37

## CAPACITÀ DEI DRAGHI DELLO STIGE PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	RI
Cucciolo	18 m, nuotare 18 m, scavare 6 m	+0	15 (+1 taglia, +4 naturale)	Anfibio, stritolare, afferrare migliorato, immunità a veleni e malattie, adattamento allo Stige	13
Molto giovane	18 m, nuotare 18 m, scavare 6 m	+0	17 (+7 naturale)	-	14
Giovane	18 m, nuotare 18 m, scavare 6 m	+0	20 (+10 naturale)	Riduzione del danno 5/magia	15
Adolescente	18 m, nuotare 18 m, scavare 6 m	+0	22 (-1 taglia, +13 naturale)	<i>Maledire l'acqua, nube di nebbia</i>	18
Adulto giovane	18 m, nuotare 18 m, scavare 6 m	+0	25 (-1 taglia, +16 naturale)	Riduzione del danno 10/magia	20
Adulto	18 m, nuotare 18 m, scavare 6 m	+0	27 (-2 taglia, +19 naturale)	<i>Oscurità profonda, nube maleodorante</i>	22
Adulto maturo	18 m, nuotare 18 m, scavare 6 m	+0	30 (-2 taglia, +22 naturale)	Riduzione del danno 15/magia	25
Vecchio	18 m, nuotare 18 m, scavare 6 m	+0	33 (-2 taglia, +25 naturale)	<i>Blocca mostri, nebbia mentale</i>	27
Molto vecchio	18 m, nuotare 18 m, scavare 6 m	+0	36 (-2 taglia, +28 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 5/bene	28
Antico	18 m, nuotare 18 m, scavare 6 m	+0	37 (-4 taglia, +31 naturale)	<i>Controllare acqua, regressione mentale</i>	30
Dragone	18 m, nuotare 18 m, scavare 6 m	+0	40 (-4 taglia, +34 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 10/bene	31
Grande dragone	18 m, nuotare 18 m, scavare 6 m	+0	43 (-4 taglia, +37 naturale)	<i>Orrido avvizzimento, evoca mostri VIII</i>	33

**Arma a soffio (Sop):** Un drago dello Stige ha due tipi di arma a soffio, una linea di acido che dura 3 round (infliggendo metà dei danni al secondo round e un quarto dei danni al terzo round) e un cono di gas che inebetisce. Le creature colte entro il cono devono superare un tiro salvezza sulla Tempra per non subire 1 danno all'Intelligenza per ogni categoria di età del drago.

**Anfibio (Str):** Sebbene i draghi dello Stige siano creature acquatiche, possono sopravvivere sulla terra senza limiti di tempo.

**Stritolare (Str):** Con una prova di lotta effettuata con successo, un drago dello Stige può schiacciare un avversario con cui lotta, infliggendo il doppio dei danni della sua lama caudale come se fossero danni contundenti.

**Malattia (Str):** Qualsiasi creatura colpita da un attacco con il morso o con la coda di un drago dello Stige deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD pari a quella dell'arma a soffio del drago) per non contrarre la desolazione stigia. I sintomi della malattia includono la perdita e caduta di pelle e capelli. Il periodo di incubazione è di 1 giorno, e la malattia infligge 1d6 danni al punteggio di Carisma. Una vittima deve superare tre tiri salvezza di fila sulla Tempra per guarire dalla desolazione stigma (vedi "Malattia", pagina 293 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

**Afferrare migliorato (Str):** Per utilizzare questa capacità, un drago dello Stige deve colpire una creatura che sia almeno di una categoria di taglia inferiore alla sua con un attacco con la coda. Se riesce a far presa, può stritolare nello stesso round. Può anche provare a far partire una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità.

**Capacità magiche:** A volontà - *maledire l'acqua*, 3 volte al giorno - *controllare acqua, nube di nebbia, oscurità profonda*; 1 volta al giorno - *blocca mostri, nebbia mentale, nube maleodorante, orrido avvizzimento, regressione mentale*.

**Adattamento allo Stige (Str):** I draghi dello Stige sono immuni agli effetti nocivi del Fiume Stige, e possono respirare sott'acqua.

**Evoca mostri VIII (Mag):** Una volta al giorno, un drago dello Stige grande dragone può evocare una seppia gigante immonda, 1d3 piovre giganti immonde o tojanida di

taglia Grande, oppure 1d4+1 elementali dell'acqua di taglia Grande, squali immondi di taglia Enorme o cocodrilli giganti immondi. A parte i mostri disponibili per l'evocazione, questa capacità è identica all'incantesimo *evoca mostri VIII*. 15° livello dell'incantatore.



## DRAGO TARTAREO

**Drago (Extraplanare)**

**Ambiente:** Profondità Tartaree di Carceri

**Organizzazione:** Solitario (1 drago, qualsiasi età), covata (1d4+1 cuccioli, molto giovani, giovani, o adolescenti o adulti giovani), famiglia (coppia di adulti maturi e 1d4+1 piccoli)

**Grado di Sfida:** Cucciolo 5; molto giovane 6; giovane 8; adolescente 10; adulto giovane 13; adulto 14; adulto maturo 17; vecchio 19; molto vecchio 20; antico 21; dragone 22; grande dragone 23

**Tesoro:** Triplo dello standard

**Allineamento:** Sempre neutrale malvagio o caotico malvagio

**Avanzamento:** Cucciolo 9-10 DV; molto giovane 12-13 DV; giovane 15-16 DV; adolescente 18-19 DV; adulto giovane 21-22 DV; adulto 24-25 DV; adulto maturo 27-28 DV; vecchio 30-31 DV; molto vecchio 33-34 DV; antico 36-37 DV; dragone 39-40 DV; grande dragone 42+ DV

**Modificatore di livello:** Cucciolo +4; molto giovane +5; giovane +6; altri -

DRAGHI TARTAREI PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/		TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
									Lotta	Attacco					
Cucciolo	Me	8d12+16 (68)	17	10	15	14	15	14	+8/+11	+11	+8	+6	+8	2d8 (16)	16
Molto giovane	G	11d12+33 (104)	21	10	17	14	15	14	+11/+20	+15	+10	+7	+9	4d8 (18)	17
Giovane	G	14d12+42 (133)	25	10	17	16	17	16	+14/+25	+20	+12	+9	+12	6d8 (20)	20
Adolescente	G	17d12+68 (178)	29	10	19	18	19	18	+17/+30	+25	+14	+10	+14	8d8 (22)	22
Adulto giovane	E	20d12+100 (230)	31	10	21	18	19	18	+20/+38	+28	+17	+12	+16	10d8 (25)	24
Adulto	E	23d12+115 (264)	33	10	21	20	21	20	+23/+42	+32	+18	+13	+18	12d8 (26)	26
Adulto maturo	E	26d12+156 (325)	35	10	23	20	21	20	+26/+46	+36	+21	+15	+20	14d8 (29)	28
Vecchio	Ma	29d12+203 (391)	39	10	25	22	23	22	+29/+55	+39	+23	+16	+22	16d8 (31)	30
Molto vecchio	Ma	32d12+256 (464)	41	10	27	22	23	22	+32/+59	+43	+26	+18	+24	18d8 (34)	32
Antico	Ma	35d12+315 (542)	43	10	29	24	25	24	+35/+63	+47	+28	+19	+26	20d8 (36)	34
Dragone	C	38d12+380 (627)	45	10	31	26	27	26	+38/+71	+47	+31	+21	+29	22d8 (39)	37
Grande dragone	C	41d12+451 (717)	47	10	33	26	27	26	+41/+75	+51	+33	+22	+30	24d8 (41)	38

CAPACITÀ DEI DRAGHI TARTAREI PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	RI
Cucciolo	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	17 (+7 naturale)	Resistenza alla forza, forza di volontà, libertà di movimento	15
Molto giovane	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	19 (-1 taglia, +10 naturale)	-	17
Giovane	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	22 (-1 taglia, +13 naturale)	Riduzione del danno 5/magia	19
Adolescente	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	25 (-1 taglia, +16 naturale)	-	21
Adulto giovane	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	27 (-2 taglia, +19 naturale)	Riduzione del danno 10/magia	23
Adulto	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	30 (-2 taglia, +22 naturale)	Sfera elastica di Otiluke	25
Adulto maturo	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	33 (-2 taglia, +25 naturale)	Riduzione del danno 15/magia	27
Vecchio	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	34 (-4 taglia, +28 naturale)	Labirinto	29
Molto vecchio	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	37 (-4 taglia, +31 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 5/bene	30
Antico	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	40 (-4 taglia, +34 naturale)	Gabbia di forza	32
Dragone	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	39 (-8 taglia, +37 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 10/bene	33
Grande dragone	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	42 (-8 taglia, +40 naturale)	Imprigionare	35

I draghi Tartarei, abitanti nativi di un piano fatto di prigioni, sono allo stesso tempo custodi e prigionieri, e puntano come prede quegli abitanti più deboli di loro.

I draghi Tartarei sono magri fino all'osso, con scaglie coriacee poste a stretto contatto con una pelle dall'aspetto avvizzito. Le ali sono sbrindellate all'apparenza, anche se consentono loro di volare velocemente e con abilità. I denti e gli artigli sono lunghi e neri, mentre le scaglie disegnano una trama punteggiata di nero, grigio e verde oliva. Una luce verde spettrale guizza nei loro occhi, e le loro facce sembrano presentare sempre un ghigno beffardo.

I draghi Tartarei vivono in un'ampia varietà di habitat sul loro piano originario di Carceri, dalle giungle fumanti di Cathrys (il secondo strato) alle feroci montagne di Colothys (il quarto). Allo stesso modo, quando riescono ad aprirsi un varco fino al Piano Materiale sono in grado di adattarsi tranquillamente a molti luoghi, sia in superficie che sotto terra. Si rallegrano nel tentativo di riprodurre l'atmosfera carceraria del loro piano tutte le volte che si ritrovano sul Piano Materiale.

I draghi Tartarei sono abituati ad una dieta di carne immonda e anime condannate. Non sono amanti di altro tipo di cibo, ma possono sopravvivere praticamente mangiando qualsiasi cosa.

Combattimento

I draghi Tartarei utilizzano le loro capacità magiche per dividere e imprigionare i loro avversari, provando a fronteggiarli uno ad uno quando è possibile. Usano la loro arma a soffio di gas per indebolire i nemici all'inizio del combattimento, poi il loro soffio di forza per togliere di mezzo i nemici più forti.

Drago Tartareo





## DRAGHI ULULANTI PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/		Temp	Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza
									Lotta	Attacco					
Cucciolo	Me	9d12+18 (76)	17	10	15	14	9	14	+9/+12	+12	+8	+6	+5	2d10 (16)	16
Molto giovane	G	12d12+36 (114)	21	10	17	14	9	14	+12/+21	+16	+11	+8	+7	4d10 (19)	18
Giovane	G	15d12+45 (142)	25	10	17	16	11	16	+15/+26	+21	+12	+9	+9	6d10 (20)	20
Adolescente	G	18d12+72 (189)	29	10	19	18	13	18	+18/+31	+26	+15	+11	+12	8d10 (23)	23
Adulto giovane	E	21d12+105 (241)	31	10	21	18	13	18	+21/+39	+29	+17	+12	+13	10d10 (25)	24
Adulto	E	24d12+120 (276)	33	10	21	20	15	20	+24/+43	+33	+19	+14	+16	12d10 (27)	27
Adulto maturo	E	27d12+162 (337)	35	10	23	20	15	20	+27/+47	+37	+21	+15	+17	14d10 (29)	28
Vecchio	Ma	30d12+210 (405)	39	10	25	22	17	22	+30/+56	+40	+24	+17	+20	16d10 (32)	31
Molto vecchio	Ma	33d12+264 (478)	41	10	27	24	19	24	+33/+60	+44	+26	+18	+22	18d10 (34)	33
Antico	Ma	36d12+324 (558)	43	10	29	26	21	26	+36/+64	+48	+29	+20	+25	20d10 (37)	36
Dragone	C	39d12+390 (643)	45	10	31	28	23	28	+39/+72	+48	+31	+21	+27	22d10 (39)	38
Grande dragone	C	42d12+462 (735)	47	10	33	30	25	30	+42/+76	+52	+34	+23	+30	24d10 (42)	41

## CAPACITÀ DEI DRAGHI ULULANTI PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	RI
Cucciolo	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	18 (+8 naturale)	Immunità sonora	15
Molto giovane	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	20 (-1 taglia, +11 naturale)	<i>Frantumare, suono dirompente</i>	18
Giovane	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	23 (-1 taglia, +14 naturale)	Riduzione del danno 5/magia	20
Adolescente	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	26 (-1 taglia, +17 naturale)	<i>Folata di vento, risata incontenibile di Tasha</i>	22
Adulto giovane	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	28 (-2 taglia, +20 naturale)	Riduzione del danno 10/magia	24
Adulto	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	31 (-2 taglia, +23 naturale)	<i>Confusione, muro di vento</i>	26
Adulto maturo	18 m, volare 45 m (scarsa)	+0	34 (-2 taglia, +26 naturale)	Riduzione del danno 15/magia	28
Vecchio	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	35 (-4 taglia, +29 naturale)	<i>Allucinazione mortale, grido</i>	30
Molto vecchio	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	38 (-4 taglia, +32 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 5/legge	32
Antico	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	41 (-4 taglia, +35 naturale)	<i>Demenza, turbine</i>	33
Dragone	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	40 (-8 taglia, +38 naturale)	Riduzione del danno 20/magia e 10/legge	35
Grande dragone	18 m, volare 60 m (maldestra)	+0	43 (-8 taglia, +41 naturale)	<i>Simbolo di demenza, fatale</i>	36

Le armi naturali dei draghi Tartarei giovani e più anziani sono considerate come armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

**Arma a soffio (Sop):** Un drago Tartareo ha due tipi di arma a soffio, una linea di forza dirompente o un cono di gas che logora la volontà. Le creature entro il cono devono superare un tiro salvezza sulla Volontà per non subire l'effetto di una *disperazione opprimente*, che provoca una penalità di -2 ai tiri salvezza, tiri per colpire, prove di caratteristica, prove di abilità e tiri dei danni per 1 round per categoria di età del drago.

**Resistenza alla forza (Str):** I draghi Tartarei hanno un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti basati sulla forza.

**Libertà di movimento (Sop):** I draghi Tartarei possono muoversi e attaccare normalmente nonostante qualsiasi magia che di norma impedisca il movimento, come ad esempio gli effetti di paralisi e gli incantesimi *blocca mostri*, *lentezza*, *nebbia solida* e *vagnatela*.

**Forza di volontà (Str):** I draghi Tartarei hanno un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e compulsione.

**Capacità magiche:** 1 volta al giorno - *gabbia di forza*, *imprigionare*, *labirinto*, *sfera elastica di Otiluke*.

## DRAGO ULULANTE:

**Drago (Extraplanare)**

**Ambiente:** Profondità Ventose del Pandemonium

**Organizzazione:** Solitario (1 drago, qualsiasi età), covata (1d4+1 cuccioli, molto giovani, giovani, o adolescenti o adulti giovani), famiglia (coppia di adulti maturi e 1d4+1 piccoli)

**Grado di Sfida:** Cucciolo 5; molto giovane 6; giovane 8; adolescente 10; adulto giovane 13; adulto 14; adulto maturo 17; vecchio 19; molto vecchio 20; antico 21;

dragone 22; grande dragone 23

**Tesoro:** Triplo dello standard

**Allineamento:** Sempre caotico malvagio o caotico neutrale

**Avanzamento:** Cucciolo 10-11 DV; molto giovane 13-14 DV; giovane 16-17 DV; adolescente 19-20 DV; adulto giovane 22-23 DV; adulto 25-26 DV; adulto maturo 28-29 DV; vecchio 31-32 DV; molto vecchio 34-35 DV; antico 37-38 DV; dragone 40-41 DV; grande dragone 43+ DV

**Modificatore di livello:** Cucciolo +4; molto giovane +5; altri -

I draghi ululanti, originari delle Profondità Ventose del Pandemonium, sono astuti, machiavellici e piuttosto folli.

Un drago ululante è lungo ed esile, con zampe corte e sottili ali piuttosto strette. Alcune lunghe spine formano un collare dietro la sua testa, e due file di spine del tutto simili partono dalle sue spalle. Le scaglie sono screziate di porpora e nero, e si scuriscono man mano che il drago invecchia. I suoi occhi gialli sono grandi e dall'aspetto animalesco, con minuscole pupille.

I draghi ululanti edificano le loro tane in caverne isolate tra i tunnel contorti del loro piano di origine. Quando trovano una strada verso il Piano Materiale, cercano terreni simili, e pertanto li si incontra di solito nelle profondità dei sotterranei. Vagano in lungo e in largo per il territorio che circonda la loro tana, esplorando ogni baratro e tunnel, per quanto stretti siano.

I draghi ululanti si nutrono di qualsiasi creatura riescano a catturare, che siano viventi, non morte o addirittura dei costrutti. Adorano la sensazione di mordere un bocconcino che ancora si dimena.

## Combattimento

I draghi ululanti attaccano con primitiva ferocia, colpendo i loro avversari con tutti i poteri a loro disposizione. Soffiano tutte le volte che possono, mutando il tipo di soffio in un modo che sembra casuale.

Le armi naturali dei draghi ululanti giovani e più anziani sono considerate come armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

**Arma a soffio (Sop):** Un drago ululante ha due tipi di arma a soffio, un cono di suono ululante che infligge danni sonori, o un cono di gemiti che rendono folli. Le creature all'interno dell'area di effetto dei gemiti folli devono superare un tiro salvezza sulla Tempra per non subire 1 danno per categoria di età del drago alla Saggiezza. Sul piano del Pandemonium, laddove i venti strepitanti restringono il suono e l'udito, entrambi gli effetti sono limitati a un cono di 3 metri.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *muro di vento, risata incontenibile di Tasha*; 1 volta al giorno - *allucinazione mortale, confusione, demenza, fatale, folata di vento, frantumare, grido, suono dirompente, simbolo di demenza, turbine*.

## DRAGO SCHELETRICO

I draghi scheletrici sono creati per mezzo dell'incantesimo *animare morti* e per molti versi funzionano come normali scheletri, sebbene mantengano alcune capacità e qualità draconiche anche dopo la morte. Nonostante la perdita delle facoltà sensoriali di un drago scheletrico, le fiamme di luce rossa che covano nei loro bulbi oculari mostrano una scintilla di non vita.

Come i normali scheletri, i draghi scheletrici fanno esclusivamente ciò che si ordina loro di fare. Non sono in grado di trarre conclusioni autonome e non prendono iniziative. I necromanti conferiscono particolare valore ai draghi scheletrici, poiché fungono da formidabili guardiani. Sono più resistenti di un normale scheletro della loro taglia, e le loro qualità aggiuntive spargono il terrore negli aspiranti intrusi.

È risaputo che gli incantatori draconici più potenti animerebbero gli scheletri dei loro rivali caduti in battaglia, o anche, nel caso dei draghi più spietati, quelli dei membri della loro famiglia morti.

## ESEMPIO DI DRAGO SCHELETRICO

Questo esempio utilizza un drago nero adulto maturo come drago base.

### Drago nero scheletrico adulto maturo

Non morto Enorme

Dadi Vita: 22d12+22 (165 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 18 m (12 quadretti)

Classe Armatura: 12 (-2 taglia, +4 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +22/+38

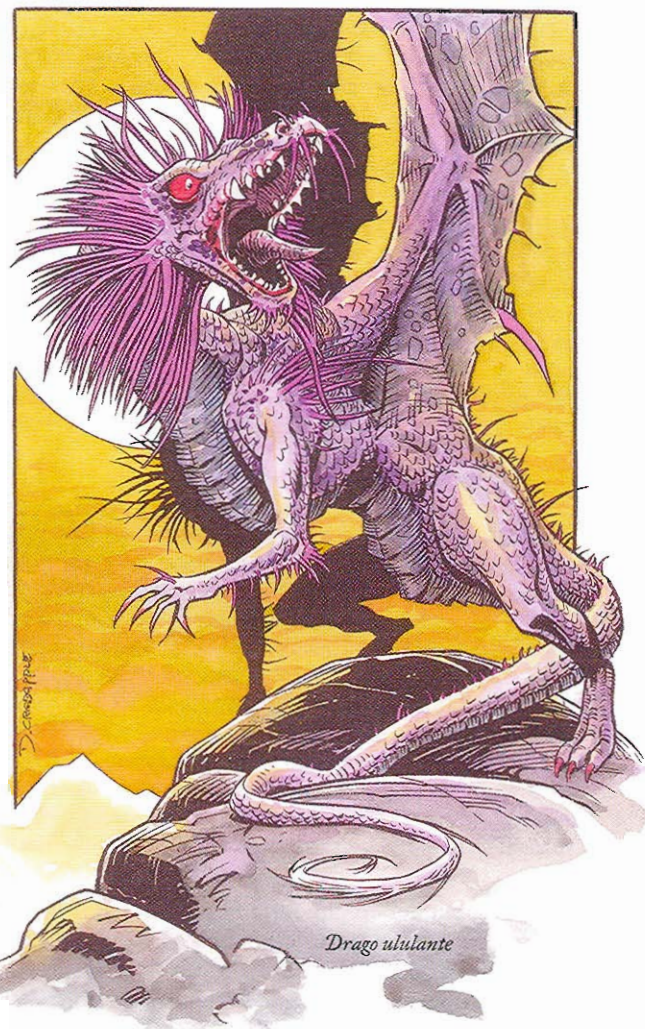
Attacco: Morso +28 in mischia (2d8+8)

Attacco completo: Morso +28 in mischia (2d8+8) e 2 artigli +23 in mischia (2d6+4) e 2 ali +23 in mischia (1d8+4) e colpo di coda +23 in mischia (2d6+12)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso)

Attacchi speciali: Presenza terrificante

Qualità speciali: Percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/contundente, immunità all'acido e al freddo, sensi acuti, resistenza agli incantesimi 21, tratti dei non morti



Drago ululante

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +13, Vol +13

Caratteristiche: For 27, Des 10, Cos -, Int -, Sag 10, Car 14

Talenti: Iniziativa Migliorata

Ambiente: Montagne calde

Organizzazione: Qualsiasi

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 23-24 DV (Enorme)

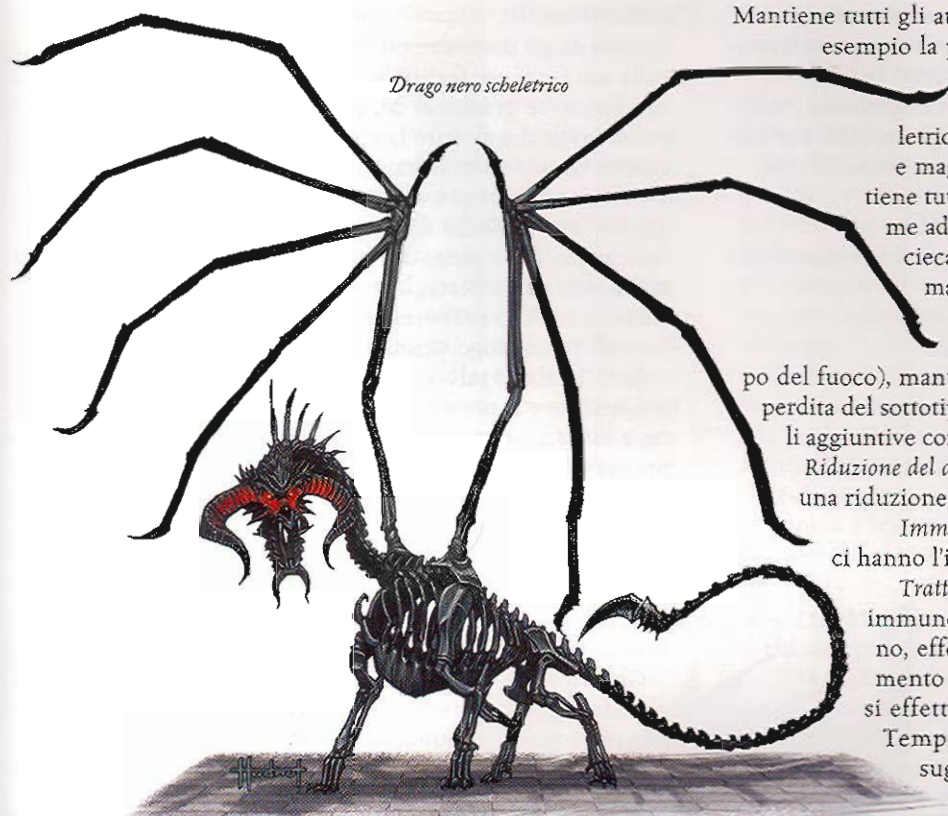
Modificatore di livello: -

Un drago nero scheletrico porta un livello di orrore ancora sconosciuto nella non morte. Gli adepti e i chierici lucertoloidi spesso animano dei draghi neri scheletrici per proteggere le loro tribù.

## Combattimento

Un drago nero scheletrico non possiede più tracce dell'astuzia che aveva in vita. Si limita ad attaccare seguendo gli ordini del suo padrone. La sua percezione cieca e i sensi acuti lo rendono un guardiano eccellente.

**Presenza terrificante (Str):** Questo drago nero scheletrico può turbare gli avversari entro 63 metri con la sua presenza, ogniqualvolta attacca, carica o vola. Le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico per 4d6 round, mentre quelle che hanno da 5 a 21 DV rimangono scosse per 4d6 round. Un tiro salvezza sulla Volontà contro CD 23 nega l'effetto e rende la creatura immune alla presenza terrificante di quel drago per 24 ore.



Drago nero scheletrico

**Sensi acuti (Str):** Un drago scheletrico vede quattro volte meglio di un umano in condizioni di scarsa luminosità e due volte meglio in condizioni di luce normale.

## CREARE UN DRAGO SCHELETRICO

“Scheletrico” è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi drago (da adesso in poi indicato con il termine di “drago base”). Un drago scheletrico usa tutte le statistiche e le capacità speciali del drago base, eccetto per quanto descritto di seguito.

**Taglia e tipo:** Il tipo della creatura passa a non morto. Non si devono calcolare nuovamente i bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità della creatura. La taglia non subisce modifiche.

**Dadi Vita:** I Dadi Vita del drago base rimangono gli stessi, ma perde tutti i bonus ai punti ferita per la Costituzione (si veda “Caratteristiche”, sotto). Tuttavia, un drago scheletrico ottiene un numero di punti ferita bonus pari ai suoi DV.

**Velocità:** La creatura mantiene la sua velocità via terra, ma perde le velocità di volare e nuotare. Se possedeva una velocità di scalare o scavare, mantiene anche quella.

**Classe Armatura:** Sostituire il bonus alla CA per l'armatura naturale esistente per il drago base con un nuovo bonus di armatura naturale basato sulla sua taglia.

Taglia	Armatura naturale
Fino a Minuscola	+0
Piccola	+1
Media	+2
Grande	+3
Enorme	+4
Mastodontica	+6
Colossale	+10

**Attacchi:** Lo stesso del drago base, tranne per il fatto che i draghi scheletrici non sono in grado di infliggere attacchi di schiacciamento.

**Attacchi speciali:** Un drago scheletrico perde tutti gli attacchi soprannaturali e magici posseduti dal drago base.

Mantiene tutti gli attacchi speciali straordinari (come ad esempio la presenza terrificante o l'afferrare migliorato).

**Qualità speciali:** Un drago scheletrico perde tutte le qualità soprannaturali e magiche possedute dal drago base. Mantiene tutte le qualità speciali straordinarie (come ad esempio le immunità o la percezione cieca). Perde qualsiasi sottotipo posseduto, ma se il drago base aveva delle immunità basate sul sottotipo (come per esempio l'immunità al fuoco per il sottotipo del fuoco), mantiene queste immunità nonostante la perdita del sottotipo. Ottiene anche delle qualità speciali aggiuntive come notato di seguito.

**Riduzione del danno (Str):** I draghi scheletrici hanno una riduzione del danno pari a 5/contundente.

**Immunità al freddo (Str):** I draghi scheletrici hanno l'immunità al freddo.

**Tratti dei non morti:** Un drago scheletrico è immune a effetti di influenza mentale, veleno, effetti di sonno magico, paralisi, stordimento e malattia, effetti di morte, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisi-

che, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se è consenziente. Possiede la scurovisione fino a 18 metri (a meno che il drago base non avesse un raggio più ampio).

**Tiri salvezza:** In quanto non morto, un drago scheletrico è immune a qualsiasi cosa che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non abbia effetto anche sugli oggetti.

**Caratteristiche:** Un drago scheletrico mantiene i punteggi di Forza, Destrezza e Carisma del drago base. In quanto non morto, un drago scheletrico non ha alcun punteggio di Costituzione. Non ha neanche un punteggio di Intelligenza. Il suo punteggio di Saggezza diventa 10.

**Abilità:** Un drago scheletrico perde tutti i gradi delle abilità e tutti i bonus razziali alle abilità posseduti dal drago base.

**Talenti:** Un drago scheletrico perde tutti i talenti posseduti dal drago base. Ottiene Iniziativa Migliorata come talento bonus.

**Ambiente:** Qualsiasi.

**Organizzazione:** Qualsiasi.

**Grado di Sfida:** GS del drago base x 1/2 (minimo 1).

**Tesoro:** Nessuno.

**Allineamento:** Sempre neutrale.

**Avanzamento:** Fino a +2 DV.

**Modificatore di livello:** -.

## DRAGO VAMPIRO

Un drago vampiro è legato per l'eternità al suo tesoro, proprio come un normale vampiro desidera la sua bara. Il suo aspetto è molto simile a quello che aveva da drago vivente, ma i suoi occhi brillano di una scintilla feroce e predatrice. Sogna solo morte e malvagità, e diffonde leggende sul suo tesoro, in modo da attirare gli avventurieri più stolti per creare una progenie vampirica.

Grazie al cielo, tali creature sono estremamente rare, per lo più create da effetti di risucchio di energia o da confluente straordinarie di energia negativa.

Come i normali vampiri, i draghi vampiri non proiettano ombra e non vengono riflessi negli specchi. Parlano tutte le lingue che conoscevano quando erano in vita.

## ESEMPIO DI DRAGO VAMPIRO

Questo esempio utilizza un drago rosso adulto maturo come drago base.

**Drago rosso vampiro adulto maturo**

**Non morto Enorme**

**Dadi Vita:** 25d12+100 (262 pf)

**Iniziativa:** +3

**Velocità:** 12 m (8 quadretti), volare 45 m (scarsa)

**Classe Armatura:** 37 (-2 taglia, +3 Des, +26 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 34

**Attacco base/Lotta:** +25/+46

**Attacco:** Morso +38 in mischia (2d8+13)

**Attacco completo:** Morso +36 in mischia (2d8+13) e 2 artigli +31 in mischia (2d6+6) e 2 ali +31 in mischia (1d8+6) e colpo di coda +31 in mischia (2d6+19)

**Spazio/Portata:** 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso)

**Attacchi speciali:** Risucchio di sangue, arma a soffio, charme, creare prole, dominare, risucchio di energia, ghermire migliorato, incantesimi, capacità magiche

**Qualità speciali:** Percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, guarigione rapida 5, immunità al fuoco, sensi acuti, resistenza al freddo 20 e all'elettricità 20, resistenza agli incantesimi 23, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti, debolezze dei vampiri

**Tiri salvezza:** Temp +14, Rifl +17, Vol +16

**Caratteristiche:** For 37, Des 16, Cos -, Int 20, Sag 21, Car 22

**Abilità:** Ascoltare +40, Cercare +38, Concentrazione +24, Conoscenze (arcane) +22, Conoscenze (geografia) +16, Conoscenze (natura) +13, Conoscenze (piani) +13, Conoscenze (religioni) +16, Conoscenze (storia) +16, Diplomazia +24, Intimidire +32, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +3, Osservare +35, Percepire Intenzioni +23, Raggiare +19, Saltare +38, Sapienza Magica +30, Valutare +30

**Talenti:** Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Ghermire, Ghermire Migliorato, Ghermire Multiplo, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Soffio Veloce, Virare

**Ambiente:** Montagne calde

**Organizzazione:** Solitario o protetto (1 più 2-5 prole vampiriche)

**Grado di Sfida:** 20

**Tesoro:** Triplo dello standard

**Allineamento:** Sempre caotico malvagio

**Avanzamento:** 26-27 DV (Enorme)

**Modificatore di livello:** -

Questo drago rosso vampiro si nasconde in un'oscura caverna nelle profondità della terra, proteggendo il suo tesoro, fonte della sua vita, e attendendo nuove vittime da aggiungere al conto delle morti che ha provocato.

## Combattimento

Questo drago rosso vampiro lancia ogni giorno *dissacrare* sulla sua tana, per fornire a se stesso e alla sua prole vampirica (se presente) dei bonus al combattimento. La prima volta che avverte la presenza di intrusi, rimane in ascolto da una certa distanza per venire a conoscenza di ulteriori informazioni, e manda avanti in battaglia le prole vampiriche (se disponibili). Se può, utilizza la sua voce ammaliante prima di rivelare la sua presenza. In battaglia, preferisce bersagliare i nemici isolati, utilizzando Attacco in Volo e Ghermire per afferrare la preda e poi portarla in un luogo sicuro dove succhiarle il sangue.

La CD del tiro salvezza sulla Volontà contro lo charme, il dominare e la presenza terrificante del drago vampiro è 28, e lo stesso numero vale per il tiro salvezza sulla Temp per riottenere i livelli perduti a seguito del suo risucchio di energia.

Le armi naturali di questo drago rosso vampiro sono considerate come armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 metri, 14d10 fuoco, Riflessi CD 28 dimezza.

**Ghermire Migliorato (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 2d8+13 per round o artiglio per 2d6+6 per round.

**Capacità magiche:** 7 volte al giorno - *localizza oggetto*. 9° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 9° livello.

**Sensi acuti (Str):** Questo drago rosso vampiro vede quattro volte meglio di un umano in condizioni di scarsa luminosità e due volte meglio in condizioni di luce normale.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/7/5; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *allarme, dardo incantato, protezione dal bene, scudo, stretta folgorante*; 2° - *cura ferite moderate, grazia del gatto, oscurità, suono dirompente*; 3° - *dissolvi magie, nube maleodorante, protezione dall'energia*; 4° - *invisibilità superiore, scudo di fuoco*.

## CREARE UN DRAGO VAMPIRO

"Vampiro" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi drago di età per lo meno adulta (da adesso in poi indicato con il termine di "drago base"). Un drago vampiro usa tutte le statistiche e le capacità speciali del drago base, eccetto per quanto descritto di seguito.

**Taglia e tipo:** Il tipo della creatura passa a non morto, e perde tutti i sottotipi che possedeva in vita. Non si devono calcolare nuovamente i bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità della creatura. La taglia non subisce modifiche.

**Dadi Vita:** I Dadi Vita del drago base rimangono gli stessi, ma perde tutti i bonus ai punti ferita per la Costituzione (vedi "Caratteristiche", sotto). Tuttavia, un drago vampiro ottiene un numero di punti ferita bonus pari a quattro volte i suoi DV.

**Classe Armatura:** Il bonus di armatura naturale del drago base aumenta di 2.

**Attacchi:** Un drago vampiro mantiene tutti gli attacchi del drago base. Diversamente dai vampiri normali, un drago vampiro non ottiene attacchi con lo schianto.

**Attacchi speciali:** Un drago vampiro mantiene tutti gli attacchi speciali posseduti dal drago base e ottiene anche quelli notati di seguito. I tiri salvezza hanno una CD

di 10 + metà dei DV del drago vampiro + il modificatore di Car del drago vampiro, a meno che non sia indicato diversamente.

**Risucchio di sangue (Str):** Un drago vampiro può succhiare il sangue di una vittima viva di una taglia inferiore alla sua di una categoria, oppure superiore. Se immobilizza l'avversario con cui è in lotta, riesce a succhiargli il sangue, infliggendogli 1d4 danni alla Costituzione per ogni round in cui lo tenga immobilizzato.

**Charme (Sop):** La voce di un drago vampiro può ammaliare gli ascoltatori. Ciò richiede un'azione di round completo da parte del drago vampiro, ma tutte le creature entro 9 metri per categoria di età del drago base e che sono in grado di ascoltare la sua voce devono superare un tiro salvezza sulla Volontà per non rimanere ammalati (come per l'incantesimo *charm sui mostri*). L'ammaliamento viene immediatamente rotto se il drago vampiro utilizza la sua presenza terrificante nel raggio dell'individuo ammalato, o se compie un qualsiasi attacco nei suoi confronti. Un drago vampiro non ha bisogno di vedere i suoi bersagli per usare questo potere.

**Creare progenie (Sop):** Un umanoide o umanoide mostruoso ucciso dal risucchio di energia del drago vampiro resuscita come progenie vampirica (vedi la descrizione "Progenie vampirica", pagina 205 del *Manuale dei Mostri*) 1d4 giorni dopo la sepoltura.

Se invece il drago vampiro riduce la Costituzione della vittima a 0 o meno, quest'ultima torna in forma di progenie vampirica se aveva 4 o meno DV e come vampiro se aveva 5 o più DV. In entrambi i casi, il nuovo vampiro o progenie vampirica è sotto il controllo del drago vampiro che lo ha creato, rimanendone schiavo fino alla distruzione del padrone. Un drago adulto o più anziano ucciso dal risucchio di sangue di un drago vampiro ritorna come drago vampiro sotto il comando del drago vampiro che l'ha creato, come indicato precedentemente. I draghi adulti giovani o più giovani uccisi dal risucchio di sangue, ovvero tutti i draghi uccisi dal suo attacco di risucchio di energia, risorgono invece come draghi zombi privi di mente (vedi pagina 181).

**Dominare (Sop):** Un drago vampiro può piegare la volontà di un avversario semplicemente fissandolo negli occhi. Questo è simile a un attacco con lo sguardo, tranne per il fatto che il vampiro deve consumare un'azione standard, e che quanti dovessero guardarlo di sfuggita non resterebbero sopraffatti dal suo potere. Il bersaglio scelto dal drago vampiro deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o cadere istantaneamente sotto l'influenza del drago vampiro come accadrebbe per l'incantesimo *dominare mostri* (18° livello dell'incantatore).

Questa capacità ha un raggio di azione di 9 metri più 3 metri per categoria di età del drago base.

**Risucchio di energia (Sop):** Una creatura vivente colpita da un attacco con l'artiglio di un drago vampiro acquisisce un livello negativo.

**Qualità speciali:** Un drago vampiro mantiene tutte le qualità speciali del drago base (tranne per i sottotipi che possedeva) e ottiene quelle elencate di seguito. Se il drago base aveva delle immunità basate sul sottotipo (come per esempio l'immunità al fuoco per il sottotipo del fuoco), mantiene queste immunità nonostante la perdita del sottotipo.

**Guarigione rapida (Str):** Un drago vampiro guarisce 5 danni per ogni round finché possiede almeno 1 punto ferita. Se in combattimento viene ridotto a 0 punti ferita, assume automaticamente la forma gassosa (velocità di volare di 12 metri, per il resto identica all'incantesimo) e prova a scappare. Deve riuscire a raggiungere il suo tesoro entro 2 ore o essere completamente distrutto.

(In due ore è in grado di percorrere fino a 27 km). Una volta al sicuro sul suo tesoro, recupera 1 punto ferita dopo 1 ora, per poi guarire alla velocità di 5 punti ferita per ogni round. Per ovvi motivi, un drago vampiro preferisce tenere il suo tesoro ben nascosto agli occhi degli avventurieri e degli aspiranti ladri.

**Resistenze (Str):** Un drago vampiro ha resistenza al freddo 20 e all'elettricità 20.

**Resistenza allo scacciare (Str):** Un drago vampiro ha una resistenza allo scacciare di +4 (vedi pagina 309 del *Manuale dei Mostri*).

**Tratti dei non morti:** Un drago vampiro è immune a effetti di influenza mentale, veleno, effetti di sonno magico, paralisi, stordimento e malattia, effetti di morte, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se è consenziente. Possiede la scurovisione

fino a 18 metri (a meno che il drago base non avesse un raggio più ampio).

**Debolezze dei vampiri:** I draghi vampiri condividono con i vampiri la vulnerabilità alla luce solare. Esporre un vampiro alla luce diretta del sole lo rallenta: può compiere solo una singola azione di movimento o azione standard ogni round. Un drago vampiro può sopravvivere all'esposizione alla luce solare diretta per un numero di round consecutivi pari alla sua categoria di età, dopo il quale viene definitivamente distrutto. Trapassare il cuore di un drago vampiro con un paletto di legno ne provoca la morte istantanea, come per i normali vampiri (anche se per i draghi più grandi è necessario un paletto delle dimensioni di una lancia).

Diversamente dagli altri vampiri, i draghi vampiri non



subiscono danni se vengono immersi in acqua. I draghi vampiri non vengono respinti dall'aglio o dagli specchi (anche se non tengono specchi nei loro tesori) e possono attraversare tranquillamente l'acqua corrente. Non possono entrare in una casa se non sono invitati, ma molti si limitano a distruggere la casa e poi a cercare le vittime tra i resti della struttura.

**Tiri salvezza:** In quanto non morti, i draghi vampiri sono immuni a tutto ciò che richiede un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non abbia effetto anche sugli oggetti.

**Caratteristiche:** Aumentare le caratteristiche del drago base in questo modo: For +4, Des +6, Int +2, Sag +2, Car +4. In quanto creature non morte, i draghi vampiri non hanno un punteggio di Costituzione.

**Abilità:** I draghi vampiri hanno un bonus raziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Intenzioni e Raggiare.

**Talenti:** I draghi vampiri ottengono i talenti Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei e Schivare, a patto che il drago base avesse i requisiti necessari e non possedesse già questi talenti.

**Organizzazione:** Solitario o protetto (1 più 2-5 prole vampire).

**Grado di Sfida:** Lo stesso del drago base +2.

**Tesoro:** Triplo dello standard.

**Allineamento:** Sempre caotico malvagio.

**Avanzamento:** Fino a +2 DV.

**Modificatore di livello:** +5.

## DRAGO ZANNA

**Drago**

**Clima/Terreno:** Montagne temperate

**Organizzazione:** Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente o adulto giovane: solitario o covata (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande drago: solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

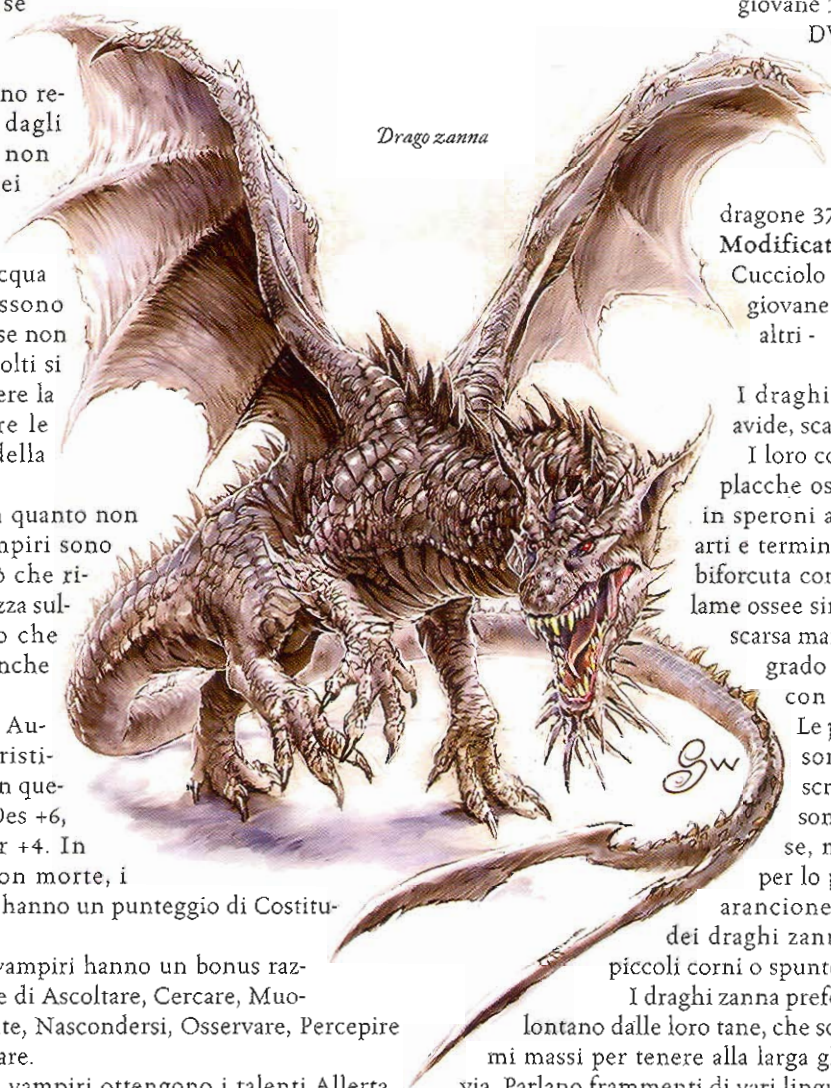
**Grado di Sfida:** Cucciolo 2; molto giovane 3; giovane 4; adolescente 6; adulto giovane 8; adulto 10; adulto maturo 12; vecchio 15; molto vecchio 17; antico 18; drago 19; grande drago 21

**Tesoro:** Doppio dello standard

**Allineamento:** Sempre caotico neutrale

**Avanzamento:** Cucciolo 4-5 DV; molto giovane 7-8 DV; giovane 10-11 DV; adolescente 13-14 DV; adulto

*Drago zanna*



giovane 16-17 DV; adulto 19-20 DV; adulto maturo 22-23 DV; vecchio 25-26 DV; molto vecchio 28-29 DV; antico 31-32 DV; drago 34-35 DV; grande

drago 37+ DV

**Modificatore di livello:**

Cucciolo +3; molto giovane +4; giovane +5; adolescente +5; altri -

I draghi zanna sono creature avido, scaltre e fameliche.

I loro corpi sono corazzati con placche ossee che si protrudono in speroni alle articolazioni degli arti e terminano in una lunga coda biforcuta con alla punta un paio di lame ossee simili a falci. Volano con scarsa manovrabilità, ma sono in grado di sollevarsi dal suolo con un unico colpo d'ali.

Le placche ossee sul corpo sono di un colore grigio screziato e marrone, le ali sono piccole ma muscolose, mentre gli occhi sono per lo più di un rosso o di un arancione luccicante. Il cranio dei draghi zanna è ricoperto di tanti piccoli corni o spuntoni.

I draghi zanna preferiscono cercare il cibo lontano dalle loro tane, che sono recintate con enormi massi per tenere alla larga gli intrusi quando sono via. Parlano frammenti di vari linguaggi e si metteranno a contrattare pur di evitare battaglie difficili o senza alcuna speranza di vittoria. Sono inclini alla violenza gratuita e agli scoppi d'ira.

Mangiano qualsiasi tipo di carne fresca, con una particolare predilezione per la polpa dei mammiferi intelligenti.

### Combattimento

I draghi zanna sono campioni del combattimento fisico e qualsiasi parte del loro corpo è letale. Hanno la pessima abitudine di giocare con quello che sarà il loro cibo in modo estremamente crudele.

Le armi naturali dei draghi zanna adulti giovani o più anziani vanno considerate come armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

**Risucchio di caratteristica (Sop):** Un drago zanna non ha un'arma a soffio, tuttavia il suo morso risucchia permanentemente i punti di Costituzione se la vittima non supera un tiro salvezza sulla Tempra. Il numero di punti di Costituzione risucchiati e la CD dei tiri salvezza sono indicati nella relativa tabella.

**Danni aumentati (Str):** A causa dei loro artigli, denti e scaglie affilati, i draghi zanna infliggono danni come se fossero più grandi di una taglia. Questa capacità non consente tuttavia ai draghi di ricorrere a forme di attacco normalmente non consentite ai draghi di quella taglia. Pertanto, un drago zanna molto giovane (Piccolo) infligge 1d8 danni da morso e 1d6 danni da artiglio (come fosse di taglia Media), ma non può effettuare attacchi con le ali.

DRAGHI ZANNA PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Lotta	Attacco base/ Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
Cucciolo	Mn	3d12+3 (22)	11	10	13	8	13	8	+3/-5	+5	+4	+3	+4	1d2 (CD 10)	-
Molto giovane	Pc	6d12+6 (45)	13	10	13	8	13	8	+6/+3	+8	+6	+5	+6	1d3 (CD 12)	-
Giovane	Me	9d12+18 (76)	15	10	15	10	15	10	+9/+11	+11	+8	+6	+8	1d4 (CD 14)	-
Adolescente	G	12d12+36 (114)	19	10	17	10	15	10	+12/+20	+15	+11	+8	+10	1d4 (CD 16)	-
Adulto giovane	G	15d12+45 (142)	21	10	17	12	17	12	+15/+24	+19	+12	+9	+12	1d6 (CD 18)	18
Adulto	G	18d12+72 (189)	23	10	19	12	17	12	+18/+28	+23	+15	+11	+14	1d6 (CD 20)	20
Adulto maturo	E	21d12+84 (220)	27	10	19	14	19	14	+21/+37	+27	+16	+12	+16	1d8 (CD 22)	22
Vecchio	E	24d12+120 (276)	29	10	21	14	19	14	+24/+41	+31	+19	+14	+18	1d8 (CD 24)	24
Molto vecchio	Ma	27d12+135 (310)	31	10	21	16	21	16	+27/+49	+33	+20	+15	+20	2d4 (CD 26)	26
Antico	Ma	30d12+180 (375)	33	10	23	16	21	16	+30/+53	+37	+23	+17	+22	2d4 (CD 28)	28
Dragone	Ma	33d12+198 (412)	35	10	23	18	23	18	+33/+57	+41	+24	+18	+24	2d6 (CD 30)	30
Grande dragone	Ma	36d12+252 (486)	37	10	25	20	23	20	+36/+61	+45	+27	+20	+26	2d6 (CD 33)	33

CAPACITÀ DEI DRAGHI ZANNA PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore* RI	
Cucciolo	18 m, volare 36 m (scarsa)	+0	14 (+2 taglia, +2 naturale)	Danni aumentati, sbilanciare imitazione dei suoni, individuazione del magico lettura del magico	-	-
Molto giovane	18 m, volare 36 m (scarsa)	+0	16 (+1 taglia, +5 naturale)	-	-	-
Giovane	18 m, volare 36 m (scarsa)	+0	18 (+8 naturale)	Scudo	-	-
Adolescente	18 m, volare 36 m (scarsa)	+0	20 (-1 taglia, +11 naturale)	Dissolvi magie	-	16
Adulto giovane	18 m, volare 36 m (scarsa)	+0	23 (-1 taglia, +14 naturale)	Riduzione del danno 5/magia	1°	18
Adulto	18 m, volare 36 m (scarsa)	+0	26 (-1 taglia, +17 naturale)	Riflettere incantesimo	3°	20
Adulto maturo	18 m, volare 36 m (scarsa)	+0	28 (-2 taglia, +20 naturale)	Riduzione del danno 10/magia	5°	22
Vecchio	18 m, volare 36 m (scarsa)	+0	31 (-2 taglia, +23 naturale)	Telecinesi	7°	25
Molto vecchio	18 m, volare 45 m (maldestra)	+0	32 (-4 taglia, +26 naturale)	Riduzione del danno 15/magia	9°	27
Antico	18 m, volare 45 m (maldestra)	+0	35 (-4 taglia, +29 naturale)	Guarigione rapida 2	11°	28
Dragone	18 m, volare 45 m (maldestra)	+0	38 (-4 taglia, +32 naturale)	Riduzione del danno 20/magia	13°	29
Grande dragone	18 m, volare 45 m (maldestra)	+0	41 (-4 taglia, +35 naturale)	Globo di invulnerabilità	15°	31

\*Può anche lanciare incantesimi da chierico e quelli dai domini Caos, Magia, Morte e Protezione come se fossero incantesimi arcani.

**Sbilanciare (Str):** Un drago zanna che colpisce con il suo attacco con artiglio o con la coda può tentare di sbilanciare l'avversario con un'azione gratuita (vedi pagina 158 del *Manuale del Giocatore*). Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare a sua volta il drago.

**Imitazione dei suoni (Str):** Un drago zanna può imitare qualsiasi suono o voce abbia sentito, ogni volta che lo desidera. Quanti stanno in ascolto dovranno effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD pari a quella della presenza terrificante del drago) per rendersi conto dell'inganno.

**Capacità magiche:** A volontà - *individuazione del magico*, *lettura del magico*; 2 volte al giorno - *scudo*, *telecinesi*; 1 volta al giorno - *dissolvi magie*, *globo di invulnerabilità*, *riflettere incantesimo*.

## DRAGO ZOMBI

Un drago zombi viene creato usando l'incantesimo *animare morti* oppure da un drago vampiro (vedi sopra). Agisce per molti versi come un normale zombi, ma mantiene alcune delle sue capacità e qualità draconiche anche dopo la morte.

Un drago zombi puzza di putrefazione, e la sua pelle, un tempo ricoperta da scaglie gloriose, evidenzia profondi fori scavati dai vermi. A causa dell'estrema mancanza di intelligenza della creatura, le istruzioni da comunicare a un drago zombi appena creato devono essere molto semplici, come per esempio "Distruggi tutto ciò che si avvicina".

I draghi zombi vengono spesso utilizzati come sentinel-

le (pur non essendo costoro capaci di chiamare aiuto, di solito i suoni di combattimento servono a dare l'allarme) o guardiani. Gli incantatori draconici in grado di creare tali creature possono utilizzare i corpi di rivali morti oppure, in caso di necromanti particolarmente malvagi, quelli di membri della famiglia deceduti.

## ESEMPIO DI DRAGO ZOMBI

Questo esempio utilizza un drago bianco adulto giovane come drago base.

**Drago bianco zombi adulto giovane Non morto Grande**

**Dadi Vita:** 15d12+33 (130 pf)

**Iniziativa:** +4

**Velocità:** 18 m (12 quadretti), scavare 9 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 18 m

**Classe Armatura:** 15 (-1 taglia, -1 Des, +7 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 15

**Attacco base/Lotta:** +15/+23

**Attacco:** Morso +18 in mischia (2d6+4)

**Attacco completo:** Morso +18 in mischia (2d6+4) e 2 artigli +13 in mischia (1d8+2) e 2 ali +13 in mischia (1d6+2)

**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m (3 m con il morso)

**Attacchi speciali:** Arma a soffio, presenza terrificante

**Qualità speciali:** Percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/tagliante, scurovisione 36 m, camminare sul ghiaccio, immunità al freddo, sensi acuti, lentezza, resistenza agli incantesimi 16, tratti dei non morti

**Tiri salvezza:** Temp +9, Rifi +8, Vol +9  
**Caratteristiche:** For 19, Des 8, Cos -, Int -, Sag 11, Car 2  
**Abilità:** Nuotare +4  
**Talenti:** Robustezza  
**Ambiente:** Montagne fredde  
**Organizzazione:** Qualsiasi  
**Grado di Sfida:** 5  
**Tesoro:** Nessuno  
**Allineamento:** Sempre neutrale  
**Avanzamento:** Fino a +2 DV  
**Modificatore di livello:** -

Si può trovare spesso un drago bianco zombi di guardia alle tane degli adepti o dei chierici giganti del gelo. I climi più rigidi rallentano anche il processo di decomposizione, mantenendo il drago bianco zombi intatto per un periodo maggiore di tempo.

### Combattimento

Il drago bianco zombi ha perso la ferocia bestiale che lo caratterizzava mentre era in vita. Agisce soltanto secondo gli ordini (semplici) impartiti dai suoi padroni. La percezione cieca e i sensi acuti ne fanno un ottimo guardiano, e la sua capacità di camminare sul ghiaccio gli consente di appollaiarsi in luoghi difficili da raggiungere.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 12 metri, 2d6 freddo, Riflessi CD 13 dimezza.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 45 metri, DV 14 o inferiore, Volontà CD 14 nega.

**Camminare sul ghiaccio (Str):** Questa capacità funziona esattamente come l'incantesimo *movimenti del ragno*, ma la superficie scalata dal drago deve essere ghiacciata. È sempre in funzione.

**Sensi acuti (Str):** Un drago zombi vede quattro volte meglio di un umano in condizioni di scarsa luminosità e due volte meglio in condizioni di luce normale. Possiede anche la scurovisione fino a 36 metri.

**Abilità:** Questo drago zombi ha un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per eseguire qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 su una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può effettuare un'azione di corsa mentre nuota, a patto che nuoti in linea retta.

### CREARE UN DRAGO ZOMBI

"Zombi" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi drago di età per lo meno adulta (da adesso in poi indicato con il termine di "drago base"). Un drago zombi usa tutte le statistiche e le capacità speciali del drago base, eccetto per quanto scritto di seguito.

**Taglia e tipo:** Il tipo della creatura passa a non morto, e perde tutti i sottotipi che possedeva in vita. Non si devono calcolare nuovamente i

bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità della creatura. La taglia non subisce modifiche.

**Dadi Vita:** I Dadi Vita del drago base rimangono gli stessi, ma perde tutti i bonus ai punti ferita per la Costituzione (vedi "Caratteristiche", sotto). Tuttavia, un drago zombi ottiene un numero di punti ferita bonus pari al doppio dei suoi DV.

**Velocità:** Ridurre la manovrabilità in volo di una categoria (fino a un minimo di maldestra).

**Classe Armatura:** Ridurre il bonus di armatura naturale a metà del valore posseduto dal drago base (arrotondando per difetto).

**Attacchi speciali:** Un drago zombi mantiene tutti gli attacchi speciali straordinari posseduti dal drago base (come per esempio afferrare migliorato), tranne per gli attacchi speciali con una CD ai tiri salvezza basata sul Carisma del drago base (come la presenza terrificante). Perde tutti gli attacchi speciali soprannaturali e magici posseduti dal drago base, tranne per il suo attacco di arma a soffio, che viene modificato come indicato in seguito.

**Arma a soffio (Sop):** Un drago zombi mantiene l'arma a soffio del drago base (se ne possedeva una), ma essa infligge soltanto la metà dei danni indicati. Le armi a soffio che non infliggono danni (come l'arma a soffio di sonno dei draghi di bronzo) non vengono modificate. La CD dei tiri salvezza per resistere all'arma a soffio del drago è 10 + metà dei DV del drago zombi + il modificatore di Carisma del drago zombi.

**Qualità speciali:** Un drago zombi perde tutte le qualità soprannaturali e magiche possedute dal drago base. Mantiene tutte le qualità speciali straordinarie (come ad esempio le immunità o la percezione cieca). Perde qualsiasi sottotipo posseduto, ma se il drago base aveva delle immunità basate sul sottotipo (come per esempio l'immunità al fuoco per il sottotipo del fuoco), mantiene queste immunità nonostante la perdita del sottotipo. Ottiene anche delle qualità speciali aggiuntive come notato di seguito.

**Riduzione del danno (Str):** I draghi zombi ottengono riduzione del danno 5/tagliente.

**Lentezza (Str):** Come gli zombi, i draghi zombi hanno i riflessi lenti e possono compiere solo un'azione standard o di movimento per ogni round.

**Tratti dei non morti:** Un drago zombi è immune a effetti di influenza mentale, veleno, effetti di sonno magico, paralisi, stordimento e malattia, effetti di morte, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se è consenziente. Possiede la scurovisione fino a 18 metri (a meno che il drago base non avesse un raggio più ampio).

**Tiri salvezza:** In quanto non morti, i draghi zombi sono immuni a tutto ciò che richiede un tiro salvezza sulla Tem-



Drago bianco zombi



pra, a meno che non abbia effetto anche sugli oggetti.

**Caratteristiche:** Modificare le caratteristiche del drago base in questo modo: For +0, Des -2, Car -6. In quanto creature non morte, i draghi zombi non hanno un punteggio di Costituzione. Non hanno neanche un punteggio di Intelligenza. Il loro punteggio di Saggezza diventa 10 (a prescindere dalla Saggezza del drago base).

**Abilità:** Un drago zombi perde tutti i gradi di abilità e i bonus razziali alle abilità posseduti dal drago base.

**Talenti:** Un drago zombi perde tutti i talenti posseduti dal drago base. Ottiene Robustezza come talento bonus.

**Ambiente:** Qualsiasi.

**Organizzazione:** Qualsiasi.

**Grado di Sfida:** GS del drago base x 1/2 +1 (minimo 2).

**Tesoro:** Nessuno.

**Allineamento:** Sempre neutrale.

**Avanzamento:** Fino a +2 DV.

**Modificatore di livello:** -

## DRAGONE TERRESTRE

I draghi terrestri sono draghi predatori astuti e privi di ali, che percorrono il loro habitat spietatamente in cerca di prede. Mentre alcuni ritengono che essi rappresentino una forma primitiva e ancestrale di draghi puri, molti negano tali affermazioni. A prescindere dalla loro origine, ogni specie di drago terrestre si è ben adattata al suo ambiente naturale.

Tutti i draghi terrestri sono privi di ali, ma le forme dei loro corpi variano in base alla specie, da una forma serpentina (i draghi terrestri dei deserti) a una scagliosa (i draghi terrestri delle montagne). Possiedono mascelle grandi e possenti, zampe anteriori e posteriori dotate di artigli, e spesse scaglie il cui colore si adatta a quello dell'ambiente naturale in cui vivono.

I draghi terrestri sanno praticamente tutto del loro habitat, e se vengono avvicinati in maniera pacifica e rispettosa possono rivelarsi fonti di grande saggezza.

I draghi terrestri possono risultare eccellenti cavalcature, ma sono cocciuti e indipendenti, e pertanto anche i meno astuti tra loro devono essere trattati con grande rispetto, se non si vuole che si rivoltino contro il loro cavaliere.

## COMBATTIMENTO

Ogni specie di drago terrestre utilizza diverse tattiche di combattimento, anche se per lo più si affidano alla furtività per sorprendere i loro avversari. Sono pedinatori molto abili, e non trovano nulla di male nel fuggire da una battaglia con lo scopo di seguire la loro preda e attaccarla di nuovo in un secondo momento.

**Presenza terrificante (Str):** Proprio come i draghi cromatici e metallici, i draghi terrestri sono in grado di terrorizzare i loro avversari con la loro semplice presenza. Questa capacità ha effetto automaticamente ogniqualvolta il drago terrestre attacca o carica. Le creature entro il raggio di azione specificato sono colpite dall'effetto se sono almeno più piccole di una categoria di taglia rispetto al drago terrestre e hanno meno DV di questo.

Una potenziale vittima che effettui con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà dei DV del drago terrestre + modificatore di Car del drago terrestre) rimane immune alla presenza terrificante di quel drago terrestre per 24 ore. Se invece falliscono, le creature i cui DV sono inferiori a metà dei DV del drago terrestre cadono in preda al panico per 2d6 round e quelle i cui DV

sono pari o superiori alla metà dei DV del drago terrestre risultano scossi per 2d6 round. Gli altri draghi (che siano draghi terrestri o meno) sono immuni alla presenza terrificante di un drago terrestre.

## DRAGONE TERRESTRE DELLE COLLINE

**Drago Enorme**

**Dadi Vita:** 20d12+100 (230 pf)

**Iniziativa:** +4

**Velocità:** 15 m (10 quadretti), scavare 3 m

**Classe Armatura:** 23 (-2 taglia, +15 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 23

**Attacco base/Lotta:** +20/+36

**Attacco:** Morso +27 in mischia (2d8+9/19-20); o artiglio +25 in mischia (2d6+4)

**Attacco completo:** Morso +27 in mischia (2d8+9/19-20) e 2 artigli +25 in mischia (2d6+4)

**Spazio/Portata:** 4,5 m/3 m

**Attacchi speciali:** Presenza terrificante, afferrare migliorato

**Qualità speciali:** -

**Tiri salvezza:** Temp +17, Rifl +10, Vol +11

**Caratteristiche:** For 29, Des 10, Cos 20, Int 9, Sag 13, Car 12

**Abilità:** Ascoltare +19, Conoscenze (locali) +9, Conoscenze (natura) +9, Intimidire +21, Nascondersi +12\*, Osservare +11, Percepire Intenzioni +19, Sopravvivenza +9

**Talenti:** Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Furtivo, Multiattacco, Oltrepassare Migliorato, Seguire Tracce

**Ambiente:** Colline temperate

**Organizzazione:** Solitario, coppia, o branco (3-6)

**Grado di Sfida:** 12

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Generalmente caotico malvagio

**Avanzamento:** 21-31 DV (Enorme); 32-39 DV (Mastodontico); 40-48 DV (Colossale)

**Modificatore di livello:** -

I draghi terrestri delle colline sono attaccabrighe lenti di comprendonio che sottomettono i loro nemici intimidendoli e sfoggiando i muscoli.

Il colore della pelle di un drago terrestre delle colline varia con l'ambiente che lo circonda. Alcuni sono grigio ardesia, altri hanno scaglie marroni, rossastre o bronzee. Appaiono grossi e muscolosi, con artigli lunghi e taglienti come pugnali.

A dispetto della loro potenza, i draghi terrestri delle colline preferiscono farsela con avversari palesemente più deboli di loro. Se un gigante delle colline solitario è un bersaglio attraente, un gruppo di giganti in caccia porta subito un drago terrestre a nascondersi. Alcuni giganti catturano i draghi terrestri delle colline per utilizzarli come guardiani o come cavalcature, sebbene i draghi odino questa fine e facciano di tutto per scappare il prima possibile. Può accadere che un individuo sufficientemente minaccioso mortifichi e umili un drago terrestre delle colline senza colpo ferire.

I draghi terrestri delle colline parlano Draconico, Goblin e Comune.

## Combattimento

Ad un drago terrestre delle colline piace dare inizio al combattimento vero e proprio con un attacco di oltrepas-

CAPITOLO 4:  
NUOVI  
MOSTRI

Dragone terrestre dei deserti



Dragone terrestre delle colline

Dragone terrestre delle foreste

sare mirato al bersaglio che appare più debole. Una volta che l'avversario è prono, il dragone concentra i suoi attacchi su quell'individuo, utilizzando afferrare migliorato per neutralizzare il bersaglio e schiacciarlo a morte. Se viene ridotto a metà dei suoi punti ferita o meno, un dragone terrestre delle colline comincia a cercare un modo per fuggire.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 30 metri, DV 19 o inferiore, Volontà CD 21 nega.

**Afferrare migliorato (Str):** Per utilizzare questa capacità, un dragone terrestre delle colline deve colpire una creatura della sua taglia o inferiore con un attacco con l'artiglio. Può quindi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità.

**Abilità:** \*I dragoni terrestri delle colline hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi quando si trovano su terreni collinari. Questo bonus alle prove di Nascondersi aumenta a +8 quando il dragone terrestre è immobile.

## DRAGONE TERRESTRE DEI DESERTI

Drago Mastodontico

Dadi Vita: 32d12+224 (432 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 12 m (8 quadretti), scavare 6 m

Classe Armatura: 33 (-4 taglia, +27 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 33

Attacco base/Lotta: +32/+56

Attacco: Morso +40 in mischia (4d6+12/19-20)

Attacco completo: Morso +40 in mischia (4d6+12/19-20) e 2 artigli +38 in mischia (2d8+6)

Spazio/Portata: 6 m/4,5 m

Attacchi speciali: Presenza terrificante, tempesta di sabbia

**Qualità speciali:** Adattamento al deserto

**Tiri salvezza:** Temp +25, Rifl +18, Vol +21

**Caratteristiche:** For 35, Des 10, Cos 24, Int 21, Sag 17, Car 20

**Abilità:** Artista della Fuga +30, Ascoltare +34,

Concentrazione +37, Conoscenze (arcano) +35,

Conoscenze (locali) +35, Conoscenze (natura) +35,

Diplomazia +39, Intimidire +7, Muoversi

Silenziosamente +31, Nascondersi +20\*, Osservare

+38\*, Percepire Intenzioni +31, Raccogliere

Informazioni +7, Raggiare +35, Sopravvivenza +32

**Talenti:** Allerta, Attacco Poderoso, Combattere alla

Cieca, Critico Migliorato (morso), Furtivo, Incalzare,

Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata,

Multiattacco, Oltrepassare Migliorato, Seguire Tracce

**Ambiente:** Deserti caldi

**Organizzazione:** Solitario, coppia, o branco (3-6)

**Grado di Sfida:** 18

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Generalmente neutrale malvagio

**Avanzamento:** 33-39 DV (Mastodontica); 40-48 DV (Colossale)

**Modificatore di livello:** -

Il cuore di un dragone terrestre dei deserti arde di una malvagità meticolosa, mentre il mostro attende le sue vittime.

Le scaglie giallo-marroni di un dragone terrestre dei deserti si camuffano perfettamente con gli ambienti aridi in cui vive. I loro corpi sinuosi li rendono simili a enormi serpenti, finché non ci si accorge dei poderosi artigli anteriori e posteriori, di norma tenuti stretti contro il corpo.

I dragoni terrestri dei deserti spesso nidificano in anti-

che tombe o altri edifici in rovina, il che spiega il loro soprannome di "draghi delle tombe". Sono ben capaci di difendere le loro tane da tutti i draghi blu, tranne i più grandi, e con questi vengono spesso in conflitto territoriale. Sono più disponibili quando si offrono loro oggetti di valore.

I dragoni terrestri dei deserti parlano Draconico e Comune.

### Combattimento

Grazie alla sua resistenza naturale, un dragone terrestre dei deserti può restare sepolto nella sabbia per intere settimane in attesa della sua preda, mentre fuoriesce dalla sabbia solo la gorgiera rocciosa sopra i suoi occhi. Quando si avvicina una vittima potenziale, il dragone terrestre sbucca fuori, creando una tempesta di sabbia per accecare la preda. Ignora gli avversari in preda al panico, sapendo che può seguire in seguito le loro tracce se necessario.

**Adattamento al deserto (Str):** I dragoni terrestri dei deserti possono sopravvivere senz'acqua per un numero di giorni pari al loro punteggio di Costituzione. Anche dopo quel limite, hanno bisogno soltanto di una prova di Costituzione al giorno (piuttosto che di una all'ora come indicato nel paragrafo "Fame e sete", pagina 302 della *Guida del DUNGEON MASTER*) per evitare di subire danni non letali a causa della sete. Non subiscono danni non letali aggiuntivi a causa dell'esposizione al calore (anche se subiscono normalmente i danni da fuoco). Non subiscono effetti negativi per trovarsi in mezzo a tempeste di polvere o sabbia (incluso il loro attacco di tempesta di sabbia; vedi sotto).

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 48 m, DV 31 o inferiore, Volontà CD 31 nega.

**Tempesta di sabbia (Str):** Un dragone terrestre dei deserti può creare una piccola tempesta di sabbia con un'azione standard, sollevando sabbia, polvere e detriti in una propagazione del raggio di 36 metri centrata su se stesso. Qualsiasi creatura nell'area di effetto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 33 per non restare accata per 1d6 round. Questa capacità funziona soltanto nei deserti o in zone con simili quantità di polvere o sabbia.

**Abilità:** I dragoni terrestri dei deserti hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare. \*Hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi quando si trovano in ambienti desertici temperati o caldi. Questo bonus alle prove di Nascondersi aumenta a +8 quando il dragone terrestre è immobile.

## DRAGONE TERRESTRE DELLE FORESTE

**Drago Grande**

**Dadi Vita:** 16d12+48 (152 pf)

**Iniziativa:** +5

**Velocità:** 18 m (12 quadretti), scavare 3 m

**Classe Armatura:** 19 (-1 taglia, +1 Des, +9 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18

**Attacco base/Lotta:** +16/+23

**Attacco:** Morso +21 in mischia (2d6+6/19-20)

**Attacco completo:** Morso +21 in mischia (2d6+6/19-20) e 2 artigli +19 in mischia (1d8+3)

**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m

**Attacchi speciali:** Presenza terrificante

**Qualità speciali:** Adattamento alla foresta, comunione con la natura

**Tiri salvezza:** Temp +13, Rifl +11, Vol +15

**Caratteristiche:** For 23, Des 12, Cos 16, Int 13, Sag 21, Car 16

**Abilità:** Ascoltare +13, Concentrazione +11, Conoscenze

(locali) +9, Conoscenze (natura) +9, Diplomazia +19, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +13\*, Osservare +13, Percepire Intenzioni +11, Raccogliere Informazioni +5, Scalare +22\*, Sopravvivenza +9

**Talenti:** Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Furtivo, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Seguire Tracce

**Ambiente:** Foreste temperate

**Organizzazione:** Solitario, coppia, o branco (3-6)

**Grado di Sfida:** 10

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Generalmente legale neutrale

**Avanzamento:** 17-19 DV (Grande); 20-31 DV (Enorme); 32-39 DV (Mastodontico); 40-48 DV (Colossale)

**Modificatore di livello:** +3

Il dragone terrestre delle foreste, il più nobile di tutti i dragoni terrestri, si considera un protettore dei suoi territori boscosi. Preleva solo quanto è necessario alla sua sopravvivenza, e dà una spietata caccia ai predatori nemici.

La pelle di un dragone terrestre delle foreste presenta una trama screziata verde e marrone, anche se in autunno assume tinte gialle o anche rossastre. Quando è minacciato, un dragone terrestre delle foreste solleva una cresta frondosa di scaglie dal collo, e ciò lo fa sembrare ancora più grande rispetto alla realtà.

I dragoni terrestri delle foreste non tollerano avversari all'interno del loro territorio, e scacciano gli animali, i parassiti e anche gli umanoidi che lo invadono. Tuttavia, sono aperti alle discussioni pacifiche con coloro che non si mostrano minacciosi. In rare occasioni, un dragone terrestre delle foreste può diventare amico di alcuni gnomi, e fungere da protettore officioso di un loro villaggio.

I dragoni terrestri delle foreste parlano Draconico, Gnomesco, Silvano e Comune.

### Combattimento

I dragoni terrestri delle foreste preferiscono colpire di nascosto, attaccando gli avversari sprovvisti con i loro artigli e il morso. Tali attacchi possono anche giungere dal basso (grazie alla capacità di scavare del dragone terrestre) o dall'alto (essendo tali creature piuttosto abili a salire sugli alberi più grossi).

**Comunione con la natura (Mag):** Una volta al giorno un dragone terrestre delle foreste può usare *comunione con la natura*. 16° livello dell'incantatore.

**Adattamento alla foresta (Str):** I dragoni terrestri delle foreste possono ignorare qualsiasi occultamento fornito dalla vegetazione.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 24 metri, DV 15 o inferiore, Volontà CD 21 nega.

**Abilità:** I dragoni terrestri delle foreste hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Scalare. \*Hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi quando si trovano in ambienti di foreste fredde o temperate. Questo bonus alle prove di Nascondersi aumenta a +8 quando il dragone terrestre è immobile.

## DRAGONE TERRESTRE DELLE GIUNGLIE

**Drago Enorme**

**Dadi Vita:** 28d12+168 (350 pf)

**Iniziativa:** +4

**Velocità:** 15 m (10 quadretti), scavare 3 m

**Classe Armatura:** 23 (-2 taglia, +15 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 23

**Attacco base/Lotta:** +28/+46

**Attacco:** Morso +36 in mischia (2d8+10/19-20)

**Attacco completo:** Morso +36 in mischia (2d8+10/19-20) e 2 artigli +34 in mischia (2d6+5)

**Spazio/Portata:** 4,5 m/3 m

**Attacchi speciali:** Malattia, presenza terrificante, squartare, ghermire

**Qualità speciali:** Adattamento alla giungla

**Tiri salvezza:** Temp +22, Rifl +16, Vol +21

**Caratteristiche:** For 31, Des 10, Cos 22, Int 17, Sag 21, Car 16

**Abilità:** Ascoltare +26, Concentrazione +30, Conoscenze (locali) +24, Conoscenze (natura) +24, Diplomazia +5, Intimidire +24, Muoversi Silenziosamente +30, Nascondersi +22\*, Osservare +19, Percepire Intenzioni +35, Raccogliere Informazioni +5, Raggiare +31, Scalare +38, Sopravvivenza +31

**Talenti:** Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso), Furtivo, Ghermire, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Seguire Tracce, Squartare<sup>B</sup>

**Ambiente:** Foreste calde

**Organizzazione:** Solitario, coppia, o branco (3-6)

**Grado di Sfida:** 16

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Generalmente neutrale malvagio

**Avanzamento:** 29-31 DV (Enorme); 32-39 DV

(Mastodontico); 40-48 DV (Colossale)

**Modificatore di livello:** -

Tra tutti quelli della sua specie, il dragone terrestre delle giungle è considerato quello assolutamente più malvagio e sinistro. Non conosce emozioni diverse dall'odio che nutre per tutte le altre creature viventi.

La pelle a scaglie di un dragone terrestre delle giungle è di color verde scuro, con occasionali macchie rosso chiare o gialle, che si confondono con l'ambiente tropicale in cui vive. Nonostante la loro taglia, i dragoni terrestri delle giungle hanno un aspetto sinuoso che scivola facilmente tra il fogliame e gli alberi. Alcuni individui poco intelligenti confondono il dragone terrestre delle giungle con un enorme dinosauro e pensano di poterlo trattare come se fosse un animale comune. Tali sciocchi non sopravvivono a lungo dopo aver compiuto questo errore di valutazione.

Un dragone terrestre delle giungle mangia tutto ciò che può, anche se preferisce prede vive piuttosto che i cadaveri o i vegetali. Ha pochi rivali altrettanto potenti, ma evita i draghi verdi più anziani. Anche nei rarissimi casi in cui il dragone terrestre sembra pronto a negoziare, non c'è dubbio che stia ingannando la sua preda e che voglia attaccarla in seguito.

I dragoni terrestri delle giungle parlano Draconico e Comune.

### Combattimento

Come gli altri rappresentanti della sua specie, un dragone terrestre delle giungle si affida al suo mimetismo naturale per sorprendere i nemici. Tuttavia, è anche pronto a seguire le potenziali prede per lunghe distanze, scegliendo le circostanze più adatte per colpire. Se viene affrontato da più di un avversario, suddivide equamente i suoi primi attacchi e non esita a fuggire se messo alle strette, sapendo di poter tornare giorni dopo per togliere di mezzo gli avversari indeboliti dai suoi artigli portatori di malattia.

**Malattia (Str):** Le ferite causate da un dragone terrestre delle giungle possono essere infettate dalla malattia rossa (CD 15; incubazione 1d3 giorni; danni 1d6 Forza).

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 42 metri, DV 27 o inferiore, Volontà CD 27 nega.

**Squartare (Str):** Danni extra 2d10+15.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Piccola o inferiore, morso per 2d8+10 per round o artiglio per 2d6+5 per round.

**Adattamento alla giungla (Str):** I dragoni terrestri delle giungle possono ignorare qualsiasi occultamento fornito dal fogliame.

**Abilità:** \*I dragoni terrestri delle giungle hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi quando si trovano in ambienti di foreste (o giungle) calde. Questo bonus alle prove di Nascondersi aumenta a +8 quando il dragone terrestre è immobile.

## DRAGONE TERRESTRE DELLE MONTAGNE

**Drago Colossale**

**Dadi Vita:** 40d12+440 (700 pf)

**Iniziativa:** +3

**Velocità:** 9 m (6 quadretti), scavare 3 m

**Classe Armatura:** 31 (-8 taglia, -1 Des, +30 naturale), contatto 1, colto alla sprovvista 31

**Attacco base/Lotta:** +40/+72

**Attacco:** Morso +48 in mischia (4d8+16/19-20)

**Attacco completo:** Morso +48 in mischia (4d8+16/19-20) e 2 artigli +46 in mischia (4d6+8)

**Spazio/Portata:** 9 m/6 m

**Attacchi speciali:** Presenza terrificante, ghermire, ruggito tonante

**Qualità speciali:** -

**Tiri salvezza:** Temp +33, Rifl +21, Vol +29

**Caratteristiche:** For 43, Des 8, Cos 32, Int 13, Sag 25, Car 20

**Abilità:** Ascoltare +27, Concentrazione +31, Conoscenze (locali) +21, Conoscenze (natura) +21, Diplomazia +45, Intimidire +25, Nascondersi +23\*, Osservare +47, Percepire Intenzioni +27, Raccogliere Informazioni +7, Scalare +46, Sopravvivenza +31

**Talenti:** Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso), Furtivo, Ghermire, Incalzare, Incalzare Potenziano, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Oltrepassare Migliorato, Seguire Tracce, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato

**Ambiente:** Montagne temperate

**Organizzazione:** Solitario, coppia, o branco (3-6)

**Grado di Sfida:** 22

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Generalmente legale malvagio

**Avanzamento:** 41-48 DV (Colossale)

**Modificatore di livello:** -

Il dragone terrestre delle montagne trascorre la maggior parte dei suoi giorni dormendo, nascosto in una caverna segreta nel cuore di un alto picco montuoso. Quando però è sveglio, è una delle creature più feroci che calchino il suolo.

A prima vista, un dragone terrestre delle montagne sembra una massa dirupata di roccia. In effetti, è possibile superarne uno (nonostante la sua taglia) e non accorgersi affatto della sua presenza. Tuttavia, una volta svegliato, il suo passo scuote la terra.



Dragone terrestre delle pianure

Dragone terrestre delle montagne

Dragone terrestre delle giungle

I dragoni terrestri delle montagne si nutrono prevalentemente di pietra, e si avventurano occasionalmente in cerca di un pasto a base di orsi crudeli o giganti delle pietre. Non hanno veri nemici, poiché anche il drago rosso più anziano sa che è bene evitare un combattimento con tali creature. Eppure, si sa che interagiscono pacificamente con le creature che offrono doni e obbedienza adeguati.

I dragoni terrestri delle montagne parlano Draconico, Nanico, Gigante e Comune.

### Combattimento

Un drago terrestre delle montagne dà inizio al combattimento con il suo ruggito tonante e la presenza terrificante, e poi seleziona gli avversari feriti con abile precisione. Se lo si fa infuriare, un drago terrestre delle montagne non ha riposo finché non ha distrutto i suoi nemici, inseguendoli per giorni interi se necessario.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 60 metri, DV 39 o inferiore, Volontà CD 35 nega.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Grande o inferiore, morso per 4d8+16 per round o artiglio per 4d6+8 per round.

**Ruggito tonante (Sop):** Una volta al giorno un drago terrestre delle montagne può emettere un ruggito tonante. Ciò equivale a un incantesimo *grido superiore*. 20° livello dell'incantatore.

**Abilità:** \*I dragoni terrestri delle montagne hanno a bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi quando si trovano in terreni montuosi. Questo bonus alle prove di Nascondersi aumenta a +8 quando il drago terrestre è immobile.

### DRAGONE TERRESTRE DELLE PALUDI!

**Drago Mastodontico (Acquatico)**

**Dadi Vita:** 36d12+288 (522 pf)

**Iniziativa:** +4

**Velocità:** 9 m (6 quadretti), nuotare 6 m

**Classe Armatura:** 30 (-4 taglia, +24 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 30

**Attacco base/Lotta:** +36/+62

**Attacco:** Morso +46 in mischia (4d6+14/19-20)

**Attacco completo:** Morso +46 in mischia (4d6+14/19-20) e 2 artigli +44 in mischia (2d8+7)

**Spazio/Portata:** 6 m/4,5 m

**Attacchi speciali:** Presenza terrificante, sguardo ipnotico, ghermire

**Qualità speciali:** Anfibio, resistenza all'acido 30

**Tiri salvezza:** Temp +28, Rifl +20, Vol +23

**Caratteristiche:** For 39, Des 10, Cos 26, Int 17, Sag 17, Car 24

**Abilità:** Ascoltare +30, Concentrazione +26, Conoscenze (locali) +21, Conoscenze (natura) +21, Diplomazia +50, Intimidire +25, Muoversi Silenziosamente +36, Nascondersi +12\*, Nuotare +14, Osservare +37, Percepire Intenzioni +39, Raccogliere Informazioni +9, Raggiare +43, Saltare +32, Sopravvivenza +39

**Talenti:** Allenta, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso), Furtivo, Ghermire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Persuasivo, Riflessi in Combattimento, Seguire Tracce

**Ambiente:** Paludi calde

**Organizzazione:** Solitario, coppia, o branco (3-6)  
**Grado di Sfida:** 20  
**Tesoro:** Standard  
**Allineamento:** Generalmente caotico malvagio  
**Avanzamento:** 37-39 DV (Mastodontico); 40-48 DV (Colossale)  
**Modificatore di livello:** -

Il nauseabondo e micidiale dragone terrestre delle paludi prova piacere a tormentare crudelmente la sua preda.

La sua pelle screziata di marrone e di verde è costantemente ricoperta di melma e alghe. Ha le dita dei piedi palmate, per nuotare meglio. Quando è adirato, i suoi occhi risplendono come lanterne giallo pallide.

I dragoni terrestri delle paludi non temono nulla, nemmeno il più grande tirannosauro o i draghi neri. Di volta in volta, qualche lucertoloide pazzo prova a offrire oggetti di valore ai dragoni terrestri delle paludi in cambio di protezione. Tali accordi hanno sempre un pessimo esito per le creature "protette".

I dragoni terrestri delle paludi parlano Draconico e Comune.

### Combattimento

Se fronteggia un gruppo piuttosto numeroso di nemici, un dragone terrestre delle paludi si serve della sua presenza terrificante per ridurre il numero di avversari in grado di attaccare. Altrimenti, inizia il combattimento puntando un solo individuo con il suo sguardo ipnotico, facendolo avvicinare per sferrare contro di lui un attacco letale.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 54 metri, DV 35 o inferiore, Volontà CD 35 nega.

**Sguardo ipnotico (Sop):** Un dragone terrestre delle paludi può ipnotizzare la sua preda semplicemente guardandola negli occhi. Ciò è simile a un attacco con lo sguardo, tranne per il fatto che il dragone terrestre delle paludi deve utilizzare un'azione standard, e che quelli che guardano semplicemente la creatura non subiscono l'effetto. Chiunque venga guardato dal dragone terrestre deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 35 per non essere ipnotizzato (come per l'incantesimo *ipnosi*, tranne che ha effetto su un singolo bersaglio i cui Dadi Vita non superino quelli del dragone terrestre). Se un dragone terrestre utilizza questa capacità in combattimento, il bersaglio ottiene un bonus di +2 al tiro salvezza. L'effetto ha un raggio di 18 metri e dura 10 round.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+14 per round o artiglieria per 2d8+7 per round.

**Anfibio (Str):** Sebbene i dragoni terrestri delle paludi siano creature acquatiche, possono sopravvivere sulla terra senza limiti di tempo.

**Abilità:** Un dragone terrestre delle paludi ha un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per eseguire qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 su una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può effettuare un'azione di corsa mentre nuota, a patto che nuoti in linea retta. \*I dragoni terrestri delle paludi hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi quando si trovano in ambienti paludosi. Questo bonus alle prove di Nascondersi aumenta a +8 quando il dragone terrestre è immobile.

## DRAGONE TERRESTRE DELLE PIANURE

**Drago Medio**  
**Dadi Vita:** 8d12+16 (68 pf)  
**Iniziativa:** +2  
**Velocità:** 18 m (12 quadretti), scavare 3 m  
**Classe Armatura:** 18 (+2 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16  
**Attacco base/Lotta:** +8/+10  
**Attacco:** Morso +13 in mischia (1d8+5/19-20)  
**Attacco completo:** Morso +13 in mischia (1d8+5/19-20) e 2 artigli +11 in mischia (1d6+2)  
**Spazio/Portata:** 1,5 m/1,5 m  
**Attacchi speciali:** Scatto fulmineo, presenza terrificante, veleno  
**Qualità speciali:** -  
**Tiri salvezza:** Temp +8, Rifl +8, Vol +7  
**Caratteristiche:** For 15, Des 14, Cos 14, Int 9, Sag 13, Car 12  
**Abilità:** Ascoltare +12, Conoscenze (locali) +10, Conoscenze (natura) +10, Diplomazia +3, Intimidire +3, Nascondersi +10\*, Osservare +12, Raccogliere Informazioni +3, Raggiare +9, Sopravvivenza +7  
**Talenti:** Critico Migliorato (morso), Multiattacco, Seguire Tracce  
**Ambiente:** Pianure temperate  
**Organizzazione:** Solitario, coppia, o covata (3-6)  
**Grado di Sfida:** 6  
**Tesoro:** Standard  
**Allineamento:** Generalmente caotico neutrale  
**Avanzamento:** 9-11 DV (Medio); 12-19 DV (Grande); 20-24 DV (Enorme)  
**Modificatore di livello:** +2

Il dragone terrestre delle pianure sarebbe una bestia meschina se non fosse tanto pericolosa. Nonostante la sua generale codardia, questo animale che si nutre di carogne attacca occasionalmente gli esseri viventi quando è affamato o disperato.

Le scaglie di un dragone terrestre delle pianure mostrano strisce color bronzo o verde chiaro, il che consente alla creatura di mimetizzarsi nell'ambiente circostante. A volte viene confuso con un dinosauro raptor, poiché di norma si appoggia sulle sue zampe posteriori.

Molti dragoni terrestri delle pianure girovagano per il loro habitat, dato che non sono sufficientemente coraggiosi da combattere altre creature per questioni territoriali. La creatura è capace di fingere e raggiare quando è in difficoltà, ma è raro che abbia la pazienza necessaria per tali tattiche. Alcuni halfling particolarmente coraggiosi addestrano queste creature come cavalcature, ma occorre un cavaliere attento per tenerle sotto controllo.

I dragoni terrestri delle pianure parlano Draconico e Comune.

### Combattimento

A prescindere che si trovi nell'erba alta in attesa o nascosto sotto uno strato sottile di terra, un dragone terrestre delle pianure preferisce colpire all'improvviso un avversario impreparato.

**Scatto fulmineo (Str):** Una volta al giorno, un dragone terrestre delle pianure può attivare uno scatto fulmineo con un'azione gratuita. Ciò raddoppia la sua velocità per 5 round, dopo i quali è affaticato per 10 minuti. Di solito utilizza questa capacità per sfuggire al pericolo.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 12 metri, DV 7

o inferiore, Volontà CD 15 nega.

**Veleno (Str):** Il morso di un dragone terrestre delle pianure è portatore di un veleno tossico (Temp CD 16; 1d6 For/2d6 For).

**Abilità:** \*I dragoni terrestri delle pianure hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi quando si trovano in ambienti di pianure temperate o calde. Questo bonus alle prove di Nascondersi aumenta a +8 quando il dragone terrestre è immobile.

## DRAGONE TERRESTRE DEL SOTTOSUOLO

**Drago Grande**

**Dadi Vita:** 12d12+48 (126 pf)

**Iniziativa:** +5

**Velocità:** 18 m, nuotare 9 m

**Classe Armatura:** 22 (-1 taglia, +1 Des, +12 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 21

**Attacco base/Lotta:** +12/+20

**Attacco:** Morso +15 in mischia (2d6+4/19-20); o artiglio +13 in mischia (1d8+2 più 1 Cos)

**Attacco completo:** Morso +15 in mischia (2d6+4/19-20) e 2 artigli +13 in mischia (1d8+2 più 1 Cos)

**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m

**Attacchi speciali:** Presenza terrificante, *foschia occultante*, ferimento

**Qualità speciali:** Percezione cieca 18 m

**Tiri salvezza:** Temp +12, Rifl +9, Vol +11

**Caratteristiche:** For 19, Des 12, Cos 18, Int 13, Sag 17, Car 16

**Abilità:** Artista della Fuga +12, Conoscenze (locali) +7, Conoscenze

(Sottosuolo) +12, Diplomazia +5, Intimidire +15, Muoversi Silenziosamente +20\*, Nascondersi +9\*, Nuotare +4, Percepire Intenzioni +14, Raccogliere Informazioni +5, Raggiare +14, Saltare +16, Sopravvivenza +13

**Talenti:** Critico Migliorato (morso), Furtivo, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Seguire Tracce

**Ambiente:** Sotterranei

**Organizzazione:** Solitario, coppia, o covata (3-6)

**Grado di Sfida:** 8

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Generalmente legale malvagio

**Avanzamento:** 13-19 DV (Grande); 20-31 DV (Enorme); 31-36 DV (Mastodontico)

**Modificatore di livello:** +2

Il dragone terrestre del Sottosuolo, o drago delle caverne, passa la sua intera esistenza nell'oscurità, concependo piani malvagi e disseminando morte.

La pelle della creatura è grigio scura, per adeguarsi all'ambiente sotterraneo. La sua vista e il suo udito sono molto deboli, ma questo svantaggio viene compensato da altre capacità sensoriali.

I dragoni terrestri del Sottosuolo hanno spesso tane molto complesse, che si avvantaggiano di elementi dell'ambiente naturale come baratri o laghi. A volte possono essere blanditi da doni magici.

I dragoni terrestri del Sottosuolo parlano Draconico, Sottocomune e Comune.

### Combattimento

Un dragone terrestre del Sottosuolo si basa sulla sua percezione cieca per individuare le prede vicine.



Non appena scopre una vittima, utilizza *foschia occultante* per mascherare il suo silenzioso avvicinamento, e poi compare improvvisamente alla vista con la sua presenza terrificante. Spesso si ritira dalla battaglia dopo aver ferito gli avversari, confidando che le ferite inflitte indeboliscano ulteriormente la preda.

**Percezione cieca (Str):** I poteri straordinari di olfatto acuto ed ecolocazione di un dragone terrestre del Sottosuolo consentono alla creatura di localizzare qualsiasi creatura vivente entro 18 metri.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 18 metri, DV 11 o inferiore, Volontà CD 19 nega.

**Foschia occultante (Sop):** Tre volte al giorno, un dragone terrestre del Sottosuolo può esalare una nube di *foschia occultante* (come per l'incantesimo, livello dell'incantatore pari ai DV del dragone terrestre).

**Ferimento (Str):** Gli artigli di un dragone terrestre del Sottosuolo infliggono ferite sanguinanti, simili a quelle causate da un'arma a ferimento. Oltre ai danni di punti ferita, un attacco con l'artiglio infligge 1 danno di Costituzione quando colpisce una creatura. Un colpo critico non moltiplica i danni alla Costituzione. Le creature immuni ai colpi critici sono immuni a questi danni alla Costituzione.

**Abilità:** Un dragone terrestre del Sottosuolo ha un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per eseguire qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 su una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può effettuare un'azione di corsa mentre nuota, a patto che nuoti in linea retta. \*I dragoni terrestri del Sottosuolo hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi quando si trovano in ambienti rocciosi e sotterranei. Questo bonus alle prove di Nascondersi aumenta a +8 quando il dragone terrestre è immobile.

## DRAGONE TERRESTRE DELLE TUNDRE

**Drago Enorme**

**Dadi Vita:** 24d12+144 (300 pf)

**Iniziativa:** +4

**Velocità:** 15 m (10 quadretti), scavare 6 m

**Classe Armatura:** 26 (-2 taglia, +18 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 26

**Attacco base/Lotta:** +24/+40

**Attacco:** Morso +30 in mischia (2d8+8/19-20); o artiglio +28 in mischia (2d6+4)

**Attacco completo:** Morso +30 in mischia (2d8+8/19-20) e 2 artigli +28 in mischia (2d6+4)

**Spazio/Portata:** 4,5 m/3 m

**Attacchi speciali:** Risucchio di sangue, presenza terrificante, afferrare migliorato, ghermire

**Qualità speciali:** Adattamento al freddo, resistenza al freddo 20, percezione tellurica 18 m

**Tiri salvezza:** Temp +20, Rifl +14, Vol +15

**Caratteristiche:** For 27, Des 10, Cos 22, Int 9, Sag 13, Car 12

**Abilità:** Ascoltare +31, Conoscenze (locali) +21, Conoscenze (natura) +21, Diplomazia +13, Nascondersi +16\*, Osservare +17, Percepire Intenzioni +9, Raccogliere Informazioni +3, Sopravvivenza +23

**Talenti:** Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso), Furtivo, Ghermire, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Seguire Tracce

**Ambiente:** Pianure fredde

**Organizzazione:** Solitario, coppia, o branco (3-6)

**Grado di Sfida:** 14

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Generalmente neutrale

**Avanzamento:** 25-31 DV (Enorme); 32-39 DV (Mastodontico); 40-48 DV (Colossale)

**Modificatore di livello:** -

Il dragone terrestre delle tundre, creatura assetata di sangue, passa la maggior parte del suo tempo semi-ibernato, sepolto sotto il ghiaccio perenne in attesa di trovare una preda.

Le scaglie di un dragone terrestre delle tundre sono di color avorio sporco. Ha artigli corti e tozzi, utili a scavare nella terra ghiacciata. Il suo ruggito sembra quello di un leone marino adirato.

Un dragone terrestre delle tundre preferisce le prede mammifere, come i caribù o anche gli orsi polari. Le creature di tanto in tanto entrano in contrasto con i draghi bianchi o i vermi del gelo. Qualsiasi offerta di animali vivi o appena uccisi può modificare le opinioni di un dragone terrestre delle tundre.

I dragoni terrestri delle tundre parlano Draconico e Comune.

### Combattimento

Un dragone terrestre delle tundre giace immobile qualche centimetro al di sotto della superficie del terreno, affidando alla sua percezione tellurica l'individuazione delle prede. Sbaraglia i bersagli con la sua presenza terrificante, poi lotta con una singola creatura e prova a risucchiare il sangue.

**Risucchio di sangue (Str):** Se un dragone terrestre delle tundre afferra un avversario vivente, può risucchiargli il sangue con una prova di lotta effettuata con successo. Ogni prova di lotta effettuata con successo infligge al bersaglio 1d6 danni di Costituzione. Un dragone terrestre delle tundre può infliggere da solo in un giorno tanti danni di Costituzione quanti sono i suoi Dadi Vita.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 36 metri, DV 23 o inferiore, Volontà CD 23 nega.

**Afferrare migliorato (Str):** Per utilizzare questa capacità, un dragone terrestre delle tundre deve colpire una creatura della sua taglia o di taglia inferiore con un attacco con gli artigli. Se riesce ad afferrarla, può provare a risucchiare il sangue. Può anche provare a far partire una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Piccola o inferiore, morso per 2d8+8 per round o artiglio per 2d6+4 per round.

**Adattamento al freddo (Str):** I dragoni terrestri delle tundre non subiscono danni non letali in seguito all'esposizione a temperature basse (ma questa capacità non abbia effetto sui normali danni basati sul freddo). Non subiscono effetti negativi (come le penalità alle prove di Osservare) a causa della neve o del nevischio, e possono camminare sulle superfici ghiacciate senza bisogno di effettuare prove di Equilibrio.

**Abilità:** \*I dragoni terrestri delle tundre hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi quando si trovano in ambienti desertici o pianeggianti freddi. Questo bonus alle prove di Nascondersi aumenta a +8 quando il dragone terrestre è immobile.



## DRAGONIDE

Umanoide mostruoso Grande (Rettile)

Dadi Vita: 7d8+7 (38 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 12 m (buona)

Classe Armatura: 17 (+1 Des, -1 taglia, +7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +7/+15

Attacco: Artiglio anteriore +10 in mischia (1d6+4) o lancia lunga +10/+5 in mischia (1d10+6)

Attacco completo: 2 artigli anteriori +10 in mischia (1d6+4) o lancia lunga +10/+5 in mischia (1d10+6)

Spazio/Portata: 3 m/3 m (6 m con la lancia lunga)

Attacchi speciali: Artigliere 1d6+2

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, individuazione del magico

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +7

Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 13, Int 10, Sag 14, Car 13

Abilità: Ascoltare +12, Osservare +12

Talenti: Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente

Ambiente: Colline calde

Organizzazione: Solitario, covata (2-8), o squadra (4-16 più 1 necromante umano di 7°-11° livello)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Monete standard; nessun bene; doppio degli oggetti

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2

I dragonidi sono creature umanoidi ritenute lontane parenti dei draghi, che si trovano per lo più in tribù selvagge o al servizio di padroni umani. La loro forza brutta unita agli affilati artigli li rende una minaccia mortale.

I dragonidi sono umanoidi alti da 2,4 a 2,7 metri, con tratti draconici. Le loro pelli a scaglie hanno un colorito che va dal giallo ocra al marrone rossastro, con macchie o striature più scure. Nei volti la somiglianza con i draghi è più spiccata: muso allungato, criniera di crini ruvidi e piccole corna rivolte all'indietro nella parte posteriore della testa. Hanno ali verdi con punte gialle o dorate, o talora ali che rispecchiano il colore dei loro corpi.

I dragonidi parlano il Draconico.

### COMBATTIMENTO

I dragonidi preferiscono combattere in aria, gettandosi in picchiata per colpire con i loro artigli anteriori le creature

a terra. Se costretti a combattere al suolo, i dragonidi si avvicinano e utilizzano i loro artigli o le loro armi (prediligono le lance lunghe e altre armi con portata).

Molti dragonidi mostrano un forte desiderio (forse derivato dai loro progenitori) di acquisire oggetti magici e tendono ad attaccare i personaggi che possiedono tali oggetti piuttosto che altri. Se possibile, un dragonide afferra un oggetto magico posseduto dal suo avversario e scappa via, riportando l'oggetto alla sua caverna. (È possibile considerare questo come un tentativo di disarmare; poiché il dragonide è senz'armi, trattiene l'oggetto se vince la prova contrapposta).

**Artigliere (Str):** I dragonidi compiono due attacchi aggiuntivi con i loro artigli posteriori, infliggendo 1d6+2 danni con ognuno di essi, quando attaccano dall'aria.

**Individuazione del magico (Sop):** I dragonidi hanno la capacità innata di utilizzare *individuazione del magico* con un'azione gratuita, una volta per round.

### PERSONAGGI DRAGONIDI

Per lo più i dragonidi con una classe di personaggio sono barbari, e il barbaro è la loro classe preferita. Tuttavia, si è a conoscenza di uno sparuto numero (in crescita) di dragonidi stregoni.

### PERSONAGGI GIOCANTI DRAGONIDI

I personaggi dragonidi possiedono i seguenti tratti razziali.

+8 Forza, +2 Destrezza, +2 Costituzione, +4 Saggezza, +2 Carisma. I dragonidi sono creature potenti che ottengono caratteristiche molto elevate dal loro legame ancestrale con i draghi.

- Taglia Grande: Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 ai tiri per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, limiti di sollevamento e trascinamento doppi rispetto a quelli dei personaggi di taglia Media.

- La velocità base sul terreno di un dragonide è di 6 metri. Ha una velocità di volare di 12 metri (buona).

- Attacchi naturali: Un dragonide è competente nell'uso dei suoi attacchi con gli artigli, che infliggono ciascuno 1d6 danni. Se utilizza un artiglio come arma secondaria (insieme all'arma tenuta nell'altra mano), subisce le normali penalità per il combattimento con due armi.

Quando compie un attacco completo stando in aria, un personaggio dragonide può anche compiere due attacchi aggiuntivi con i suoi artigli posteriori al suo bonus di attacco base completo (con una penalità di -5 se sta anche attaccando con un'arma).

- I dragonidi possono utilizzare *individuazione del magico* a volontà come capacità soprannaturale, come uno stre-



Dragonide

Sw

gone di livello pari ai DV del dragonide.

- Dadi Vita razziali: Un dragonide comincia con sette livelli di umanoide mostruoso, il che gli garantisce 7d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +7 e bonus ai tiri salvezza base di Temp +2, Rifl +5 e Vol +5.

- Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un dragonide forniscono alla creatura un numero di punti abilità pari a 10 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare e Osservare.

- Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un dragonide forniscono alla creatura tre talenti.

- Bonus di armature naturale +7.

- Linguaggi automatici: Draconico. Linguaggi bonus: Comune, Gnoll, Goblin, Nanico, Orchesco.

- Classe preferita: Barbaro.

- Modificatore di livello +2.

## DRAGONNEL

**Drago Grande**

**Dadi Vita:** 6d12+6 (45 pf)

**Iniziativa:** +5

**Velocità:** 12 m (8 quadretti), volare 27 m (media)

**Classe Armatura:** 16 (-1 taglia, +1 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15

**Attacco base/Lotta:** +7/+15

**Attacco:** Morso +9 in mischia (2d6+4) o artiglio +4 in mischia (1d8+2)

**Attacco completo:** Morso +9 in mischia (2d6+4) e 2 artigli +4 in mischia (1d8+2)

**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m

**Attacchi speciali:**

Ruggito

**Qualità**

**speciali:**

Scurovisione 18 m, immunità agli effetti di sonno magico e alla paralisi, visione crepuscolare, olfatto acuto

**Tiri salvezza:** Temp +6, Rifl +6, Vol +6

**Caratteristiche:** For 19, Des 13, Cos 12, Int 6, Sag 12, Car 10

**Abilità:** Ascoltare +12, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +6, Osservare +12

**Talenti:** Allerta, Capacità Focalizzata (ruggito), Iniziativa Migliorata

**Ambiente:** Colline temperate

**Organizzazione:** Solitario, coppia, famiglia (2-5), o branco (5-20)

**Grado di Sfida:** 4

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Sempre neutrale

**Avanzamento:** 7-12 DV (Grande); 13-18 DV (Enorme)

**Modificatore di livello:** +3

I dragonnel sono potenti e aggraziate creature spesso allevate e istruite come cavalcature per i paladini e i cavalieri

più potenti. Anche se sono piuttosto ingenui per gli standard draconici, sono comunque molto leali nei confronti dei loro padroni.

Un dragonnel è alto circa 1,5 metri all'altezza del garrese e misura circa 3 metri dal muso alla coda. Il colore delle sue scaglie varia da un rosso-marrone a un dorato brillante. Due ali muscolose si protendono dalle sue spalle, e in volo si estendono sino a 9 metri.

Nelle terre selvagge, di norma i dragonnel stabiliscono la loro tana in caverne nascoste, lontane dai luoghi civilizzati. Di tanto in tanto, un gruppo composto da un massimo di quattro famiglie si insedia in luoghi vicini tra loro, condividendo i compiti di caccia e protezione tra i vari adulti.

I dragonnel parlano il Draconico.

### COMBATTIMENTO

Un dragonnel apre il combattimento con il suo ruggito, sperando di spaventare gli avversari. Una volta gettatosi nella mischia, combatte senza timore, utilizzando i suoi artigli e il morso per sbrindellare i nemici.

**Ruggito (Str):** Una volta al giorno, un dragonnel può emettere un possente ruggito. Tutti i nemici entro un raggio di 9 metri in grado di udire il dragonnel devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 per non restare scossi per 1d6 round.

### Addestrare un dragonnel

Anche se si tratta di creature intelligenti, i dragonnel devono essere addestrati prima di poter portare un cavaliere in combattimento. Per essere addestrato, un dragonnel deve avere un atteggiamento amichevole nei confronti dell'addestratore (ciò si può ottenere attraverso una prova di Diplomazia effettuata con successo). Addestrare un dragonnel richiede sei settimane di lavoro e una prova effettuata con successo di Addestrare Animali (CD 30 per una creatura giovane, o CD 35 per una creatura adulta di tre o più anni).

Le uova di dragonnel valgono 5.000 mo ciascuna sul libero mercato, mentre i piccoli sono valutati 7.500 mo l'uno. Gli addestratori professionisti richiedono 2.500 mo per allevare o addestrare un dragonnel. Cavalcare un dragonnel richiede una sella esotica. Un dragonnel può combattere mentre porta un cavaliere, ma quest'ultimo non può attaccare

la sua volta se non supera una prova di Cavalcare (vedi l'abilità Cavalcare, pagina 71 del *Manuale del Giocatore*).

**Capacità di carico:** Un peso fino a 200 kg costituisce un carico leggero per un dragonnel; 200,5-400 kg un carico medio; 400,5-600 kg un carico pesante. Un dragonnel può



Dragonnel

portare fino a un carico leggero (come ad esempio una creatura di taglia Media in armatura) mentre è in volo.

### Dragonnel come cavalcature speciali

A discrezione del DM, un paladino di 9° livello o superiore può richiamare come cavalcatura speciale un dragonnel invece di un cavallo. Ai fini di calcolare i Dadi Vita bonus, l'armatura naturale, il modificatore di Forza, il punteggio di Intelligenza e i poteri speciali della cavalcatura, si consideri il paladino come inferiore di quattro livelli al normale.

## GOLEM

I golem sono automi di grande potere creati per magia. Costruirne uno richiede l'impiego di potenti magie e di forze elementali.

Normalmente la forza che anima un golem è uno spirito che proviene dal Piano Elementale della Terra. Tuttavia, i tre golem presentati qui (il golem drago di ossa, il golem draco di pietra e il golem dragone di ferro) sono invece animati dalla forza vitale di un drago potente. Il processo di creazione del golem lega lo spirito ribelle al corpo artificiale e lo fa soggiacere alla volontà del creatore del golem.

In tutti e tre i casi, questi golem sono costruiti con forme somiglianti ai draghi: quadrupedi con code e colli lunghi, artigli e ali. Sebbene questi costrutti siano dotati di ali, non sono capaci di volare (ma i golem possono utilizzare le loro ali per attaccare).

I golem non hanno un linguaggio proprio, ma possono comprendere comandi elementari impartiti dai loro creatori.

## COMBATTIMENTO

I golem sono sia tenaci che prodigiosamente forti in combattimento. A dispetto della loro precedente esistenza come draghi molto intelligenti, questi golem sono privi di intelletto, e pertanto non fanno nulla senza che i loro creatori glielo abbiano ordinato. Seguono le istruzioni alla lettera e sono incapaci di qualsiasi strategia o tattica. Sono privi di emozioni in combattimento e non possono essere provocati.

Il creatore di un golem può dargli comandi se si trova entro 18 metri da lui e se quest'ultimo può vedere e sentire il suo creatore. Se non riceve alcun comando, il golem di solito segue le ultime istruzioni che ha ricevuto al meglio delle sue capacità, benché se attaccato risponda all'avversario. Il creatore può dare al golem un semplice ordine che ne determini le azioni in sua assenza, come "Rimani nell'area e attacca tutte le creature che entrano" (o solo uno specifico tipo di creature), "Suona un gong e attacca" o simili.

Dal momento che i golem non hanno bisogno di respirare e sono immuni alla maggior parte delle forme di energia, possono compiere un attacco contro un avversario quasi dappertutto, dal fondo del mare alla gelida cima della montagna più alta.

**Tratti dei costrutti:** Un golem è immune al veleno, effetti di sonno magico, paralisi, stordimento e malattia, effetti di morte, effetti di necromanzia, effetti che influenzano la mente (effetti di allucinazione, charme, compulsione, trame e morale) e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto a col-

pi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica o esaurimento. Non può essere guarito, ma può essere riparato. Possiede la scurovisione fino a 18 metri e la visione crepuscolare.

**Immunità alla magia (Str):** I golem sono immuni alla maggior parte degli effetti magici e soprannaturali, tranne nei casi in cui è diversamente indicato.

## GOLEM DRAGO DI OSSA

**Costrutto Grande**

**Dadi Vita:** 20d10 (110 pf)

**Iniziativa:** +0

**Velocità:** 12 m (8 quadretti)

**Classe Armatura:** 17 (-1 taglia, +8 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 17

**Attacco base/Lotta:** +15/+23

**Attacco:** Morso +18 in mischia (1d10+4)

**Attacco completo:** Morso +18 in mischia (1d10+4) e 2 artigli +13 in mischia (1d8+2) e 2 ali +13 in mischia (1d6+2) e colpo di coda +13 in mischia (1d8+6)

**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m

**Attacchi speciali:** Aura di paura

**Qualità speciali:** Trattati dei costrutti, riduzione del danno 5/magia e adamantio, immunità alla magia

**Tiri salvezza:** Temp +7, Rifl +7, Vol +7

**Caratteristiche:** For 19, Des 10, Cos -, Int -, Sag 11, Car 10

**Ambiente:** Qualsiasi

**Organizzazione:** Solitario

**Grado di Sfida:** 12

**Tesoro:** Nessuno

**Allineamento:** Sempre neutrale

**Avanzamento:** 21-30 DV (Grande); 31-60 DV (Enorme)

**Modificatore di livello:** -

Un golem drago di ossa viene creato dagli scheletri di uno o più draghi, fissati insieme in un complesso raccapricciante. Di solito misura circa 3 metri di lunghezza ed è alto 1,5 metri all'altezza del garrese spalla. È facile confonderlo con un drago scheletrico o un dracolich (si vedano le rispettive descrizioni in questo capitolo), e in effetti viene spesso creato dai necromanti, eppure è un costrutto, non una creatura non morta.

### Combattimento

Un golem drago di ossa si impegna in un combattimento senza alcuna esitazione, indebolendo l'ardore degli avversari con la sua aura di paura.

**Aura di paura (Sop):** Un golem drago di ossa irradia un'aura di paura in un'esplosione del raggio di 18 metri. Qualsiasi creatura con meno DV del golem drago di ossa è scossa (Volontà CD 20 nega). L'effetto dura fintantoché la creatura rimane entro il raggio e per 2d6 round successivi. Una creatura che superi tale tiro salvezza sulla Volontà è immune all'aura di paura di quel golem drago di ossa per 24 ore.

**Immunità alla magia (Str):** Un golem drago di ossa è immune a qualsiasi incantesimo, capacità magica, effetto e capacità soprannaturale.

### Costruzione

Il corpo di un golem drago di ossa deve essere creato a partire dagli scheletri di uno o più draghi, legati insieme con fili di adamantio del valore di 5.000 mo. Creare il corpo richiede una prova di Guarire con CD 20.



Golem drago di ossa

Golem dragone di ferro

Golem draco di pietra

LI 13°; Creare Costrutti (vedi pagina 304 del *Manuale dei Mostri*), animare morti, costrizione/cerca, incuti paura, l'incantatore deve essere almeno di 13° livello; Prezzo 115.000 mo; Costo 60.000 mo + 4.400 PE.

## GOLEM DRACO DI PIETRA

Costrutto Grande

Dadi Vita: 35d10 (192 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 36 (-1 taglia, -1 Des, +28 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 36

Attacco base/Lotta: +26/+41

Attacco: Morso +36 in mischia (2d8+11)

Attacco completo: Morso +36 in mischia (2d8+11) e 2 artigli +31 in mischia (2d6+5) e 2 ali +31 in mischia (1d10+5) e colpo di coda +31 in mischia (2d6+16)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Soffio pietrificante

Qualità speciali: Tratti dei costrutti, riduzione del danno 10/magia e adamantio, immunità alla magia

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +11, Vol +13

Caratteristiche: For 33, Des 8, Cos -, Int -, Sag 13, Car 15

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 36-50 DV (Grande); 51-70 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Un golem draco di pietra all'inizio sembra una statua finemente cesellata di un drago, lunga 3,6 metri e alta 1,8 al garrese. Solo nell'istante in cui si anima, con le sue scaglie di pietra che s'increspano come carne muscolosa e i suoi occhi rilucenti di sfumature ambrate, i suoi nemici comprendono il pericolo cui sono esposti.

### Combattimento

Un golem draco di pietra dà inizio a qualsiasi combattimento con il suo soffio pietrificante, ma per il resto sfrutta i suoi devastanti attacchi fisici per ridurre in poltiglia gli avversari.

**Soffio pietrificante (Sop):** Una volta ogni 1d4 round, un golem draco di pietra può emettere un cono di 9 metri di gas pietrificante (Tempra CD 27 nega).

**Immunità alla magia (Str):** Un golem draco di pietra è immune a qualsiasi incantesimo, capacità magica ed effetto soprannaturale, tranne per quanto segue. Un incantesimo *trasmutare roccia in fango* rallenta un golem di pietra (come per l'incantesimo *lentezza*) per 2d6 round, senza tiro salvezza, mentre *trasmutare fango in roccia* guarisce tutti i punti ferita persi.

### Costruzione

Il corpo di un golem draco di pietra viene finemente cesellato a partire da un unico blocco di pietra di ottima qualità, di solito granito, che pesi almeno 1.500 chilogrammi e costi 5.000 mo. Questo blocco deve anche essere lucidato con oli esotici del valore di 10.000 mo. Assemblare il corpo richiede una prova di Artigianato (lavori in muratura o scultura) con CD 25.

LI 16; Creare Costrutti (vedi pagina 304 del *Manuale dei Mostri*), animare oggetti, campo anti-magia, carne in pietra, costrizione/cerca, l'incantatore deve essere almeno di 16° livello; Prezzo 175.000 mo; Costo 95.000 mo + 6.400 PE.

## GOLEM DRAGONE DI FERRO

**Costrutto Grande**

**Dadi Vita:** 40d10 (220 pf)

**Iniziativa:** -1

**Velocità:** 9 m (6 quadretti)

**Classe Armatura:** 40 (-1 taglia, -1 Des, +32 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 40

**Attacco base/Lotta:** +30/+49

**Attacco:** Morso +44 in mischia (2d10+15)

**Attacco completo:** Morso +44 in mischia (2d10+15) e 2 artigli +39 in mischia (2d8+7) e 2 ali +39 in mischia (2d6+7) e colpo di coda +39 in mischia (2d8+22)

**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m

**Attacchi speciali:** Arma a soffio

**Qualità speciali:** Trattati dei costrutti, riduzione del danno 15/magia e adattamento, immunità alla magia, immunità alla ruggine

**Tiri salvezza:** Temp +13, Rifl +12, Vol +14

**Caratteristiche:** For 41, Des 8, Cos -, Int -, Sag 13, Car 19

**Ambiente:** Qualsiasi

**Organizzazione:** Solitario

**Grado di Sfida:** 17

**Tesoro:** Nessuno

**Allineamento:** Sempre neutrale

**Avanzamento:** 41-60 DV

(Grande); 61-80 DV (Enorme)

**Modificatore di livello:** -

Un golem dragone di ferro è una fornace animata e autosufficiente costruita a forma di drago. Misura fino a 4,5 metri di lunghezza e di solito è alto da 2,1 a 2,4 metri all'altezza del garrese. Dalle sue narici esce fumo, tranne quando la creatura si trova a riposo, e quando è animata emana un calore notevole.

### Combattimento

Il golem dragone di ferro fiacca gli avversari con il suo feroce soffio, e poi utilizza la sua tremenda forza per distruggere gli avversari in mischia. Può anche usare questa arma a soffio su se stesso, per recuperare punti ferita o negare gli effetti di *lentezza*.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 18 m, ogni 1d4 round, 20d10 fuoco, Riflessi CD 30 dimezza. Il tipo di arma a soffio rimane lo stesso a prescindere dallo spirito di drago contenuto nel golem.

**Immunità alla magia (Str):** Un golem dragone di ferro è immune a qualsiasi incantesimo, capacità magica ed effetto soprannaturale, tranne per quanto segue. Un effetto basato sul freddo lo rallenta (come per l'incante-

simo *lentezza*) per 3 round, senza alcun tiro salvezza. Un effetto basato sul fuoco interrompe qualsiasi effetto di *lentezza* sul golem e cura 1 danno per ogni 3 danni che dovrebbe invece infliggere. Ad esempio, un golem drago di ferro colpito da una *palla di fuoco ritardata* lanciata da un mago di 15° livello e che normalmente infliggerebbe 52 danni ottiene invece 17 punti ferita. Il golem non ottiene alcun tiro salvezza contro gli effetti basati sul fuoco.

**Immunità alla ruggine (Str):**

Un golem dragone di ferro è immune agli attacchi con la ruggine, che siano magici o meno.

### Costruzione

Il corpo di un golem dragone di ferro viene scolpito a partire da 2.500 chilogrammi di ferro puro, fuso con altri rari componenti ed elisir del valore di almeno 25.000 mo. Assemblare il corpo richiede una prova di Artigianato (fabbricare armature o fabbricare armi) con CD 30.

LI 18; Creare Costrutti (vedi pagina 304 del *Manuale dei Mostri*), animare oggetti, campo anti-magia, costrizione/cerca, desiderio limitato, nube incendiaria, l'incantatore deve essere almeno di 18° livello; Prezzo 225.000 mo; Costo 125.000 mo + 8.000 PE.



Un mezzo-drago li lung

## MEZZO-DRAGO

L'archetipo del mezzo-drago a pagina 179 del *Manuale dei Mostri* presenta gli attacchi speciali e le qualità speciali per i mezzo-draghi creati a partire dalle dieci specie di draghi puri descritti in quel manuale. Le informazioni qui di seguito espandono quell'elenco in modo che includa tutti i draghi puri pubblicati finora nei prodotti di DUNGEONS & DRAGONS.

La tabella delle armi a soffio dei mezzo-draghi presentata di seguito illustra i tipi di arma a soffio per ogni mezzo-drago derivato da uno dei diversi draghi puri comparso in *Mostri di Faerûn*, *Manuale dei Mostri II*, *Abissi e Inferi* e questo libro. L'arma a soffio lineare di un mezzo-drago è sempre alta 1,5 metri, larga 1,5 metri e lunga 18 metri. L'arma a soffio conica di un mezzo-drago è sempre alta 9 metri, larga 9 metri e lunga 9 metri.

La tabella delle immunità e resistenze del mezzo-drago qui di seguito presenta le immunità e/o resistenze possedute dai mezzo-draghi discesi da questi draghi puri.

I draghi lung, presentati in *Avventure Orientali*, costituiscono un caso speciale. Molti non possiedono armi a soffio oppure sono privi di immunità (oppure entrambe le cose), e pertanto i mezzo-draghi discesi da tali progenitori ottengono attacchi speciali e qualità speciali come descritto nella tabella dei mezzo-draghi lung qui di seguito.

**Provocare pioggia (Sop):** Un mezzo-chiang lung può soffiare nuvole tempestose tre volte al giorno, provocan-

## ARMI A SOFFIO DEI MEZZO-DRAGHI

Specie di drago	Arma a soffio
Ametista <sup>3</sup>	Linea di forza
Battaglia <sup>1</sup>	Cono di energia sonora
Canto <sup>2</sup>	Cono di gas con carica elettrica
Caos <sup>1</sup>	Linea di energia casuale
Cristallo <sup>3</sup>	Cono di luce
Etereo <sup>1</sup>	Cono di forza
Marrone <sup>2</sup>	Linea di acido
Oceanus <sup>1</sup>	Linea di elettricità
Ombra <sup>1,2</sup>	Cono di ombre (infligge un livello negativo)
Piroclastico <sup>1</sup>	Cono di fuoco e energia sonora*
Profondità <sup>2</sup>	Cono di gas corrosivo per la pelle
Radiose <sup>1</sup>	Linea di forza
Ruggine <sup>1</sup>	Linea di acido
Smeraldo <sup>3</sup>	Cono di energia sonora
Stige <sup>1</sup>	Linea di acido
Tartareo <sup>1</sup>	Linea di forza
Topazio <sup>3</sup>	Cono di disidratazione
Ululante <sup>1</sup>	Cono di energia sonora
Zaffiro <sup>3</sup>	Cono di energia sonora
Zanna <sup>1,2</sup>	Nessuno**

\*Metà del danno indicato è da fuoco e l'altra metà è da energia sonora.

\*\*Tre volte al giorno, un mezzo-drago zanna può scegliere di infliggere 1d4 danni di risucchio di Costituzione con il suo attacco con il morso (Tempra CD 14 nega).

1 Descritto altrove in questo capitolo.

2 Pubblicato per la prima volta in *Mostri di Faerûn*.

3 Pubblicato per la prima volta in *Manuale dei Mostri II*.

## IMMUNITÀ E RESISTENZE DEI MEZZO-DRAGHI

Specie di drago	Immunità o resistenza
Ametista	Immunità al veleno
Battaglia	Immunità sonora
Canto	Immunità all'elettricità e al veleno
Caos	Immunità a <i>confusione/demenza</i>
Cristallo	Immunità al freddo
Etereo	Nessuna
Marrone	Immunità all'acido
Oceanus	Immunità all'elettricità
Ombra	Immunità al risucchio di energia
Piroclastico	Immunità al fuoco o al sonoro (50% di probabilità per entrambe)
Profondità	Immunità agli charme, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10
Radiose	Nessuna
Ruggine	Nessuna
Smeraldo	Immunità sonora
Stige	Immunità alle malattie e al veleno
Tartareo	Nessuna
Topazio	Immunità al freddo
Ululante	Immunità sonora
Zaffiro	Immunità all'elettricità
Zanna	Nessuna

do la caduta della pioggia. La pioggia dura per 2d4 ore e si estende per un raggio di 3,2 km centrato sul drago stesso.

**Ruggito (Str):** Un mezzo-li lung può ruggire tre volte al giorno, creando un suono simile allo stridere del metallo contro la pietra. Tutte le creature entro 18 metri sono assordate per 1 round (nessun tiro salvezza).

**Fuoco d'acqua (Sop):** Tre volte al giorno, un mezzo-pan lung o mezzo-shen lung che tocchi o sia immerso in acqua può circondarsi di un'aura di fiamme spettrali, crepitanti e multicolori che infliggono danni a qualsiasi creatura le tocchino. Qualsiasi creatura che colpisca il drago con un'arma naturale o con un'arma da mischia

infligge danni normalmente ma allo stesso tempo subisce 1d6 danni. Tutti i draghi lung e mezzo-lung sono immuni al fuoco d'acqua. Il fuoco d'acqua dura 1 minuto o finché entra in contatto con un fuoco normale o magico. Se il fuoco d'acqua viene dissolto dal fuoco, il mezzo-drago non può attivare nuovamente questa capacità per 2d6 minuti.

## MEZZO-DRAGHI LUNG

Specie di drago	Capacità speciali
Chiang lung	Respirare sott'acqua, provocare pioggia (vedi testo)
Li lung	Ruggito (vedi testo), scavare 3 m
Lung wang	Respirare sott'acqua, immunità al fuoco, arma a soffio cono di vapore (fuoco) (6d10; CD 18)
Pan lung	Respirare sott'acqua, fuoco d'acqua (vedi testo)
Shen lung	Respirare sott'acqua, immunità all'elettricità e al veleno, fuoco d'acqua (vedi testo)
T'ien lung	Respirare sott'acqua, arma a soffio cono di fuoco (6d10; CD 18)
Tun mi lung	Respirare sott'acqua, immunità all'acqua e all'aria
Yu lung	Respirare sott'acqua

## SCARABEO DEL TESORO

Uno scarabeo del tesoro è una creatura priva di occhi, simile a uno scarafaggio, che si nasconde nelle pile di tesori. A causa della sua taglia e al suo guscio dorato, quando dorme ha un aspetto pressoché identico a quello di una moneta (anche se un'analisi ravvicinata rivela la sua natura). Uno sciame somiglia a una pila di monete d'oro e d'argento.

Gli scarabei del tesoro si trovano spesso nascosti tra i tesori di un drago (da qui deriva il loro nome). Sovente vivono in una relazione simbiotica con il drago, ripulendo le sue scaglie dai parassiti pericolosi (l'armatura naturale del drago lo protegge dalla capacità di scavare dello scarabeo).

Gli scarabei del tesoro non sono intelligenti e non sono in grado di parlare o comprendere alcun linguaggio.

## COMBATTIMENTO

Un singolo scarabeo del tesoro cerca di scavare in direzione della carne del suo bersaglio. Tuttavia, gli scarabei del tesoro preferiscono attaccare in massa, ricoprendo un bersaglio e uccidendolo a morsi.

**Scavare (Str):** Se uno scarabeo del tesoro colpisce una creatura vivente di taglia Piccola o superiore con un attacco con il morso (o se uno sciame di scarabei del tesoro colpisce con il suo attacco di sciame), al turno successivo può provare a scavare tra le carni del bersaglio. Quest'ultimo può provare a effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 11 per un singolo scarabeo, o CD 14 per uno sciame) per evitare che lo scarabeo del tesoro scavi (una creatura indifesa non può evitare tale attacco). Se il tiro salvezza fallisce, per ogni round successivo il bersaglio subisce 1d2 danni di Costituzione (da un singolo scarabeo) o 2d4 danni di Costituzione (da uno sciame di scarabei).

Uno scarabeo del tesoro non lascia un bersaglio fintantoché costui non è morto. Una volta che lo scarabeo del tesoro ha scavato tra le carni del suo bersaglio, può essere

	Scarabeo del tesoro Parassita Piccolissimo	Sciame di scarabei del tesoro Parassita Piccolissimo (Sciame)
Dadi Vita:	1/8 d8+1 (2 pf)	6d8+6 (33 pf)
Iniziativa:	+1	+1
Velocità:	6 m (4 quadretti), scalare 6 m	6 m (4 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura:	21 (+8 taglia, +1 Des, +2 naturale), contatto 19, colto alla sprovvisa 20	13 (+1 Des, +2 naturale), contatto 11, colto alla sprovvisa 12
Attacco base/Lotta:	+0/-21	+4/-
Attacco:	Morso +3 in mischia (1d2-5)	Sciame (2d6)
Attacco completo:	Morso +3 in mischia (1d2-5)	Sciame (2d6)
Spazio/Portata:	30 cm/0 cm	3 m/-
Attacchi speciali:	Scavare	Scavare, distrazione
Qualità speciali:	Percezione tellurica 6 m, tratti dei parassiti	Percezione tellurica 6 m, tratti degli sciame, tratti dei parassiti
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +1, Vol +1	Temp +6, Rifl +3, Vol +3
Caratteristiche:	For 1, Des 13, Cos 13, Int -, Sag 12, Car 2	For 11, Des 13, Cos 13, Int -, Sag 12, Car 2
Abilità:	Ascoltare +5, Nascondersi +13*	Ascoltare +5, Nascondersi +13*
Ambiente:	Deserti caldi	Deserti caldi
Organizzazione:	Solitario o gruppo (2-5)	Sciame singolo o gruppo di sciame (2-5)
Grado di Sfida:	1/2	5
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	Nessuno	Nessuno
Modificatore di livello:	-	-

distrutto da qualsiasi effetto in grado di curare una malattia, come per esempio *rimuovi malattia* o *guarigione*. (Un singolo incantesimo elimina tutti gli scarabei del tesoro che stanno scavando, anche se non conferisce alcuna protezione contro altri che scavino in seguito).

Le creature dotate di immunità alle malattie, così come quelle con un bonus di armatura naturale (inclusi i potenziamenti) di +3 o superiore, sono immuni all'attacco di scavare di uno scarabeo del tesoro.

**Distrazione (Str):** Qualsiasi creatura vivente vulnerabile all'attacco dello sciame e che cominci il suo turno con uno sciame nel suo quadretto è nauseata per 1 round (Tempra CD 14 nega). Anche con un tiro salvezza effettuato con successo, lanciare incantesimi o concentrarsi sugli incantesimi entro l'area di uno sciame richiede una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). Utilizzare qualsiasi abilità che richieda pazienza e concentrazione richiede una prova di Concentrazione con CD 20. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

**Tratti degli sciame:** Uno sciame non ha fronte o retro definiti, né un'anatomia distinguibile, quindi ignora i colpi critici e gli attacchi ai fianchi. Uno sciame di scarabei del tesoro è immune ai danni di tutte le armi.

Ridurre uno sciame a 0 punti ferita o meno lo fa disperdere, sebbene i danni subiti fino a quel punto non diminuiscono le sue capacità di attaccare o resistere agli attacchi. Gli sciame non restano mai barcollanti né vengono portati alla condizione di morente a causa del danno. Inoltre non possono essere sbilanciati, afferati o spinti, e non possono afferare gli avversari.

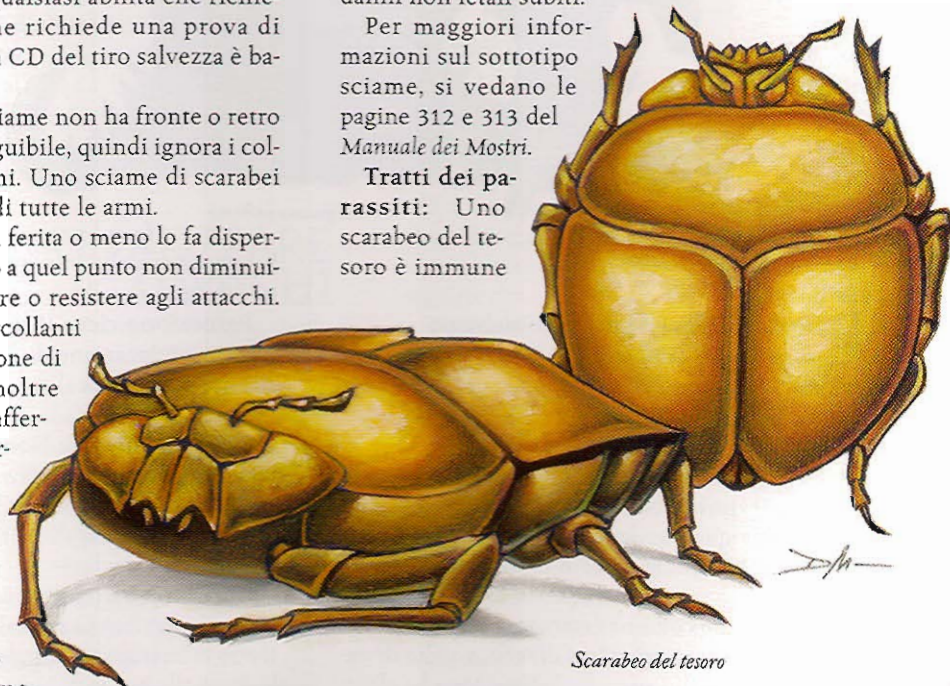
Uno sciame di scarabei del tesoro è immune a qualsiasi incantesimo o effetto mirato contro un numero specifico di creature (compresi gli incantesimi a bersaglio singolo come *disintegrazione*). Uno sciame

subisce una penalità di -10 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti che colpiscono un'area, come ad esempio molti incantesimi di invocazione o armi a spargimento. Se tali attacchi non consentono un tiro salvezza, lo sciame subisce allora danni raddoppiati.

Gli sciame di scarabei del tesoro sono suscettibili ai forti venti, come quelli creati dall'incantesimo *folata di vento*. Ai fini di determinare gli effetti del vento su uno sciame di scarabei del tesoro, si consideri lo sciame come una creatura di taglia Piccolissima. Gli effetti del vento infliggono allo sciame 1d6 danni non letali per livello dell'incantesimo (o per i Dadi Vita della creatura che dà origine all'effetto, come nel caso degli effetti del turbine di un elementale dell'aria). Uno sciame reso privo di sensi per mezzo dei danni non letali si disorganizza e si disperde, e non si riforma finché i suoi punti ferita non superano i danni non letali subiti.

Per maggiori informazioni sul sottotipo sciame, si vedano le pagine 312 e 313 del *Manuale dei Mostri*.

**Tratti dei parassiti:** Uno scarabeo del tesoro è immune



Scarabeo del tesoro

a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). Possiede anche scurovisione fino a 18 metri.

**Abilità:** Gli scarabei del tesoro hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare. Gli scarabei del tesoro hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi quando sono nascosti tra le monete (almeno 10 monete per uno scarabeo singolo, o almeno 10.000 monete per uno sciamè). Uno scarabeo del tesoro ha un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se affrettato o in pericolo.

## SQUAMA INFORME

### Aberrazione Grande

**Dadi Vita:** 8d8+24 (60 pf)

**Iniziativa:** +1

**Velocità:** 6 m (4 quadretti)

**Classe Armatura:** 22 (-1 taglia, +1 Des, +12 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 21

**Attacco base/Lotta:** +6/+14

**Attacco:** Morso +10 in mischia (1d10+4)

**Attacco completo:** 6 morsi +10 in mischia (1d10+4)

**Spazio/Portata:** 3 m/1,5 m

**Attacchi speciali:** Arma a soffio, ruggito

**Qualità speciali:** Amorfo, percezione cieca 18 m, scurovisione 18 m, immunità agli effetti di sonno magico e alla paralisi, visione crepuscolare, resistenza all'acido 10, all'elettricità 10, al freddo 10 e al fuoco 10

**Tiri salvezza:** Temp +7, Rifl +3, Vol +9

**Caratteristiche:** For 19, Des 13, Cos 17, Int 10, Sag 16, Car 16

**Abilità:** Ascoltare +14, Nascondersi +12, Osservare +18

**Talenti:** Capacità Focalizzata (ruggito), Riflessi in Combattimento, Tempra Possente

**Ambiente:**

Sotterranei

**Organizzazione:**

Solitario

**Grado di Sfida:** 7

**Tesoro:** Standard

**Allineamento:** Generalmente neutrale malvagio

**Avanzamento:** 9-15 DV (Enorme); 16-24 DV (Mastodontica)

**Modificatore di livello:** -

Una squama informe è una massa amorfa e malvagia di scaglie, bocche, zanne e occhi da rettile. I saggi suppongono che abbia qualche legame con la fauce gorgogliante, ma è ben più abominevole e mortale di quella creatura.

Una squama informe comune (ammesso che esista una tal cosa) ha le scaglie di molti colori diversi, a volte di natura in parte cromatica e in parte metallica. Non ha alcun

legame con i draghi, e in effetti le due specie di norma si disprezzano reciprocamente.

Le squame informi parlano Draconico.

## COMBATTIMENTO

Una squama informe preferisce nascondersi dai nemici finché questi non arrivano a raggio del suo ruggito. Dopo aver disperso gli avversari più deboli, la creatura usa la sua arma a soffio fintantoché i bersagli non si avvicinano abbastanza per essere a portata dei suoi attacchi in mischia (utilizzando Riflessi in Combattimento se ne ha l'opportunità).

**Arma a soffio (Sop):** Nonostante il gran numero di bocche, una squama informe può usare solo un tipo di arma a soffio per ogni round, ma può emetterla da un massimo di tre bocche contemporaneamente, in un massimo di tre aree diverse. Il tipo di energia viene determinato casualmente tirando un d% prima di ogni uso: 01-25 acido, 26-50 elettricità, 51-75 freddo, 76-100 fuoco. L'area dell'arma a soffio in un round può essere o un cono di 9 metri o una linea di 18 metri (50% di probabilità per entrambe). A prescindere dal tipo di energia che usa o dell'area su cui ha effetto, l'arma a soffio infligge 3d6 danni (Riflessi CD 17 dimezza). Una volta che una squama informe usa la sua arma a soffio, non può riutilizzarla prima che siano passati 1d4 round.

Alcune squame informi possono avere tipi diversi di arma a soffio rispetto a queste opzioni; il DM può scegliere un'arma a soffio posseduta da un altro tipo di drago, se lo desidera.

**Ruggito (Str):** Tre volte al giorno, una squama informe può emettere un possente ruggito dalle sue molte bocche. Tutte le creature entro una propagazione di raggio 9 metri e con meno DV della squama informe cadono in preda al panico se falliscono un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19. Se falliscono il tiro salvezza, le creature con un numero di DV pari o superiore alla squama informe risultano scosse piuttosto che in preda al panico.

**Amorfo (Str):** Le squame informi non sono soggette ai colpi critici. Non hanno una fronte e un retro, e pertanto non possono essere colpite ai fianchi.

**Percezione cieca (Str):** I poteri straordinari di olfatto acuto e ecolocazione di una squama informe consentono alla creatura di localizzare qualsiasi essere vivente entro 18 metri.

**Tratti dei draghi:** Nonostante la loro natura aberrante, le squame informi condividono alcuni tratti con le creature del tipo drago, incluse la scurovisione fino a 18 metri, l'immunità alla paralisi e agli effetti di sonno magico, e la visione crepuscolare.

**Abilità:** A causa dei suoi molti occhi, una squama informe ha un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare. Il suo mimetismo naturale gli conferisce un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.



Squama informe





Illustration by J. Jarvis

**Q**uesto capitolo presenta 120 draghi PNG pronti all'uso, un drago per ciascuna delle dodici categorie di età e delle dieci specie classiche. Questi draghi hanno le statistiche base attribuite nel *Manuale dei Mostri*. Ogni voce comprende note sulla personalità del drago, le tattiche di combattimento e altri particolari sulla sua vita e sulle sue abitudini. Alcune voci differiscono leggermente rispetto alle loro corrispettive nel *Manuale dei Mostri*, poiché le abilità e i talenti di alcune di esse sono stati modificati.

Quasi tutti i draghi descritti in questo capitolo, anche se qui sono presentati come individui, potrebbero far parte di una famiglia di draghi, o, nel caso degli esemplari più giovani, essere i capibranco di una nidata. Va da sé che una nidata o una famiglia guidata da questi draghi rifletterà la personalità e le aspirazioni del capobranco.

## PERSONALIZZARE I DRAGHI

Il DM può personalizzare qualsiasi drago d'esempio modificando i suoi punteggi di caratteristica. Per quanto presentato di seguito, i punteggi di caratteristica di ciascun drago (come riportato nel *Manuale dei Mostri* o in qualsiasi altro manuale), sono stati calcolati sulla base della serie standard (tutti 11 e 10), corretta per tener conto dei modificatori razziali alle caratteristiche del drago. Vedi "Punteggi di caratteristica", pagina 290 del *Manuale dei Mostri*, per ulteriori informazioni.

Il DM può creare un drago di elite, se applica la serie di elite in genere utilizzate per i punteggi di caratteristica dei PNG: 15, 14, 13, 12, 10, 8. Per applicare la serie di elite a qualsiasi drago, si assegnino i seguenti modificatori ai punteggi

di caratteristica, come più appropriato: +4, +4, +2, +2, +0, -2. Applicare la serie di elite a un drago aumenta il suo Grado di Sfida di 1.

Nel caso di un drago leggermente meno potente, si utilizzi la serie non elite: 13, 12, 11, 10, 9, 8. Per applicare la serie non elite a qualsiasi drago, si assegnino i seguenti modificatori ai punteggi di caratteristica, come più appropriato: +2, +2, +0, +0, -2, -2. Applicare la serie non elite su un drago non ha alcun effetto sul suo Grado di Sfida.

### ESEMPIO

Rime, il cucciolo di drago bianco descritto a pagina 209, avrebbe i seguenti punteggi di caratteristica se utilizzasse la serie di elite: For 15, Des 14, Cos 15, Int 8, Sag 11, Car 4.

Per cambiare i punteggi di caratteristica di un drago occorre apportare alcuni aggiustamenti al suo blocco di statistiche, come descritto di seguito.

**Forza:** Modificare il bonus di attacco base, i valori dei danni e i modificatori delle abilità del drago per effetto del suo nuovo modificatore di Forza. Rime, nell'esempio, ottiene 4 punti di Forza, e quindi il suo modificatore di Forza passa da +0 a +2. Rime non possiede il talento Ghermire o un attacco di schiacciamento, ma se li avesse, il suo modificatore di Forza +2 si sommerebbe al bonus di lotta, indispensabile per utilizzare queste capacità.

**Destrezza:** Modificare il modificatore di iniziativa, la Classe Armatura, il bonus al tiro salvezza sui Riflessi e i modificatori delle abi-

# DRAGO D'ARGENTO



*In volo*



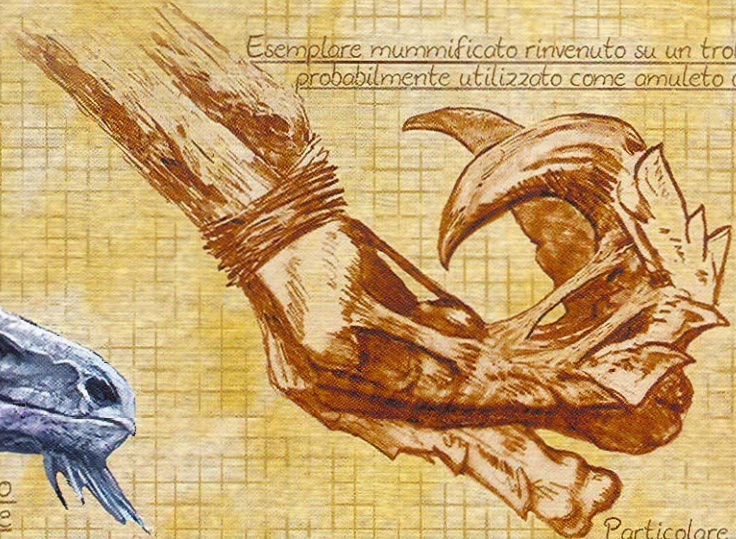
*Legale buono  
Sottotipo del  
freddo  
Montagne calde  
Sotterranei*

*Vecchio  
7,2 m*

*I draghi d'argento, maestosi e statuari, assistono di buon grado le creature buone in caso di necessita, spesso sotto le mentite spoglie di vecchi guaritori o di leggiadre fanciulle*

- Caduta morbida*
- Camminare sulle nuvole*
- Controllare tempo atmosferico*
- Controllare venti*
- Metamorfosi*

*Esemplare mummificato rinvenuto su un troll morto, probabilmente utilizzato come amuleto di forza.*

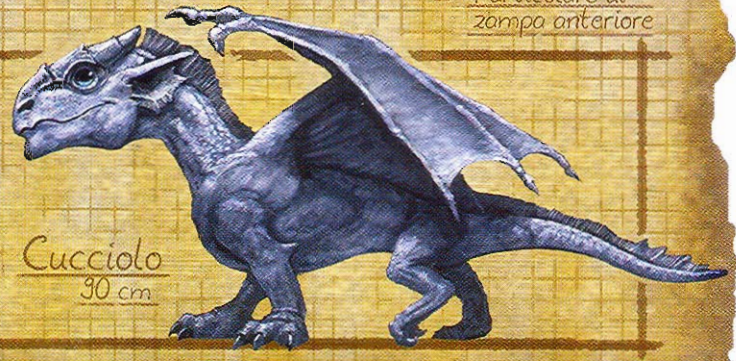


*Particolare di  
zampa anteriore*



*Adulto  
giovane  
3,6 m*

*Giovane  
1,8 m*



*Cucciolo  
30 cm*

SARDINIA

lità del drago per effetto del suo nuovo modificatore di Destrezza. Rime, nell'esempio, ottiene 4 punti di Destrezza, che portano il suo modificatore di Destrezza da +0 a +2.

**Costituzione:** Modificare i punti ferita, la CD del tiro salvezza contro l'arma a soffio, il bonus ai tiri salvezza sulla Tempra e i modificatori delle abilità del drago per effetto del suo nuovo modificatore di Costituzione. Rime, nell'esempio, ottiene 2 punti di Costituzione, e quindi il suo modificatore di Costituzione aumenta da +1 a +2. Rime non possiede un attacco di schiacciamento o una spazzata di coda, ma se li avesse, anche la CD del tiro salvezza contro questi attacchi aumenterebbe di 1.

**Intelligenza:** Modificare i punti abilità totali e i modificatori delle abilità del drago per effetto del suo nuovo modificatore di Intelligenza. Rime, nell'esempio, ottiene 2 punti di Intelligenza, e quindi il suo modificatore di Intelligenza aumenta da +0 a +1, conferendogli 3 punti abilità extra (1 punto per ogni Dado Vita).

**Saggezza:** Modificare il bonus ai tiri salvezza sulla Volontà e i modificatori delle abilità del drago in conseguenza del suo nuovo modificatore di Saggezza. Rime, nell'esempio, ottiene 0 punti di Saggezza, e quindi il suo modificatore di Saggezza non cambia.

**Carisma:** Modificare la CD del tiro salvezza contro la presenza terrificante, le CD dei tiri tiro salvezza contro le capacità magiche e i modificatori delle abilità del drago per effetto del suo nuovo modificatore di Carisma. Rime, nell'esempio, perde 2 punti di Carisma, e quindi il suo modificatore di Carisma diminuisce da -2 a -3. Se il drago è un incantatore, una variazione di Carisma influenza anche la CD dei tiri salvezza contro i suoi incantesimi e il numero di incantesimi bonus ottenuti. A un drago occorre un punteggio di Carisma pari o superiore a 10 per lanciare gli incantesimi. Considerato che Rime non lancia incantesimi, non ha alcuna capacità magica, non ha la presenza terrificante o abilità che si basano sul Carisma, il suo punteggio di Carisma ridotto non ha un vero e proprio impatto sul gioco.

Nell'ipotesi che Rime utilizzi i suoi 3 punti abilità extra dovuti al nuovo punteggio di Intelligenza per acquistare gradi nelle abilità di Ascoltare, Nascondersi e Osservare, le sue nuove statistiche sarebbero le seguenti:

**Rime:** Drago bianco cucciolo; GS 2; drago Minuscolo (freddo); DV 3d12+6; pf 25; Iniz +6; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 45 m (media), nuotare 18 m; CA 16, contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +7; Lotta -3; Att +7 in mischia (1d4+2, morso); Att comp +7 in mischia (1d4+2, morso), +2 in mischia (1d3+1, 2 artigli); Spazio/Portata 75 cm/0 cm (1,5 m con il morso); AS arma a soffio; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, camminare sul ghiaccio, immunità al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco; AL CM; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +3; For 15, Des 14, Cos 15, Int 8, Sag 10, Car 4.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +8, Cercare +2, Nascondersi +16, Nuotare +16, Osservare +8, Percepire Intenzioni +3; Attacco

## DRAGHI E LINGUAGGI

Tutti i draghi parlano il Draconico. I draghi in genere, in virtù della loro intelligenza superiore, hanno una certa affinità con i linguaggi così come a parlarli. Molti studiano persino la glottologia e la linguistica e riescono così a imparare molti linguaggi.

Un drago, allo stesso modo di tutte le creature intelligenti,

Poderoso, Iniziativa Migliorata.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 4,5 m, 1d6 danni da freddo, Riflessi CD 13 dimezza.

## ESEMPI DI DRAGHI D'ARGENTO

Di seguito sono descritti dodici esempi di draghi d'argento, uno per ogni categoria di età. Le descrizioni comprendono la personalità di base e alcune note sull'incontro che il DM potrebbe sviluppare per la sua campagna, insieme a un elenco di statistiche che rendono il drago, così com'è, subito pronto per essere giocato.

**Forma alternativa (Sop):** Un drago d'argento può assumere qualsiasi forma animale o umanoide di taglia Media o inferiore con un'azione standard tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfosi* lanciato su se stessi, tranne per il fatto che il drago non riacquista punti ferita per il cambiamento di forma e che può assumere soltanto la forma di un animale o di un umanoide. Il drago può restare nella sua forma animale o umanoide finché non decide di assumere un'altra forma o di tornare alla sua forma naturale.

**Camminare sulle nuvole (Sop):** Tutti i draghi d'argento possono posarsi sulle nuvole o sulla nebbia come se fossero terreno solido. Questa capacità è sempre attiva, ma può essere negata o ripristinata a volontà con un'azione gratuita.

### Nimbus

#### Drago d'argento cucciolo

Nimbus vuole fare buone azioni a tutti i costi e ha un'insaziabile fame di sapere, desidera imparare il più possibile sul lavoro degli uomini. Le varie attività e le vicissitudini quotidiane degli uomini esercitano sul drago un fascino unico, anche se a quest'ultimo non è ancora chiaro il motivo del loro continuo affannarsi.

Il drago è solito vagare qua e là sotto le mentite spoglie di un taglialegna umano, di un ciabattino gnomo o di un grosso cane dal pelo irsuto. Il drago presta aiuto molto volentieri a chi glielo chiede, e cerca di fare il possibile, anche se a volte non è all'altezza del compito. Una volta, dopo essersi offerto di tagliare la legna per una vecchia vedova, si è quasi tagliato via un piede con l'ascia.

**Nimbus:** Drago d'argento cucciolo; GS 4; drago Piccolo (freddo); DV 7d12+7; pf 52; Iniz +0; Vel 12 m, volare 30 m (media); CA 17, contatto 11, colto alla sprovvista 17; Att base +7; Lotta +4; Att +9 in mischia (1d6+1, morso); Att comp +9 in mischia (1d6+1, morso), +4 in mischia (1d4, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, camminare sulle nuvole, scurovisione 36 m, immunità all'acido, al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco; AL LB; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +7; For 13, Des 10, Cos 13, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +12, Camuffare +12, Cercare +12,

conosce un numero di linguaggi aggiuntivi pari al suo bonus di Intelligenza. I draghi che acquistano gradi nell'abilità di Parlare Linguaggi, parlano un numero di linguaggi aggiuntivi pari a quello dei gradi.

I linguaggi aggiuntivi che di solito i draghi conoscono, comprendono Auran, Celestiale, Comune, Elfico, Gnomesco, Ignan, Infernale, Nanico, Orchesco, Sottocomune e Terran.

Conoscenze (natura) +12, Diplomazia +9, Intimidire +5, Nascondersi +4, Osservare +12, Percepire Intenzioni +12, Raggiare +5, Saltare +8; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Maestria in Combattimento.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 6 m, 2d8 danni da freddo, Riflessi CD 14 dimezza; o cono di 6 m, paralisi 1d6+1 round, Tempra CD 14 nega.

### Karaglen

#### Drago d'argento molto giovane

Karaglen è un aspirante crociata, un'occasionale burlona e una civetta a tempo pieno. Questa femmina di drago, che di solito si trasforma in una giovane mezzelfa, adora farsi coinvolgere nelle dispute tra brave persone e usare tatto e ironia per risolvere la situazione. Karaglen, anche se i suoi poteri devono ancora svilupparsi (quanto meno, secondo gli standard dei draghi), a volte cerca di impressionare i popolani più semplici e gli avventurieri di basso livello con le sue abilità e maturità relative. Se qualcuno scopre la vera natura di Karaglen, il drago insiste con la persona perché mantenga segreta la sua origine draconica. Il drago non ama essere al centro dell'attenzione, e preferisce aiutare gli altri invece che lodare se stessa.

**Karaglen:** Drago d'argento molto giovane femmina; GS 5; drago Medio (freddo); DV 10d12+20; pf 85; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 19, contatto 10, colto alla sprovvista 19; Att base +10; Lotta +12; Att +13 in mischia (1d8+2, morso); Att comp +13 in mischia (1d8+2, morso), +10 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +10 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, camminare sulle nuvole, scurovisione 36 m, immunità all'acido, al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco; AL LB; TS Temp +9, Rifl +7, Vol +9; For 15, Des 10, Cos 15, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +12, Camuffare +15, Cercare +12, Conoscenze (arcane) +9, Diplomazia +11, Guarire +8, Intimidire +6, Osservare +15, Percepire Intenzioni +14, Professione (erborista) +7, Raggiare +7, Saltare +16; Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Multiattacco.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 9 m, 4d8 danni da freddo, Riflessi CD 17 dimezza; o cono di 9 m, paralisi 1d6+2 round, Tempra CD 17 nega.

### Namhias

#### Drago d'argento giovane

Talvolta, quando i draghi d'argento più vecchi cercano di far capire ai giovani della loro specie l'importanza dell'astuzia, della calma e della pazienza, falliscono in modo spettacolare, come nel caso di Namhias. A detta di alcuni, questo giovane drago riuscì a rompere il guscio del suo uovo settimane prima degli altri cuccioli. Quale che sia la verità, Namhias, fin da allora, è sempre di corsa. Il giovane drago d'argento, che mal sopporta ingiustizie e prepotenze, si getta nella mischia alla minima provocazione. Anche se cerca di non uccidere quelli che può sottomettere, a volte si dimentica della forza della sua forma attuale. Namhias, quando non dispiega il suo pieno potere di un giovane drago d'argento, ama vagare per le montagne, trasformato in un felino grosso e sinuoso o in un umano imponente.

**Namhias:** Drago d'argento giovane; GS 7; drago Medio (freddo); DV 13d12+26, pf 110; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 22, contatto 10, colto alla sprovvista 22; Att base +13; Lotta +16; Att +16 in mischia (1d8+3, morso); Att comp +16 in mischia (1d8+3, morso), +11 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +11 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m;

AS arma a soffio, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, camminare sulle nuvole, scurovisione 36 m, immunità all'acido, al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco; AL LB; TS Temp +10, Rifl +8, Vol +11; For 17, Des 10, Cos 15, Int 16, Sag 17, Car 16.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +16, Camuffare +16 (+18 recitazione), Cercare +19, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +16, Diplomazia +5, Guarire +10, Intimidire +5, Osservare +19, Professione (erborista) +19, Raggiare +16, Saltare +20, Sapienza Magica +13; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Incalzare, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 9 m, 6d8 danni da freddo, Riflessi CD 18 dimezza; o cono di 9 m, paralisi 1d6+3 round, Tempra CD 18 nega.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 1° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (5/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo):** 0 - individuazione del magico, mano magica, resistenza, riparare; 1° - foschia occultante, mani brucianti.

### Stratiglynculcies

#### Drago d'argento adolescente

Stratiglynculcies, elegante e riflessiva, ha da poco iniziato ad apprezzare il mondo che la circonda. Questa femmina di drago, una viaggiatrice infaticabile, si stupisce in continuazione di quanta conoscenza e saggezza possano accumulare le razze umanoidi nel corso delle loro seppur brevi esistenze. Si dice che questo drago, oltre a trascorrere la maggior parte del suo tempo in forma umanoide (in genere, confondendosi facilmente con qualsiasi specie o cultura), abbia assunto altre forme nella sua costante ricerca del sapere. Negli ultimi tempi, Stratiglynculcies si è messa ad accompagnare i gruppi di avventurieri di allineamento buono nel corso delle spedizioni alla ricerca di terre inesplorate e di civiltà in rovina. Il drago a volte si dimentica della "fretta" di queste creature così poco longeve, e rimane indietro, quando, trascorre settimane o persino mesi a studiare un nuovo reperto.

**Stratiglynculcies:** Drago d'argento adolescente femmina; GS 10; drago Grande (freddo); DV 16d12+48, pf 152; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (media); CA 24, contatto 9, colto alla sprovvista 24; Att base +16; Lotta +24; Att +19 in mischia (2d6+4, morso); Att comp +19 in mischia (2d6+4, morso), +14 in mischia (1d8+2, 2 artigli), +14 in mischia (1d6+2, 2 ali), +14 in mischia (1d8+6, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, camminare sulle nuvole, scurovisione 36 m, immunità all'acido, al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco, resistenza agli incantesimi 16; AL LB; TS Temp +13, Rifl +10, Vol +14; For 19, Des 10, Cos 17, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +20, Camuffare +20, Cercare +20, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (natura) +12, Conoscenze (storia) +12, Diplomazia +16, Guarire +21, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi -4, Osservare +18, Percepire Intenzioni +20, Professione (erborista) +9, Raggiare +12, Saltare +24, Sapienza Magica +13; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Maestria in Combattimento, Manovrabilità Migliorata, Risvegliare Resistenza agli Incantesimi, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 12 m, 8d8 danni da freddo, Riflessi CD 21 dimezza; o cono di 12 m, paralisi 1d6+4 round, Tempra CD 21 nega.

**Capacità magiche:** 2 volte al giorno - caduta morbida. 4° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 3° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti** (6/6; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *distruggere non morti, individuazione del magico, individuazione del veleno, prestidigitazione, riparare*; 1° - *cura ferite leggere, dardo incantato, mani brucianti*.

### Lothirlondonis

#### Drago d'argento adulto giovane

Lothirlondonis, nei suoi primi anni di vita, scopri di non riuscire a trasformarsi con la stessa facilità degli altri cuccioli della nidiata. Un druido gentile lo prese con sé e aiutò il cucciolo d'argento a sviluppare le sue capacità di metamorfosi. Lothirlondonis da allora prova un profondo amore per la foresta e tutte le sue creature. Il drago è inoltre devoto di alcune divinità silvane non draconiche (quale, per esempio, Ehlonna), anche se non le venera. Lothirlondonis trascorre ancora la maggior parte del suo tempo sotto forma di drago d'argento, ma a volte si trasforma in una creatura fatata per osservare i viandanti che attraversano i suoi boschi. Se i viandanti mostrano rispetto per la natura e per l'ambiente, il drago potrebbe aiutarli o proteggerli. Se si comportano all'opposto, Lothirlondonis interviene lo stesso, ma in quel caso per "correggere" i loro comportamenti.

**Lothirlondonis:** Drago d'argento adulto giovane; GS 14; drago Grande (freddo); DV 19d12+79, pf 202; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 27, contatto 9, colto alla sprovvista 27; Att base +19; Lotta +29; Att +24 in mischia (2d6+6, morso); Att comp +24 in mischia (2d6+6, morso), +19 in mischia (1d8+3, 2 artigli), +19 in mischia (1d6+3, 2 ali), +19 in mischia (1d8+9, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, camminare sulle nuvole, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco, resistenza agli incantesimi 20; AL LB; TS Temp +15, Rifl +11, Vol +15; For 23, Des 10, Cos 19, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Acrobazia +5, Ascoltare +24, Camuffare +23, Cercare +24, Concentrazione +18, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (natura) +14, Diplomazia +18, Equilibrio +7, Guarire +9, Intimidire +6, Intrattenere (recitazione) +9, Nascondersi -4, Osservare +24, Percepire Intenzioni +24, Raggiare +14, Saltare +31, Sapienza Magica +16; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Resistere ai Colpi, Robustezza, Soffio Intensificato, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 12 m, 10d8 danni da freddo, Riflessi CD 23 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 12 m, paralisi 1d6+5 round, Tempra CD 23 (o più alta se intensificata) nega.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 45 m, DV 18 o meno, Volontà CD 23 nega.

**Capacità magiche:** 2 volte al giorno - *caduta morbida*. 5° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 5° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti** (6/7/5; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, individuazione del veleno, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, riparare*; 1° - *protezione dal male, scudo della fede, servitore inosservato, tocco gelido*; 2° - *grazia del gatto, oscurità*.

### Sallahtuwlishion

#### Drago d'argento adulto

Quando Sallahtuwlishion entrò nell'età adulta, non resistette alla tentazione di continuare a vestire i panni della sua forma

non draconica preferita, ovvero la locandiera di un villaggio. Attualmente è ancora la patrona della taverna del Calice d'Argento, ma soltanto per qualche giorno al mese. La maggior parte degli abitanti del villaggio è al corrente della sua vera natura draconica e copre le sparizioni di Sal, raccontando ai forestieri che "sarebbe andata a trovare alcuni parenti" o che la figlia adottiva gestirebbe la locanda in sua assenza. Sallahtuwlishion, suo malgrado, è stata coinvolta nelle querelle politiche dei draghi. In virtù della sua capacità di appianare i diverbi e di ricordare in modo esatto quanto detto (qualità utili per una locandiera), a volte funge da portavoce dei draghi più vecchi o più potenti e di altri esseri buoni o neutrali.

**Sallahtuwlishion:** Drago d'argento adulto femmina; GS 15; drago Enorme (freddo); DV 22d12+110, pf 253; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (media); CA 29, contatto 8, colto alla sprovvista 29; Att base +22; Lotta +38; Att +28 in mischia (2d8+8, morso); Att comp +28 in mischia (2d8+8, morso), +23 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +23 in mischia (1d8+4, 2 ali), +23 in mischia (2d6+12, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, presenza terrificante, ghermire, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, camminare sulle nuvole, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco, resistenza agli incantesimi 22; AL LB; TS Temp +18, Rifl +13, Vol +18; For 27, Des 10, Cos 21, Int 20, Sag 21, Car 20.

**Abilità e talenti:** Artista della Fuga +18, Ascoltare +27, Camuffare +27, Cercare +27, Concentrazione +21, Conoscenze (arcane) +19, Conoscenze (locali) +19, Conoscenze (natura) +19, Conoscenze (religioni) +19, Diplomazia +19, Guarire +16, Intimidire +7, Nascondersi -8, Osservare +16, Percepire Intenzioni +27, Raggiare +15, Saltare +34, Sapienza Magica +18; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Ghermire, Manovrabilità Migliorata, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m, 12d8 danni da freddo, Riflessi CD 26 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m, paralisi 1d6+6 round, Tempra CD 26 (o più alta se intensificata) nega.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 54 m, DV 21 o meno, Volontà CD 26 nega.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Piccola o inferiore, morso per 2d8+8 danni per round o artiglio per 2d6+4 danni per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *nube di nebbia*; 2 volte al giorno - *caduta morbida*. 7° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 7° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti** (6/8/7/5; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - *cura ferite minori, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, riparare*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, protezione dal male, santuario, scudo della fede*; 2° - *frantumare, grazia del gatto, sfera infuocata*; 3° - *cura ferite gravi, freccia infuocata*.

### Livezzenvivexious

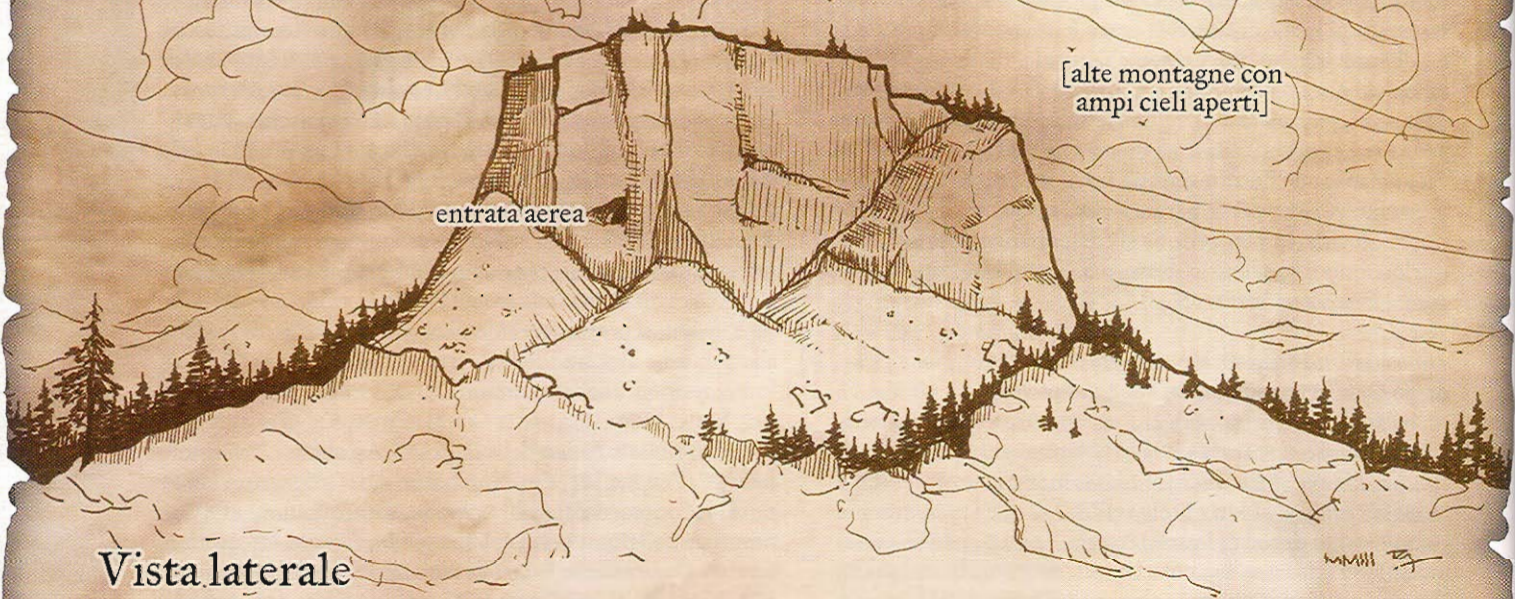
#### Drago d'argento adulto maturo

Livezzenvivexious, un drago d'argento insolitamente "draconico", non ha un grande interesse per la metamorfosi. Anche se assume altre forme per brevi periodi di tempo, combatte per lo più sotto forma di drago, e Livezzenvivexious è un drago che combatte molto. Livezzenvivexious aborre le creature malvagie (in particolare, i demoni e i diavoli) e detesta i draghi malvagi. Livezzenvivexious, inoltre, considera tra le schiere dei suoi nemici tutte le creature che venerano una divinità malvagia. Il drago potrebbe usare le sue capacità di metamor-

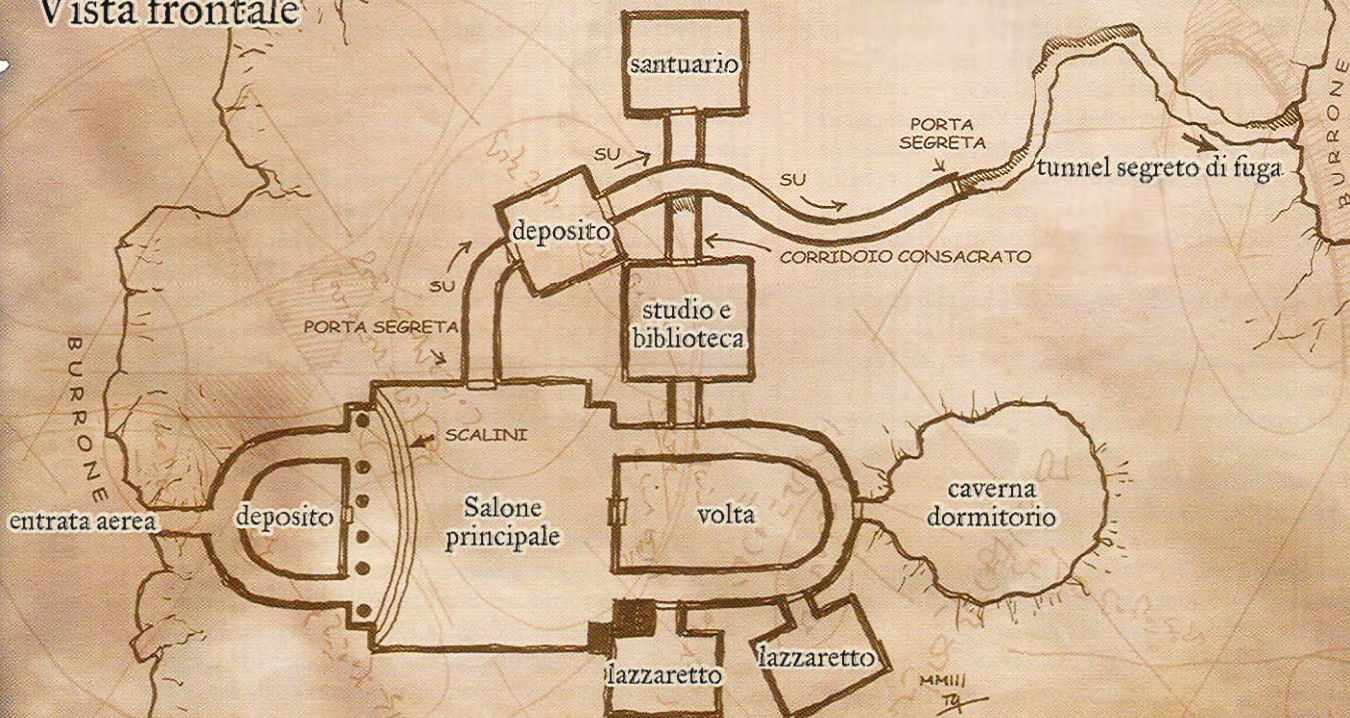
# Drago d'argento

Tipica tana di un drago d'argento

[L'estensione della tana dipende dalla taglia del drago]



## Vista frontale



fosi per entrare nella tana di una creatura malvagia o nella forza di un culto empio ma, quando un drago d'argento adulto si materializza tra le loro fila, Livezzenvivexious scatena tutta la sua furia vendicatrice.

**Livezzenvivexious:** Drago d'argento adulto maturo; GS 18; drago Enorme (freddo); DV 25d12+125, pf 287; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 32, contatto 8, colto alla sprovvista 32; Att base +25; Lotta +42; Att +32 in mischia (2d8+9, morso); Att comp +32 in mischia (2d8+9, morso), +27 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +27 in mischia (1d8+4, 2 ali), +27 in mischia (2d6+13, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, camminare sulle nuvole, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco, resistenza agli incantesimi 24; AL LB; TS Temp +19, Rifl +14, Vol +19; For 29, Des 10, Cos 21, Int 20, Sag 21, Car 20.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +30, Camuffare +30, Cercare +30, Concentrazione +22, Conoscenze (arcane) +25, Conoscenze (locali) +25, Conoscenze (religioni) +25, Diplomazia +23, Guarire +13, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi -8, Osservare +30, Percepire Intenzioni +30, Raggiare +15, Saltare +38, Sapienza Magica +18, Sopravvivenza +16; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Intensificati, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m, 14d8 danni da freddo, Riflessi CD 27 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m, paralisi 1d6+7 round, Tempra CD 26 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+13 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 27 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 63 m, DV 24 o meno, Volontà CD 27 nega.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *nube di nebbia*; 2 volte al giorno - *caduta morbida*. 9° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 9° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/5; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo):** 0 - cura ferite minori, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, riparare, suono fantasma; 1° - charme su persone, dardo incantato, scudo, scudo della fede, spruzzo colorato; 2° - frantumare, grazia del gatto, nube di nebbia, ragnatela; 3° - blocca persone, lentezza, nube maleodorante; 4° - cura ferite critiche, tentacoli neri di Evard.

## Aesthyrondalaurai

### Drago d'argento vecchio

Aesthyrondalaurai, conosciuta nei piani come una maestra del sapere e della guarigione, condivide le sue conoscenze con quanti riescono a trovarla. Questa vecchia fiammina di drago d'argento, secondo le leggende, avrebbe sempre l'aspetto di una matrona, ma non rimarrebbe mai a lungo nello stesso posto. In ogni caso, il drago ha una sua tana, sulla sommità delle montagne, e mantiene una stretta amicizia con le aquile, i pegasi e le altre creature aeree. Aesthyrondalaurai, quando qualcuno è in cerca di conoscenza, spesso invia i suoi amici con alcuni indizi sul luogo in cui è possibile trovarla. Se un cercatore ha la pazienza necessaria, allora può trovare Aesthyrondalaurai, ma si tratta sempre di un'impresa ardua.

**Aesthyrondalaurai:** Drago d'argento vecchio femmina; GS 20; drago Enorme (freddo); DV 28d12+168, pf 350; Iniz +4; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 35, contatto 8, colto alla sprovvista 35; Att base +28; Lotta +46; Att +36 in mischia (2d8+10, morso); Att comp +36 in mischia (2d8+10, morso), +31 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +31 in mischia (1d8+5, 2 ali), +31 in mischia (2d6+15, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, camminare sulle nuvole, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco, resistenza agli incantesimi 26; AL LB; TS Temp +22, Rifl +16, Vol +22; For 31, Des 10, Cos 23, Int 22, Sag 23, Car 22.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +34, Camuffare +34, Cercare +34, Concentrazione +23, Conoscenze (arcane) +28, Conoscenze (geografia) +28, Conoscenze (locali) +28, Conoscenze (religioni) +28, Diplomazia +35, Guarire +21, Intimidire +8, Nascondersi -8, Osservare +34, Percepire Intenzioni +34, Professione (erborista) +11, Raggiare +16, Saltare +42, Sapienza Magica +22, Sopravvivenza +37; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Intensificati, Iniziativa Migliorata, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m, 16d8 danni da freddo, Riflessi CD 30 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m, paralisi 1d6+8 round, Tempra CD 30 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+15 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 30 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 72 m, DV 27 o meno, Volontà CD 30 nega.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *controllare venti, nube di nebbia*; 2 volte al giorno - *caduta morbida*. 11° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 11° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/7/7/5; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo):** 0 - cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, riparare, suono fantasma; 1° - charme su persone, cura ferite leggere, dardo incantato, scudo, scudo della fede; 2° - cura ferite moderate, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, localizza oggetto, nube di nebbia; 3° - cura ferite gravi, blocca persone, rimuovi cecità/sordità, rimuovi malattia; 4° - cura ferite critiche, nebbia solida, neutralizza veleno; 5° - ombra di una invocazione, spezzare incantamento.

## Freilaclanbarin

### Drago d'argento molto vecchio

Freilaclanbarin, un drago di quasi ottocento anni, non ha ancora raggiunto la sua piena forza e maturità fisica, ma ha uno spirito pronto e arguto. Una volta, si dice, trascorse un centinaio di anni sotto forma di umanoide come consigliere di un re nanico, ma perse la sua pazienza per la perenne brama di ricchezza manifestata del nano stesso. Freilaclanbarin ha un tesoro (come d'altra parte succede per la maggior parte dei draghi), ma non sopporta l'avarizia manifesta e palese. Freilaclanbarin a volte commercia con le creature buone e neutrali, chiedendo un prezzo adeguato per la sua conoscenza e i suoi tesori, così come accumula il suo tesoro con le ricompense e il commercio. In ogni caso, Freilaclanbarin, quando ingaggia battaglia, sprigiona una grande energia. Il drago attacca dal

cielo e utilizza la sua potente arma a soffio ogni volta che può farlo, e contrasta le magie altrui con i suoi incantesimi.

**Freilacianbarin:** Drago d'argento molto vecchio; GS 21; drago Enorme (freddo); DV 31d12+186, pf 387; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 38, contatto 8, colto alla sprovvista 38; Att base +31; Lotta +50; Att +40 in mischia (2d8+11, morso); Att comp +40 in mischia (2d8+11, morso), +35 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +35 in mischia (1d8+5, 2 ali), +35 in mischia (2d6+16, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, squartare, ghermire, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, camminare sulle nuvole, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco, resistenza agli incantesimi 27; AL LB; TS Temp +23, Rifl +19, Vol +24; For 33, Des 10, Cos 23, Int 24, Sag 25, Car 24.

**Abilità e talenti:** Artista della Fuga +24, Ascoltare +38, Camuffare +38, Cercare +38, Concentrazione +26, Conoscenze (arcane) +31, Conoscenze (locali) +31, Conoscenze (natura) +31, Conoscenze (religioni) +30, Diplomazia +38, Equilibrio +12, Guarire +19, Intimidire +9, Nascondersi -8, Osservare +41, Percepire Intenzioni +38, Raggiare +22, Saltare +46, Sapienza Magica +26, Sopravvivenza +38; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Carica Crudelmente, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi Fulminei, Soffio Intensificato, Squartare, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m, 18d8 danni da freddo, Riflessi CD 31 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m, paralisi 1d6+9 round, Tempra CD 31 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+16 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 31 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 81 m, DV 30 o meno, Volontà CD 32 nega.

**Squartare:** 4d6+16 danni extra.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Piccola o inferiore, morso per 2d8+11 danni per round o artiglio per 2d6+5 danni per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *controllare venti, nube di nebbia*; 2 volte al giorno - *caduta morbida*. 13° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 13° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/7/7/5; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo):** 0 - *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, riparare, suono fantasma*; 1° - *charme su persone, dardo incantato, scudo, scudo della fede, spruzzo colorato*; 2° - *aiuto, frantumare, grazia del gatto, nube di nebbia, ragnatela*; 3° - *blocca persone, lentezza, nube maleodorante, tempesta di nevischio*; 4° - *cura ferite critiche, debilitazione, disperazione opprimente, nebbia solida*; 5° - *blocca mostri, comando superiore, telecinesi*; 6° - *dissolvi magie superiore, guarigione*.

## Asaduaivakka

### Drago d'argento antico

Asaduaivakka Silverstar si considera una guerriera da sempre in prima linea contro le forze del male. Questa femmina di drago ha trascorso molti dei suoi numerosi anni in viaggio per il mondo e per i piani, e ha avuto modo di conoscere in prima persona la continua guerra tra il bene e il male, e pensa che sia venuto il suo tempo di "scendere in campo e fare qualcosa".

Asaduaivakka, a volte incontrata sotto forma di paladino umano, ispira e sostiene coloro che si battono contro i mali più grandi. Si sa che il drago impiega avventurieri di basso livello per affrontare le sfide meno impegnative, con la speranza di vederli crescere come eroi potenti, ma più spesso, si unisce a un gruppo di forti crociati negli scontri decisivi, dove è in gioco il destino dell'universo. Il drago non ha alcun problema a rivelare la sua vera natura e spesso utilizza la sua considerevole reputazione per cercare un gruppo di avventurieri al quale unirsi.

**Asaduaivakka:** Drago d'argento antico femmina; GS 23; drago Mastodontico (freddo); DV 34d12+238, pf 459; Iniz +0; Vel 12 m, volare 60 m (scarsa); CA 39, contatto 6, colto alla sprovvista 39; Att base +34; Lotta +58; Att +42 in mischia (4d6+12, morso); Att comp +42 in mischia (4d6+12, morso), +37 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +37 in mischia (2d6+6, 2 ali), +37 in mischia (2d8+18, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, squartare, ghermire, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, camminare sulle nuvole, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco, resistenza agli incantesimi 29; AL LB; TS Temp +26, Rifl +19, Vol +27; For 35, Des 10, Cos 25, Int 26, Sag 27, Car 26.

**Abilità e talenti:** Addestrare Animali +17, Artista della Fuga +30, Ascoltare +42, Camuffare +42, Cavalcare +2, Cercare +42, Concentrazione +27, Conoscenze (arcane) +30, Conoscenze (locali) +30, Conoscenze (natura) +30, Conoscenze (piani) +30, Conoscenze (religioni) +30, Diplomazia +46, Guarire +23, Intimidire +40, Nascondersi -12, Osservare +27, Percepire Intenzioni +42, Raggiare +33, Saltare +50, Sapienza Magica +26, Scalare +21; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Manovrabilità Migliorata, Onda d'Urto, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Soffio Veloce, Squartare, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 18 m, 20d8 danni da freddo, Riflessi CD 34 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 18 m, paralisi 1d6+10 round, Tempra CD 34 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+18 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 34 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 90 m, DV 33 o meno, Volontà CD 35 nega.

**Squartare:** 4d8+18 danni extra.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+12 danni per round o artiglio per 2d8+6 danni per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *controllare venti, nube di nebbia*; 2 volte al giorno - *caduta morbida*; 1 volta al giorno - *controllare tempo atmosferico*. 15° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 15° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+18 danni contundenti, Riflessi CD 34 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/8/7/7/5; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo):** 0 - *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, riparare, suono fantasma*; 1° - *charme su persone, dardo incantato, scudo, scudo della fede, spruzzo colorato*; 2° - *aiuto, frantumare, grazia del gatto, nube di nebbia, parlare con gli animali*; 3° - *blocca persone, linguaggi, nube*



maleodorante, velocità; 4° - cura ferite critiche, debilitazione, disperazione opprimente, nebbia solida; 5° - blocca mostri, comando superiore, mano interposta di Bigby, nube mortale; 6° - catena di fulmini, dissolvi magie superiore, guarigione; 7° - mano stringente di Bigby, parola del potere stordire.

## Kuulvaysheniruss

### Drago d'argento dragone

È difficile pensare a uno dei più antichi draghi del mondo come a un uomo vecchio e triste, ma il Venerabile Kuulvaysheniruss si è più che meritato questa descrizione. Kuulvaysheniruss, per oltre un secolo, è stato il gregario di un potente paladino del servizio di Heironeous, ma il paladino fu ucciso e tutti i tentativi di riportarlo in vita fallirono. Oggigiorno, Kuulvaysheniruss passa la maggior parte del suo tempo a rivangare il passato, senza fare altro. Tuttavia, ogni tanto, una particolare missione o un problema risveglia il cuore un tempo vivace di Kuulvaysheniruss dal suo torpore, e questi ritorna a essere il potente drago celebrato nelle ballate. Ha smesso di trasformarsi in umanoide da anni, e preferisce combattere come faceva al fianco del suo amico paladino, soffiando fiotti di gas paralizzante e con di aria gelida sui suoi nemici.

**Kuulvaysheniruss:** Drago d'argento dragone; GS 24; drago Mastodontico (freddo); DV 37d12+333, pf 573; Iniz +0; Vel 12 m, volare 60 m (scarsa); CA 42, contatto 6, colto alla sprovvista 42; Att base +37; Lotta +63; Att +47 in mischia (4d6+14, morso); Att comp +47 in mischia (4d6+14, morso), +42 in mischia (2d8+7, 2 artigli), +42 in mischia (2d6+7, 2 ali), +42 in mischia (2d8+21, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire migliorato, squartare, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, camminare sulle nuvole, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco, resistenza agli incantesimi 30; AL LB; TS Temp +29, Rifl +20, Vol +29; For 39, Des 10, Cos 29, Int 28, Sag 29, Car 28.

**Abilità e talenti:** Artigianato (tessitura) +16, Artista della Fuga +35, Ascoltare +46, Camuffare +46, Cercare +46, Concentrazione +31, Conoscenze (arcane) +34, Conoscenze (locali) +34, Conoscenze (natura) +34, Conoscenze (piani) +34, Conoscenze (religioni) +34, Diplomazia +53, Equilibrio +7, Guarire +26, Intimidire +48, Nascondersi -12, Osservare +44, Percepire Intenzioni +46, Raggiare +39, Saltare +55, Sapienza Magica +28, Scalare +21; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Ghermire, Ghermire Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Manovrabilità Migliorata, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Soffio Veloce, Squartare, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 18 m, 22d8 danni da freddo, Riflessi CD 36 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 18 m, paralisi 1d6+11 round, Tempra CD 36 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+21 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 36 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 99 m, DV 36 o meno, Volontà CD 37 nega.

**Ghermire migliorato (Str):** Contro le creature di taglia Grande o inferiore, morso per 4d6+14 danni per round o artiglio per 2d8+7 danni per round.

**Squartare:** 4d8+21 danni extra.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *controllare venti, nube di nebbia*; 2 volte al giorno - *caduta morbida*; 1 volta al giorno -

*controllare tempo atmosferico*. 17° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 17° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+21 danni contundenti, Riflessi CD 36 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/9/8/8/8/8/7/7/5; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo):** 0 - cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, riparare, suono fantasma; 1° - charme su persone, dardo incantato, scudo, scudo della fede, spruzzo colorato; 2° - aiuto, frantumare, grazia del gatto, nube di nebbia, riscaldare il metallo; 3° - blocca persone, linguaggi, nube maleodorante, velocità; 4° - cura ferite critiche, debilitazione, disperazione opprimente, nebbia solida; 5° - blocca mostri, comando superiore, mano interposta di Bigby, nube mortale; 6° - catena di fulmini, dissolvi magie superiore, guarigione; 7° - mano stringente di Bigby, parola del potere stordire, spruzzo prismatico; 8° - charme sui mostri di massa, turbine.

## Nymbryxion

### Drago d'argento grande dragone

Nymbryxion, lo Scudo della Legge, visita il Piano Materiale sempre più di rado, poiché preferisce il cielo perenne del Piano Elementale dell'Aria. Questa femmina di drago, quando ritorna al suo piano di origine, assume le sembianze di un'elfa dall'età indefinita e dagli occhi d'argento. Nymbryxion è sempre taciturna in entrambe le forme e preferisce ascoltare e osservare. Quando il drago parla, affronta subito il nocciolo della questione e la sua voce ha il potere di spianare ogni dubbio. Nymbryxion è famosa per aver portato i suoi omaggi agli altri draghi più anziani di quasi ogni specie, compresi quelli cromatici, per dare un consiglio sul loro ruolo nel mondo. I draghi metallici seguono i suoi consigli alla lettera, mentre quelli cromatici montano su tutte le furie in sua presenza, ma pochi hanno il coraggio di attaccarla. Nymbryxion è un'avversaria di potenza formidabile, e molte creature di diversi piani le devono dei favori. Un nemico di Nymbryxion ha pochi posti, in ogni piano, dove potersi nascondere.

**Nymbryxion:** Drago d'argento grande dragone femmina; GS 26; drago Colossale (freddo); DV 40d12+400, pf 660; Iniz +0; Vel 12 m, volare 60 m (scarsa); CA 41, contatto 2, colto alla sprovvista 41; Att base +40; Lotta +72; Att +47 in mischia (4d8+16, morso); Att comp +47 in mischia (4d8+16, morso), +42 in mischia (4d6+8, 2 artigli), +42 in mischia (2d8+8, 2 ali), +42 in mischia (4d6+24, colpo di coda); Spazio/Portata 9 m/6 m (9 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, squartare, ghermire, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, camminare sulle nuvole, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco, resistenza agli incantesimi 32; AL LB; TS Temp +32, Rifl +22, Vol +32; For 43, Des 10, Cos 31, Int 30, Sag 31, Car 30.

**Abilità e talenti:** Addestrare Animali +20, Artista della Fuga +18, Ascoltare +53, Camuffare +50, Cavalcare +2, Cercare +50, Concentrazione +35, Conoscenze (arcane) +40, Conoscenze (locali) +40, Conoscenze (natura) +50, Conoscenze (religioni) +40, Diplomazia +57, Guarire +32, Intimidire +54, Nascondersi -16, Osservare +53, Percepire Intenzioni +53, Professione (erborista) +30, Raggiare +45, Saltare +60, Sapienza Magica +31, Sopravvivenza +45; Ascesa Poderosa, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Carica Crudelmente, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Intensificati, Manovrabilità Migliorata, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Squartare, Virare.

# DRAGO BIANCO



Cottico malvagio  
Sottotipo del  
freddo  
Montagne fredde  
Sotterranei

Adulto  
3,6 m

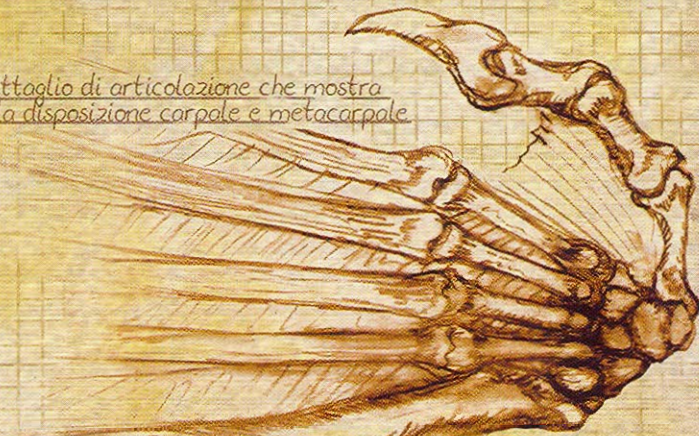


In volo

Tra le specie meno intelligenti della razza draconica, i draghi bianchi sono semplicemente predatori animali dotati di una ferocia inaudita

Camminare sul ghiaccio  
Folata di vento  
Muro di ghiaccio  
Nebbia congelante  
Nube di nebbia

Dettaglio di articolazione che mostra  
la disposizione carpale e metacarpale



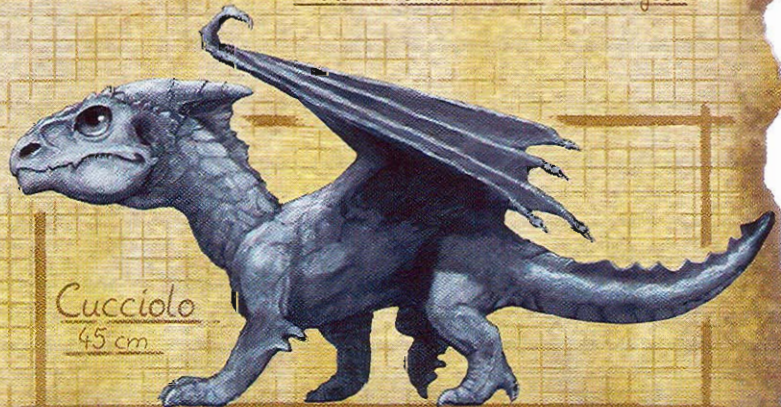
Ricostruzione basata su un frammento di  
ala rinvenuto in una miniera goblin.



Adolescente  
1,8 m



Molto giovane  
30 cm



Cucciolo  
45 cm

FRANCINIA

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 21 m, 24d8 danni da freddo, Riflessi CD 39 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 21 m, paralisi 1d6+12 round, Tempra CD 39 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 9 m per 9 m; gli avversari di taglia Grande o inferiore subiscono 4d8+24 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 39 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggo di 108 m, DV 39 o meno, Volontà CD 40 nega.

**Squartare:** 8d6+24 danni extra.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Grande o inferiore, morso per 4d8+16 danni per round o artiglio per 4d6+8 danni per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *controllare venti, nube di nebbia*; 2 volte al giorno - *caduta morbida*; 1 volta al giorno - *controllare tempo atmosferico, inversione della gravità*. 19° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 19° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 12 m, gli avversari di taglia Grande o inferiore subiscono 2d8+24 danni contundenti, Riflessi CD 39 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/9/9/8/8/8/8/7/7/5; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo):** 0 - *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, riparare, suono fantasma*; 1° - *charme su persone, santuario, scudo, scudo della fede, spruzzo colorato*; 2° - *aiuto, calmare emozioni, frantumare, grazia del gatto, nube di nebbia*; 3° - *cura ferite gravi, linguaggi, parlare con gli animali, velocità*; 4° - *cura ferite critiche, debilitazione, disperazione opprimente, nebbia solida*; 5° - *blocca mostri, comando superiore, mano interposta di Bigby, nube mortale*; 6° - *catena di fulmini, dissolvi magie superiore, guarigione*; 7° - *mano stringente di Bigby, parola del potere stordire, spruzzo prismatico*; 8° - *charme sui mostri di massa, esplosione solare, turbine*; 9° - *evoca mostri IX, previsione*.

## ESEMPI DI DRAGHI BIANCHI

Di seguito sono descritti dodici esempi di draghi bianchi, uno per ogni categoria di età. Le descrizioni comprendono la personalità di base e alcune note sull'incontro che il DM potrebbe sviluppare per la sua campagna, insieme a un elenco di statistiche che rendono il drago, così come è, pronto da giocare.

**Camminare sul ghiaccio (Str):** Tutti i draghi bianchi, quando si muovono su una superficie ghiacciata, possono utilizzare *movimenti del ragno* (come l'incantesimo).

**Abilità:** Un drago bianco si muove nell'acqua alla sua velocità di nuotare senza bisogno di effettuare prove di Nuotare. Un drago riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare che effettua per compiere manovre speciali o evitare pericoli. Il drago può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, anche se distratto o in pericolo mentre nuota. Il drago può usare l'azione di correre mentre nuota, purché si sposti in linea retta.

### Rime

#### Drago bianco cucciolo

Rime prova una gioia selvaggia nell'andare a caccia ed è felicissimo quando si avvicina alla preda. Si rallegra all'idea di tormentare e di uccidere creature più grandi di lui. Le sue prede preferite comprendono orsi polari e l'occasionale balena, purché riesca a sorprendere tale creatura in acque basse, dove le è più difficile fuggire. Rime, quando è affamato, non perde tempo a scegliere che cosa cacciare.

**Rime:** Drago bianco cucciolo; GS 2; drago Minuscolo (freddo); DV 3d12+3; pf 22; Iniz +4; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 45 m (media), nuotare 18 m; CA 14, contatto 12, colto alla sprovvista 14; Att base +3; Lotta -5; Att +5 in mischia (1d4, morso); Att comp +5 in mischia (1d4, morso), +0 in mischia (1d3, 2 artigli); Spazio/Portata 75 cm/0 cm (1,5 m con il morso); AS arma a soffio; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, camminare sul ghiaccio, immunità al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco; AL CM; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +3; For 11, Des 10, Cos 13, Int 6, Sag 11, Car 6.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +3, Cercare +1, Nascondersi +22, Nuotare +19, Osservare +3, Percepire Intenzioni +3; Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 4,5 m, 1d6 danni da freddo, Riflessi CD 12 dimezza.

### Hrymgird

#### Drago bianco molto giovane

Hrymgird si trova a suo agio tanto nell'aria quanto nell'acqua. Questa femmina di drago preferisce le distese d'acqua nebbiose, in particolare quelle con ghiaccio galleggiante, rocce sporgenti o altri pericoli. In questi luoghi, il drago di tanto in tanto nuota in superficie o vola sull'acqua, con silenziosi battiti d'ali, in cerca di prede. Hrymgird attacca quasi tutto ciò che si muove, eccetto i draghi più grandi di lei. Il drago ha un'indole pugnace e diventa sempre più furiosa con il proseguire della lotta. Lancia insulti in Draconico ogni volta che attacca.

**Hrymgird:** Drago bianco molto giovane femmina; GS 3; drago Piccolo (freddo); DV 6d12+6; pf 45; Iniz +0; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 45 m (media), nuotare 18 m; CA 16, contatto 11, colto alla sprovvista 16; Att base +6; Lotta +3; Att +8 in mischia (1d6+1, morso); Att comp +8 in mischia (1d6+1, morso), +3 in mischia (1d4, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, camminare sul ghiaccio, immunità al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco; AL CM; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +5; For 13, Des 10, Cos 13, Int 6, Sag 11, Car 6.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +6, Cercare +4, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +8, Nuotare +17, Osservare +9; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 6 m, 2d6 danni da freddo, Riflessi CD 14 dimezza.

### Kalkoi

#### Drago bianco giovane

Kalkoi preferisce nuotare nell'acqua, e in particolare muoversi di soppiatto in quei luoghi dove i banchi di ghiaccio galleggiano e fluttuano nel mare aperto. Kalkoi, un cacciatore instancabile, diffida anche di una banda di giganti del gelo che ha invaso il suo territorio e gli sta dando la caccia da mesi. I giganti sperano di catturare Kalkoi e obbligarlo a servirli come guardia. Kalkoi teme e odia i giganti. Il drago prova una forte ostilità verso i giganti per la loro possente forza e per la loro immunità alla sua arma a soffio. In ogni caso, il drago è troppo ostinato per cedere il suo territorio ai giganti, e quindi continua a restare nei paraggi, evitando il più possibile queste creature.

**Kalkoi:** Drago bianco giovane; GS 4; drago Medio (freddo); DV 9d12+18; pf 76; Iniz +4; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 18, contatto 10, colto alla sprovvista 18; Att base +9; Lotta +11; Att +11 in mischia (1d8+2, morso); Att comp +11 in mischia (1d8+2, morso), +6 in mi-

schia (1d6+1, 2 artigli), +6 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, camminare sul ghiaccio, immunità al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco; AL CM; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +6; For 15, Des 10, Cos 15, Int 6, Sag 11, Car 6.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +12, Nascondersi +7, Nuotare +22, Osservare +12; Attacco in Volo, Fluttuare, Iniziativa Migliorata, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 9 m, 3d6 danni da freddo, Riflessi CD 16 dimezza.

### Haaldisath

#### Drago bianco adolescente

Haaldisath, brutale e diretta, è sopravvissuta così a lungo soprattutto per la sua estrema codardia. Questa femmina di drago ha abbastanza cervello da evitare di essere catturata o di scampare alla morte per mano di avversari più forti, oltre a sottrarsi ai combattimenti che si protraggono a lungo contro qualsiasi nemico. Se l'avversario sopravvive al potente soffio di Haaldisath e riesce a respingere uno o due dei suoi assalti, allora il drago si dà alla fuga. Il drago può tornare sui suoi passi, se pensa che i suoi nemici abbiano subito danni ingenti, o se si avvicinano alla sua tana, ma preferisce le vittime agli avversari e un pasto veloce a una lotta agguerrita.

**Haaldisath:** Drago bianco adolescente femmina; GS 6; drago Medio (freddo); DV 12d12+24; pf 102; Iniz +0; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 21, contatto 10, colto alla sprovvista 21; Att base +12; Lotta +15; Att +15 in mischia (1d8+3, morso); Att comp +15 in mischia (1d8+3, morso), +10 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +10 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio, capacità magiche; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, camminare sul ghiaccio, immunità al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco; AL CM; TS Temp +10, Rifl +8, Vol +8; For 17, Des 10, Cos 15, Int 8, Sag 11, Car 8.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +15, Cercare +14, Concentrazione +8, Intimidire +14, Nuotare +11, Osservare +12, Percepire Intenzioni +12; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Soffio Ingrandito, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 9 m (cono di 13,5 m se ingrandito), 4d6 danni da freddo, Riflessi CD 18 dimezza.

**Capacità magiche:** 1 volta al giorno - *nube di nebbia*. 4° livello dell'incantatore.

### Nidhogrym

#### Drago bianco adulto giovane

L'eccessiva sicurezza di Nidhogrym lo ha condotto in una condizione di esistenza miserabile per un drago. Il drago, catturato da una banda di giganti del gelo, ha trascorso molti anni in prigionia, asservito a una moltitudine di diversi padroni. I giganti lo tengono legato a una catena fatta di avidità e di ricatti, consentendo a Nidhogrym di tenere una parte di tutti i tesori che il drago aiuta a rubare ai loro nemici, ma questi è costretto a tenere il suo tesoro nella tana dei giganti. Il drago vive in condizioni del tutto miserabili. Tuttavia, compensa la sua misera esistenza con la ferocia. Scendere in picchiata e attaccare i nemici dei giganti gli fa assaporare un gusto amaro, e Nidhogrym, spalleggiato da "alleati" così potenti, è riuscito a sconfiggere avversari più forti di quelli con i quali avrebbe potuto misurarsi sperando di sopravvivere.

**Nidhogrym:** Drago bianco adulto giovane; GS 8; drago Grande (freddo); DV 15d12+45; pf 142; Iniz +0; Vel 18 m, sca-

vare 9 m, volare 60 m (media), nuotare 18 m; CA 23, contatto 9, colto alla sprovvista 23; Att base +15; Lotta +23; Att +18 in mischia (2d6+4, morso); Att comp +18 in mischia (2d6+4, morso), +13 in mischia (1d8+2, 2 artigli), +13 in mischia (1d6+2, 2 ali), +13 in mischia (1d8+6, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, presenza terrificante, capacità magiche; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, camminare sul ghiaccio, immunità al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 16, vulnerabilità al fuoco; AL CM; TS Temp +12, Rifl +9, Vol +9; For 19, Des 10, Cos 17, Int 8, Sag 11, Car 10.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +18, Cercare +17, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +14, Nuotare +12, Osservare +18; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Manovrabilità Migliorata, Picchiata Potente, Soffio Spedito.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 12 m, 5d6 danni da freddo, Riflessi CD 20 dimezza.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 45 m, DV 14 o meno, Volontà CD 16 nega.

**Capacità magiche:** 1 volta al giorno - *nube di nebbia*. 5° livello dell'incantatore.

### Cealdia

#### Drago bianco adulto

Cealdia è riuscita a sopravvivere per molti anni nelle distese gelate del nord, poiché conosce i suoi limiti. Questa femmina di drago sa di non essere il predatore più forte, più astuto o più grande e si rende conto di quante creature sarebbero disposte e pronte a ucciderla per i motivi più disparati. Il drago trascorre la maggior parte del tempo nella sua tana, un complesso di tunnel sotterranei ghiacciati, e a volte utilizza le sue deboli capacità magiche per far cadere i suoi nemici in trappole o imboscate. Cealdia, quando deve dare battaglia in campo aperto, si prepara in anticipo e preferisce combattere in posizione rialzata. Il drago è un avversario prudente e non disdegna un accordo onorevole, se gli eventi prendono una piega del tutto imprevedibile.

**Cealdia:** Drago bianco adulto femmina; GS 10; drago Grande (freddo); DV 18d12+72; pf 189; Iniz -4; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 26, contatto 9, colto alla sprovvista 26; Att base +18; Lotta +28; Att +23 in mischia (2d6+6, morso); Att comp +23 in mischia (2d6+6, morso), +18 in mischia (1d8+3, 2 artigli), +18 in mischia (1d6+3, 2 ali), +18 in mischia (1d8+9, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, camminare sul ghiaccio, immunità al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 18, vulnerabilità al fuoco; AL CM; TS Temp +15, Rifl +13, Vol +11; For 23, Des 10, Cos 19, Int 10, Sag 11, Car 12.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +18, Cercare +18, Concentrazione +22, Diplomazia +20, Intimidire +3, Nascondersi -4, Nuotare +14, Osservare +18, Percepire Intenzioni +9, Raggiare +22, Sapienza Magica +4; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 12 m, 6d6 danni da freddo, Riflessi CD 23 dimezza.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 54 m, DV 17 o meno, Volontà CD 20 nega.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *folata di vento*; 1 volta al giorno - *nube di nebbia*. 6° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 11+ livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 1° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti** (5/4; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, luci danzanti, prestidigitazione, resistenza, suono fantasma*; 1° - *colpo accurato, contrastare elementi*.

### Bestlaranathion

#### Drago bianco adulto maturo

Bestlaranathion, nonostante la sua intelligenza, dimostra di essere tanto capriccioso quanto un vento invernale e tanto feroce quanto un animale selvatico. Il drago di recente ha imparato a parlare il Comune e si è convinto di essere una specie di diplomatico. Sfortunatamente, i suoi tentativi diplomatici di solito finiscono con l'essere frasi di minaccia, e persino quando riesce a costringere una povera creatura ad accettare un qualche tipo di accordo, Bestlaranathion cede presto ai suoi istinti primordiali e attacca i suoi alleati riluttanti.

Bestlaranathion di solito percorre in lungo e in largo tutta la regione, e lo si potrebbe trovare quasi ovunque. Bestlaranathion, per quasi la metà del suo tempo, cerca soltanto di cogliere alla sprovvista i personaggi, con la speranza di trovare una facile preda. Il drago, per il resto del suo tempo, inizia gli incontri con qualche dimostrazione di forza per sfruttare la sua presenza terrificante, ma prova anche a intavolare una negoziazione di sorta con i personaggi. Il drago potrebbe chiedere ai personaggi dove sono diretti, cercare di estorcere un tesoro o soltanto parlare. Alla fine però la violenta natura di Bestlaranathion prenderà il sopravvento e il drago si avventurerà sui personaggi.

**Bestlaranathion:** Drago bianco adulto maturo; GS 12; drago Enorme (freddo); DV 21d12+105, pf 241; Iniz +0; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 28, contatto 8, colto alla sprovvista 28; Att base +21; Lotta +37; Att +27 in mischia (2d8+8, morso); Att comp +27 in mischia (2d8+8, morso), +22 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +22 in mischia (1d8+4, 2 ali), +22 in mischia (2d6+12, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire migliorato, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, camminare sul ghiaccio, immunità al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 20, vulnerabilità al fuoco; AL CM; TS Temp +17, Rifl +12, Vol +13; For 27, Des 10, Cos 21, Int 12, Sag 13, Car 12.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +22, Cercare +22, Concentrazione +19, Conoscenze (natura) +15, Intimidire +15, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +13, Nuotare +16, Osservare +22, Sapienza Magica +11; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Ghermire, Ghermire Migliorato, Soffio Controllato, Soffio Propagante, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m (linea di 30 m se controllato, propagazione di 7,5 m se propagante), 7d6 danni da freddo, Riflessi CD 25 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+15 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 25 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 63 m, DV 20 o meno, Volontà CD 21 nega.

**Ghermire migliorato (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 2d8+8 danni per round o artiglio per 2d6+4 danni per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *folata di vento*; 1 volta al giorno *nube di nebbia*. 7° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 3° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti** (6/6; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, luci danzanti, mano magica, resistenza, sigillo arcano*; 1° - *contrastare elementi, mani brucianti, scudo*.

### Yeridajniosjuth

#### Drago bianco vecchio

Yeridajniosjuth ha trascorso molti dei suoi anni a covare odio e invidia verso quanti erano più forti di lei e oggi è un drago aspro e crudele, con la possibilità di avere la sua vendetta. Yeridajniosjuth, invece di insediarsi su un territorio e dominare una certa regione, preferisce cacciare gli altri draghi per ucciderli o soggiogarli. I suoi avversari preferiti sono i draghi metallici giovani o adolescenti (in particolare, quelli d'oro o d'ottone), ma, se pensa di poter vincere, osa persino attaccare i draghi rossi o altri draghi bianchi. In ogni caso, l'avversario preferito di Yeridajniosjuth è una creatura molto più grande e potente, per esempio, un drago, un gigante, e così via, che è già stato ferito da qualcun altro. Nient'altro rende Yeridajniosjuth così appagata e conquistatrice.

**Yeridajniosjuth:** Drago bianco vecchio femmina; GS 15; drago Enorme (freddo); DV 24d12+120, pf 276; Iniz +4; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 31, contatto 8, colto alla sprovvista 31; Att base +24; Lotta +41; Att +31 in mischia (2d8+9, morso); Att comp +31 in mischia (2d8+9, morso), +26 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +26 in mischia (1d8+4, 2 ali), +26 in mischia (2d6+13, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, *nebbia congelante*, presenza terrificante, squartare, ghermire, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, camminare sul ghiaccio, immunità al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 21, vulnerabilità al fuoco; AL CM; TS Temp +19, Rifl +14, Vol +15; For 29, Des 10, Cos 21, Int 12, Sag 13, Car 12.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +25, Cercare +25, Concentrazione +19, Conoscenze (natura) +17, Diplomazia +3, Intimidire +15, Muoversi Silenziosamente +24, Nascondersi +16, Nuotare +33, Osservare +25, Raggiare +7, Sapienza Magica +7; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Soffio Spedito, Soffio Veloce, Squartare, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m, 8d6 danni da freddo, Riflessi CD 27 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+13 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 27 per non rimanere immobilizzati.

**Nebbia congelante (Mag):** 3 volte al giorno; come *nebbia solida* lanciata all'8° livello dell'incantatore, ma crea anche una patina di ghiaccio scivoloso che si forma su qualsiasi cosa toccata dalla nebbia, e riproduce gli effetti dell'incantesimo *unto*, tiro salvezza sui Riflessi con CD 23 per evitare di cadere.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 72 m, DV 23 o meno, Volontà CD 23 nega.

**Squartare:** 4d6+13 danni extra.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Piccola o inferiore, morso per 2d8+9 danni per round o artiglio per 2d6+4 danni per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *folata di vento*; 1 volta al giorno - *nube di nebbia*. 8° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 5° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti** (6/7/4; tiro salvezza

CD 11 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, resistenza, sigillo arcano; 1° - contrastare elementi, dardo incantato, mani brucianti, scudo; 2° - oscurità, resistere all'energia.

### Sepsecolskegyth

#### Drago bianco molto vecchio

Sepsecolskegyth, un drago bianco più astuto della norma, ha il carattere di una lama fredda e arrugginita. Il drago è irascibile, sgradevole e di indole malvagia. Sepsecolskegyth, che per la sua forza ha pochi sfidanti, preferisce l'intimidazione alle azioni dirette. Alcune tribù di umanoidi nomadi pagano un tributo di cibo e di tesoro al vecchio drago malvagio che, negli ultimi tempi, è persino riuscito a soggiogare un clan di giganti del gelo, rendendo in schiavitù e assoggettando circa una mezza decina di giganti al suo volere. Sepsecolskegyth, dopo essere stato minacciato o sfidato, utilizza al meglio i suoi servitori schiavi, la sua arma a soffio e la sua magia, facendo il possibile per evitare lo scontro fisico diretto con gli avversari.

**Sepsecolskegyth:** Drago bianco molto vecchio; GS 17; drago Enorme (freddo); DV 27d12+162, pf 337; Iniz +0; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (media), nuotare 18 m; CA 34, contatto 8, colto alla sprovvista 34; Att base +27; Lotta +45; Att +35 in mischia (2d8+10, morso); Att comp +35 in mischia (2d8+10, morso), +30 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +30 in mischia (1d8+5, 2 ali), +30 in mischia (2d6+15, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, *nebbia congelante*, presenza terrificante, squartare, ghermire, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, camminare sul ghiaccio, immunità al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 23, vulnerabilità al fuoco; AL CM; TS Temp +21, Rifl +19, Vol +17; For 31, Des 10, Cos 23, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +29, Cercare +29, Concentrazione +23, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (natura) +17, Diplomazia +4, Intimidire +20, Muoversi Silenziosamente +27, Nascondersi +19, Nuotare +34, Osservare +29, Raggiare +8, Sapienza Magica +16, Sopravvivenza +8; Attacco Poderoso, Carica Crudele, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Manovrabilità Migliorata, Riflessi Fulminei, Soffio Spedito, Squartare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m, 9d6 danni da freddo, Riflessi CD 29 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+15 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 29 per non rimanere immobilizzati.

**Nebbia congelante (Mag):** 3 volte al giorno; come *nebbia solida* lanciata al 9° livello dell'incantatore, ma crea anche una patina di ghiaccio scivoloso che si forma su qualsiasi cosa toccata dalla nebbia, e riproduce gli effetti dell'incantesimo *unto*, tiro salvezza sui Riflessi con CD 25 per evitare di cadere.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 81 m, DV 26 o meno, Volontà CD 25 nega.

**Squartare:** 4d6+15 danni extra.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Piccola o inferiore, morso per 2d8+10 danni per round o artiglio per 2d6+5 danni per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *folata di vento*; 1 volta al giorno - *nube di nebbia*. 9° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 7° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/4; tiro sal-**

vezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, sigillo arcano; 1° - charme su persone, colpo accurato, dardo incantato, protezione dal male, scudo; 2° - nube di nebbia, protezione dalle frecce, resistere all'energia; 3° - dissolvi magie, fulmine.

### Csarivchizzik

#### Drago bianco antico

Csarivchizzik, che un tempo era una predatrice aggressiva ed energica, con il passare degli anni ha perso un po' del suo smalto. Non è stata la mancanza di coraggio o di forza a cambiare il suo modo di agire, ma una consapevolezza crescente delle minacce del mondo che la circonda. Questa femmina di drago, dopo aver lasciato la tana nelle montagne del nord, ha trasportato il suo tesoro su un ghiacciaio galleggiante, molto distante dalla costa. Csarivchizzik caccia balene e altre creature acquatiche per procurarsi il cibo, e attacca le imbarcazioni per piacere e rubare i loro tesori. Il drago saggiamente attacca da sotto la superficie dell'acqua, apparendo all'improvviso per spruzzare il suo soffio gelido contro gli avversari paralizzati dalla sorpresa. Csarivchizzik ha comunque una forte passione per gli oggetti magici di grande potere, e può essere indotta a lasciare la sua tana nascosta da voci di artefatti che sarebbero in possesso di qualcuno vulnerabile e soggetto ai suoi attacchi.

**Csarivchizzik:** Drago bianco antico femmina; GS 18; drago Enorme (freddo); DV 30d12+180, pf 375; Iniz +0; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (media), nuotare 18 m; CA 37, contatto 8, colto alla sprovvista 37; Att base +30; Lotta +49; Att +39 in mischia (2d8+11, morso); Att comp +39 in mischia (2d8+11, morso), +39 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +39 in mischia (1d8+5, 2 ali), +39 in mischia (2d6+16, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, *nebbia congelante*, presenza terrificante, squartare, ghermire, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, camminare sul ghiaccio, immunità al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 24, vulnerabilità al fuoco; AL CM; TS Temp +23, Rifl +17, Vol +19; For 33, Des 10, Cos 23, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +32, Cercare +32, Concentrazione +26, Conoscenze (arcane) +18, Conoscenze (natura) +18, Diplomazia +13, Intimidire +24, Muoversi Silenziosamente +30, Nascondersi +10, Nuotare +35, Osservare +32, Raggiare +11, Sapienza Magica +18; Attacco Poderoso, Carica Crudele, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Manovrabilità Migliorata, Multiattacco, Multiattacco Migliorato, Soffio Spedito, Squartare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m, 10d6 danni da freddo, Riflessi CD 31 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+16 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 31 per non rimanere immobilizzati.

**Nebbia congelante (Mag):** 3 volte al giorno; come *nebbia solida* lanciata al 10° livello dell'incantatore, ma crea anche una patina di ghiaccio scivoloso che si forma su qualsiasi cosa toccata dalla nebbia, e riproduce gli effetti dell'incantesimo *unto*, tiro salvezza sui Riflessi con CD 27 per evitare di cadere.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 90 m, DV 29 o meno, Volontà CD 27 nega.

**Squartare:** 4d6+16 danni extra.

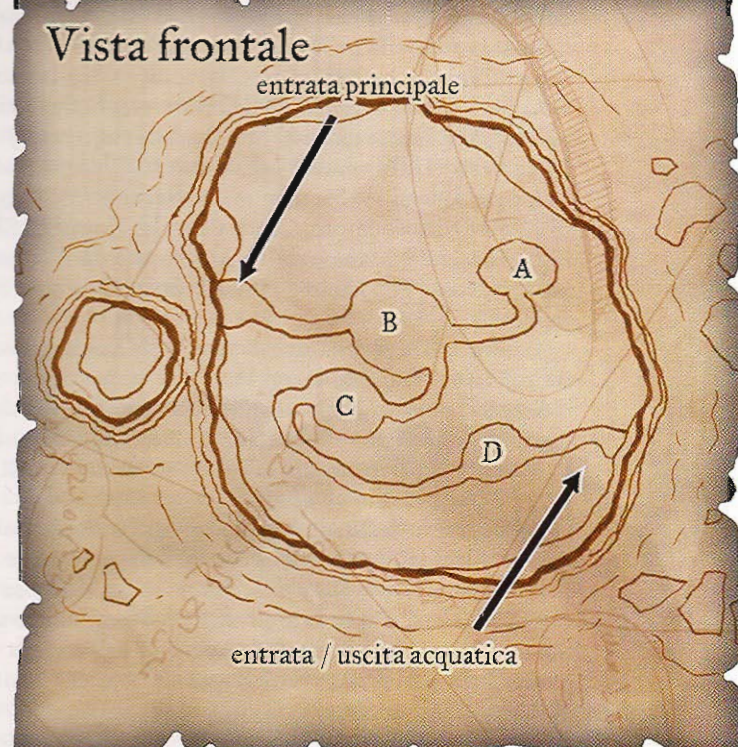
**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Piccola o inferiore, morso per 2d8+11 danni per round o artiglio per 2d6+5 danni per round.

# Drago bianco

Tipica tana di un drago bianco

[L'estensione della tana dipende dalla taglia del drago]

Vista d'ingresso della  
tana di ghiaccio



**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *folata di vento, muro di ghiaccio*; 1 volta al giorno - *nube di nebbia*. 11° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 9° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti** (6/7/7/6/4; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, resistenza, sigillo arcano*; 1° - *allarme, dardo incantato, mani brucianti, scudo, stretta folgorante*; 2° - *grazia del gatto, oscurità, sfera infuocata*; 3° - *protezione dall'energia, velocità*; 4° - *grido, scudo di fuoco*.

### Cheynchaytion

#### Drago bianco dragone

Cheynchaytion, uno dei draghi più potenti del mondo, si crogiola nella sua forza. Questo vecchio drago, pur essendo consapevole del ruolo che i draghi bianchi hanno in natura, finora ha però abbattuto tutti gli ostacoli che si sono posti sul suo cammino. Cheynchaytion si diverte ad attirare gli sfidanti nella sua gelida tana sottoterra, dove utilizza le sue capacità di camminare sul ghiaccio e la sua magia con la massima efficacia. Ogni volta che Cheynchaytion si mette in viaggio, le notizie della sua venuta si diffondono come un vento gelido, e il drago lascia dietro di sé una scia di freddo terrore polare. Cheynchaytion, sicuro di sé oltre ogni misura, dopo aver portato i suoi attacchi, lascia sempre alle sue spalle alcuni sopravvissuti, in modo che questi possano descrivere la forza e accrescere la terribile nomea del drago.

**Cheynchaytion:** Drago bianco dragone; GS 19; drago Mastodontico (freddo); DV 33d12+231, pf 445; Iniz +0; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 75 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 38, contatto 6, colto alla sprovvista 38; Att base +33; Lotta +57; Att +41 in mischia (4d6+12, morso); Att comp +41 in mischia (4d6+12, morso), +39 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +39 in mischia (2d6+6, 2 ali), +39 in mischia (2d8+18, colpo di coda); Spazio/Portata 9 m/6 m (9 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, *nebbia congelante*, presenza terrificante, squartare, ghermire, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, camminare sul ghiaccio, immunità al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 25, vulnerabilità al fuoco; AL CM; TS Temp +25, Rifl +18, Vol +22; For 35, Des 10, Cos 25, Int 14, Sag 15, Car 16.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +35, Cercare +35, Concentrazione +27, Conoscenze (arcano) +18, Conoscenze (natura) +18, Diplomazia +17, Intimidire +41, Muoversi Silenziosamente +33, Nascondersi +9, Nuotare +46, Osservare +35, Raggiungere +20; Attacco Poderoso, Carica Crudelmente, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Manovrabilità Migliorata, Multiattacco, Soffio Spedito, Sopprimere Punto Debole, Squartare, Virare, Volontà di Ferro.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 18 m, 11d6 danni da freddo, Riflessi CD 33 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+18 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 31 per non rimanere immobilizzati.

**Nebbia congelante (Mag):** 3 volte al giorno; come *nebbia solida* lanciata all'11° livello dell'incantatore, ma crea anche una patina di ghiaccio scivoloso che si forma su qualsiasi cosa toccata dalla nebbia, e riproduce gli effetti dell'incantesimo *unto*, tiro salvezza sui Riflessi con CD 29 per evitare di cadere.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 99 m, DV 32 o meno, Volontà CD 29 nega.

**Squartare:** 4d8+18 danni extra.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+12 danni per round o artiglio per 2d8+6 danni per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *folata di vento, muro di ghiaccio*; 1 volta al giorno - *nube di nebbia*. 11° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 11° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+18 danni contundenti, Riflessi CD 33 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti** (6/7/7/7/6/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *allarme, colpo accurato, dardo incantato, mani brucianti, scudo*; 2° - *folata di vento, grazia del gatto, immagine minore, individuazione dei pensieri, oscurità*; 3° - *dissolvi magie, protezione dall'energia, tocco del vampiro, velocità*; 4° - *disperazione opprimente, invisibilità superiore, scudo di fuoco*; 5° - *nube mortale, regressione mentale*.

### Laximyrkcion

#### Drago bianco grande dragone

Laximyrkcion Fiammagelida, Piaga del Nord, prova un tale disgusto verso il mondo da rivaleggiare con i draghi più malvagi, e ha ammassato un tesoro così famoso da attrarre predatori da tutti i piani di esistenza. Laximyrkcion accoglie questi cacciatori con una ferocia che fa gelare l'anima e si diverte a raccogliere le teste congelate di coloro che hanno osato sfidarla. Laximyrkcion prova un immenso piacere per la paura che riesce a incutere. Coloro che cercano di sopravvivere sotto il giogo di Laximyrkcion, per timore della sua vendetta, a volte ostacolano gli avventurieri che vorrebbero distruggerla e rubare il suo tesoro, o avvertono il drago della presenza di eventuali invasori. Questi servitori inoltre tengono la Piaga del Nord al corrente di tutti gli avvenimenti oltre il suo reame, e quindi Laximyrkcion ha di conseguenza una vasta conoscenza del mondo.

**Laximyrkcion:** Drago bianco grande dragone femmina; GS 21; drago Mastodontico (freddo); DV 36d12+288, pf 522; Iniz +0; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 75 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 41, contatto 6, colto alla sprovvista 41; Att base +36; Lotta +61; Att +45 in mischia (4d6+13, morso); Att comp +45 in mischia (4d6+13, morso), +43 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +43 in mischia (2d6+6, 2 ali), +43 in mischia (2d8+19, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, *nebbia congelante*, presenza terrificante, squartare, ghermire, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, camminare sul ghiaccio, immunità al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 27, vulnerabilità al fuoco; AL CM; TS Temp +28, Rifl +22, Vol +24; For 37, Des 10, Cos 27, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +40, Cercare +40, Concentrazione +30, Conoscenze (arcano) +25, Conoscenze (natura) +25, Diplomazia +28, Intimidire +42, Muoversi Silenziosamente +36, Nascondersi +24, Nuotare +37, Osservare +40, Percepire Intenzioni +14, Raggiungere +24, Sapienza Magica +23, Sopravvivenza +26; Attacco Poderoso, Attacco in Volò, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Manovrabilità Migliorata, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Soffio Massimizzato, Soffio Spedito, Sopprimere Punto Debole, Squartare, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 18 m, 12d6 danni da freddo, Riflessi CD 36 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di



taglia Media o inferiore subiscono 4d6+19 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 36 per non rimanere immobilizzati.

**Nebbia congelante (Mag):** 3 volte al giorno; come *nebbia solida* lanciata al 13° livello dell'incantatore, ma crea anche una patina di ghiaccio scivoloso che si forma su qualsiasi cosa toccata dalla nebbia, e riproduce gli effetti dell'incantesimo *unto*, tiro salvezza sui Riflessi con CD 32 per evitare di cadere.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 108 m, DV 35 o meno, Volontà CD 32 nega.

**Squartare:** 4d8+19 danni extra.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+13 danni per round o artiglio per 2d8+6 danni per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *folata di vento*, *muro di ghiaccio*; 1 volta al giorno - *controllare tempo atmosferico*, *nube di nebbia*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 13° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+19 danni contundenti, Riflessi CD 36 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/6/4; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico*, *lampo*, *lettura del magico*, *luci danzanti*, *mano magica*, *prestidigitazione*, *resistenza*, *sigillo arcano*, *suono fantasma*; 1° - *allarme*, *colpo accurato*, *dardo incantato*, *mani brucianti*, *scudo*; 2° - *folata di vento*, *grazia del gatto*, *immagine minore*, *individuazione dei pensieri*, *oscurità*; 3° - *dissolvi magie*, *protezione dall'energia*, *teco del vampiro*, *velocità*; 4° - *invisibilità superiore*, *nebbia solida*, *scagliare maledizione*, *scudo di fuoco*; 5° - *blocca mostri*, *nube mortale*, *regressione mentale*; 6° - *dissolvi magie superiore*, *nebbia acida*.

## ESEMPI DI DRAGHI BLU

Di seguito sono descritti dodici esempi di draghi blu, uno per ogni categoria di età. Le descrizioni comprendono la personalità di base e alcune note sull'incontro che il DM potrebbe sviluppare per la sua campagna, insieme a un elenco di statistiche che rendono il drago, così come è, pronto da giocare.

### Dazzle

#### Drago blu cucciolo

Dazzle sorvola ogni giorno la sua tana desertica come fosse un grande falco blu e di notte si aggira nell'oscurità come un pipistrello malevolo. Il drago adora sottrarre gli animali catturati ai predatori più deboli. Quando è in caccia, insegue la sua preda fino alla cattura, persino se deve tirarla fuori da una buca. Dazzle è quasi sempre in caccia, ma è astuto quanto basta per sapere quando è il caso di essere diplomatici. Il suo approccio diplomatico, tuttavia, consiste di solito nell'intimidire qualcuno per fargli consegnare un tesoro, un cavallo o persino un compagno.

**Dazzle:** Drago blu cucciolo; GS 3; drago Piccolo (terra); DV 6d12+6; pf 45; Iniz +0; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 30 m (media); CA 16, contatto 11, colto alla sprovvista 16; Att base +8; Lotta +3; Att +8 in mischia (1d6+1, morso); Att comp +8 in mischia (1d6+1, morso), +3 in mischia (1d4, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio, *creare/distruzione acqua*; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare; AL LM; TS Temp +6, Rifl +7, Vol +5; For 13, Des 10, Cos 13, Int 10, Sag 11, Car 10.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +8, Cercare +8, Conoscenze (natu-

ra) +8, Diplomazia +5, Intimidire +8, Nascondersi +7, Osservare +8, Percepire Intenzioni +8; Fluttuare, Riflessi Fulminei, Soffio Impregnante.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 12 m, 2d8 danni da elettricità, Riflessi CD 14 dimezza.

**Creare/distruzione acqua (Mag):** 3 volte al giorno - come *creare acqua*, ma può anche essere utilizzato per distruggere l'acqua. 1° livello dell'incantatore; Volontà CD 13 nega.

### Jalnur

#### Drago blu molto giovane

Jalnur adora sentire il calore del sole sulle sue squame. Questa femmina di drago, quando non prende il sole su una roccia calda, avanza acquattata sulle roventi sabbie del deserto. Il drago non tollera la presenza di forestieri nel suo territorio, in particolare gli invasori umanoidi, che considera esseri inferiori e così presuntuosi da non riconoscere la loro condizione di inferiorità. Il suo sangue ribolle di sdegno quando si imbatte in umanoide che viaggia in sella a un animale domestico, perché essa è fermamente convinta che un umanoide non dovrebbe mai sottomettere un altro essere vivente, eccetto forse un altro umanoide. Il drago attacca le carovane senza alcun indugio, persino quando sono troppo numerose per essere alla sua portata. In questi casi, si getta più volte in picchiata e attacca con la sua arma a soffio, e poi si ritira per attaccare di nuovo l'indomani.

**Jalnur:** Drago blu molto giovane femmina; GS 4; drago Medio (terra); DV 9d12+18; pf 76; Iniz +4; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa); CA 18, contatto 10, colto alla sprovvista 18; Att base +11; Lotta +11; Att +11 in mischia (1d8+2, morso); Att comp +11 in mischia (1d8+2, morso), +6 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +6 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio, *creare/distruzione acqua*; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare; AL LM; TS Temp +8, Rifl +8, Vol +6; For 15, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +11, Cercare +11, Diplomazia +10, Intimidire +13, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11, Raggirare +11; Attacco in Volo, Fluttuare, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 18 m, 4d8 danni da elettricità, Riflessi CD 16 dimezza.

**Creare/distruzione acqua (Mag):** 3 volte al giorno - come *creare acqua*, ma può anche essere utilizzato per distruggere l'acqua. 2° livello dell'incantatore; Volontà CD 14 nega.

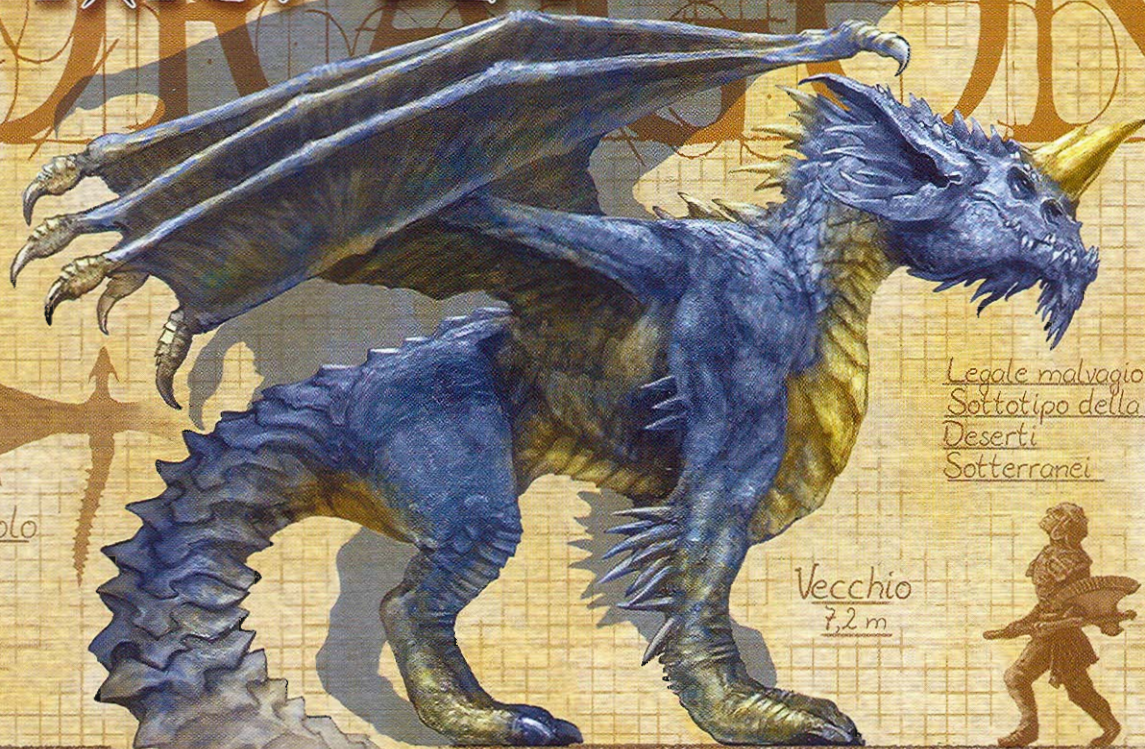
### Ysauraithus

#### Drago blu giovane

Ysauraithus vive in una vasta steppa secca popolata da nomadi a cavallo. Il drago ha una certa passione per la carne di cavallo, ma cerca di limitare i suoi rovinosi appetiti per evitare di attirare su di sé la furiosa vendetta della popolazione nomade. Alcuni di questi clan nomadi le portano offerte periodiche di cavalli malati o feriti per ottenere i suoi servizi, mentre altre tribù subiscono i suoi occasionali attacchi, nei quali Ysauraithus riesce a mangiarsi un cavallo o due.

Ysauraithus adora volare e veleggia sul suo dominio per ore e ore. Il drago, quindi, conosce tutte le asperità e le colline della steppa e la maggior parte delle creature che vi dimorano. I nuovi venuti e i forestieri possono star certi di ricevere una visita della sedicente regina della steppa, ma finché questi la adulano e porgono i loro omaggi con deferenza, il drago solitamente risparmierà le loro vite, soprattutto se le offriranno un cavallo.

# DRAGO BLU



In volo

Legale malvagio  
Sottotipo della terra  
Deserti  
Sotterranei

Vecchio  
7,2 m

I draghi blu, vanitosi e territoriali, si sono adattati per scavare nella sabbia, nella quale spesso si adagiano, lasciando esposte solamente le estremità delle loro teste.

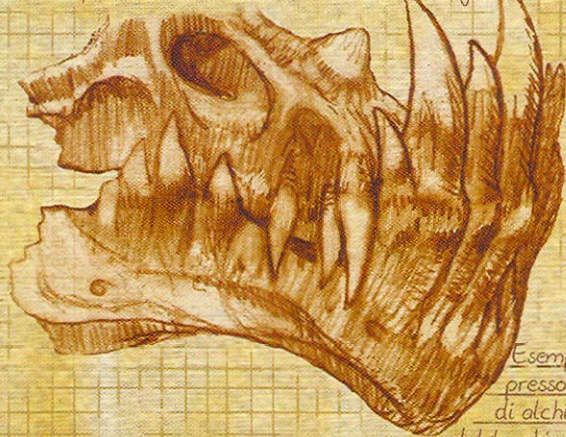
Distruggere acqua  
Imitazione dei suoni  
Miraggio arcano  
Terreno illusorio  
Ventriloquio

Particolare di un frammento di mascella superiore e inferiore che evidenzia le ossa pesanti, facenti parte della sottostruttura di sostegno.

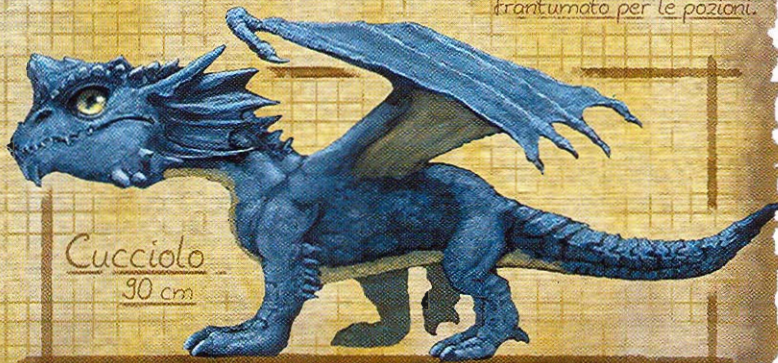


Adulto giovane  
3,6 m

Giovane  
1,8 m



Esemplare rinvenuto presso una bottega di alchimia, il resto del teschio era già stato frantumato per le pozioni.



Cucciolo  
30 cm

SPADINIA

**Ysauraithus:** Drago blu giovane femmina; GS 6; drago Medio (terra); DV 12d12+24; pf 102; Iniz +0; Vel 15 m, scavare 9 m, volare 51 m (scarsa); CA 21, contatto 10, colto alla sprovvista 21; Att base +15; Lotta +15; Att +15 in mischia (1d8+3, morso); Att comp +15 in mischia (1d8+3, morso), +10 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +10 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio, *creare/distruggere acqua*, presenza terrificante; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare; AL LM; TS Temp +10, Rifl +8, Vol +9; For 17, Des 10, Cos 15, Int 12, Sag 13, Car 12.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +16, Cercare +16, Conoscenze (arcane) +7, Conoscenze (geografia) +7, Conoscenze (locali) +7, Conoscenze (natura) +7, Diplomazia +18, Intimidire +18, Osservare +16, Raggiare +7; Ascesa Poderosa, Attacco in Volo, Fluttuare, Risvegliare Presenza Terrificante, Velocità Migliorata.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 18 m, 6d8 danni da elettricità, Riflessi CD 18 dimezza.

**Creare/distruggere acqua (Mag):** 3 volte al giorno - come *creare acqua*, ma può anche essere utilizzato per distruggere l'acqua. 3° livello dell'incantatore; Volontà CD 17 nega.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 15 m, DV 11 o meno, Volontà CD 17 nega.

## Daudhir

### Drago blu adolescente

Daudhir vive lungo una striscia di deserto, punteggiata da diverse oasi, e governa su alcune bande di jann in quella regione. Il drago guida le scorriere dei jann contro le carovane e gli insediamenti, tiene per sé i tesori migliori e divide il resto tra i suoi seguaci. Il drago, nonostante la sua indole malvagia, è equanime e cerca di far sì che i jann traggano un uguale vantaggio dalla loro alleanza. Il drago non li espone a rischi inutili, e ricompensa coloro che si dimostrano valorosi in battaglia.

**Daudhir:** Drago blu adolescente; GS 8; drago Grande (terra); DV 15d12+45, pf 142; Iniz +4; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa); CA 23, contatto 9, colto alla sprovvista 23; Att base +18; Lotta +23; Att +18 in mischia (2d6+4, morso); Att comp +18 in mischia (2d6+4, morso), +13 in mischia (1d8+2, 2 artigli), +13 in mischia (1d6+2, 2 ali), +13 in mischia (1d8+6, colpo di coda); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, *creare/distruggere acqua*, imitazione dei suoni, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare; AL LM; TS Temp +12, Rifl +9, Vol +11; For 19, Des 10, Cos 17, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +20, Cercare +18, Concentrazione +19, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (locali) +9, Diplomazia +11, Intimidire +20, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +3, Osservare +20, Parlare Linguaggi +5, Raggiare +18; Allerta, Attacco Poderoso, Fluttuare, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Soffio Controllato.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 24 m (cono di 12 m se controllata), 8d8 danni da elettricità, Riflessi CD 20 dimezza.

**Creare/distruggere acqua (Mag):** 3 volte al giorno - come *creare acqua*, ma può anche essere utilizzato per distruggere l'acqua. 4° livello dell'incantatore; Volontà CD 19 nega.

**Imitazione dei suoni (Str):** Può imitare, ogni volta che lo desidera, qualsiasi voce o suono ascoltato. Chi ascolta deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 per scoprire l'inganno.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 1° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (5/4; tiro salvezza**

CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, luce, mano magica, suono fantasma*; 1° - *anatema, dardo incantato*.

## Acophisinian

### Drago blu adulto giovane

Il flagello che piaga l'esistenza di Acophisinian è un nido di naga guardiane con le quali è costretta a "dividere" il suo territorio. Le tre naga finora non sono riuscite a espellere la femmina di drago dalla loro regione cavernosa, e il drago, da parte sua, affina da anni le proprie capacità combattive, preparandosi a spazzare via le naga una volta per tutte. Il drago, tuttavia, nutre alcuni dubbi sulle sue capacità magiche e desidera potenziarle, probabilmente acquisendo qualche livello da stregone prima di sfidare le naga. Acophisinian crede che le naga custodiscano un tesoro inestimabile e lo brama con ardore, oltre a sperare di allontanarle da quello che il drago considera a tutti gli effetti il suo legittimo dominio. Questa femmina di drago ha una personalità così intensa, che, persino senza ricorrere alla sua presenza terrificante o a un incantesimo *ipnosi*, le altre creature la trovano affascinante o spaventosa.

**Acophisinian:** Drago blu adulto giovane femmina; GS 11; drago Grande (terra); DV 18d12+72, pf 189; Iniz +0; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa); CA 26, contatto 9, colto alla sprovvista 26; Att base +23; Lotta +28; Att +23 in mischia (2d6+6, morso); Att comp +23 in mischia (2d6+6, morso), +22 in mischia (1d8+3, 2 artigli), +17 in mischia (1d8+3, 2 artigli), +21 in mischia (1d6+3, 2 ali), +21 in mischia (1d8+9, colpo di coda); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, *creare/distruggere acqua*, presenza terrificante, imitazione dei suoni, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 19; AL LM; TS Temp +15, Rifl +11, Vol +13; For 23, Des 10, Cos 19, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +22, Cercare +22, Concentrazione +13, Conoscenze (geografia) +11, Diplomazia +15, Intimidire +16, Nascondersi +5, Osservare +22, Percepire Intenzioni +22, Raggiare +22, Sapienza Magica +22; Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Colpo Rapido (artigli), Fluttuare, Multiattacco, Soffio Spedito, Soffio Veloce.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 24 m, 10d8 danni da elettricità, Riflessi CD 23 dimezza.

**Creare/distruggere acqua (Mag):** 3 volte al giorno - come *creare acqua*, ma può anche essere utilizzato per distruggere l'acqua. 5° livello dell'incantatore; Volontà CD 21 nega.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 45 m, DV 17 o meno, Volontà CD 21 nega.

**Imitazione dei suoni (Str):** Può imitare, ogni volta che lo desidera, qualsiasi voce o suono ascoltato. Chi ascolta deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 21 per scoprire l'inganno.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 3° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/6; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, luci danzanti, raggio di gelo, resistenza, suono fantasma*; 1° - *anatema, devastazione, ipnosi*.

## Jabidakimbatuul

### Drago blu adulto

Jabidakimbatuul, giovane per essere un signore feudale, ha lasciato che il potere gli desse alla testa. Il drago, che dimora in un'area poco appetibile per la maggior parte dei draghi blu, ovvero un deserto sottovento alle pendici di una catena montuosa alta e fredda, è il più vecchio della mezza dozzina o qua-

si di draghi blu che vivono entro un centinaio di chilometri e quindi vanta il titolo di signore feudale. Il drago si diletta nel comandare gli esemplari più giovani, nell'immischiarsi troppo nei loro affari e nel disciplinare ogni loro passo falso o sfida con repressioni violente. Jabidakimbatuul si considera tanto superiore a questi draghi più giovani quanto da trascurare quasi del tutto i non draghi, e questa cosa con buona probabilità lo condurrà alla morte.

**Jabidakimbatuul:** Drago blu adulto; GS 14; drago Enorme (terra); DV 21d12+105, pf 241; Iniz +0; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 45 m (media); CA 28, contatto 8, colto alla sprovvista 28; Att base +27; Lotta +37; Att +27 in mischia (2d8+8, morso); Att comp +27 in mischia (2d8+8, morso), +25 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +25 in mischia (1d8+4, 2 ali), +25 in mischia (2d6+12, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, *creare/distruggere acqua*, schiacciamento, presenza terrificante, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 21; AL LM; TS Temp +17, Rifl +12, Vol +15; For 27, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +26, Cercare +26, Concentrazione +14, Conoscenze (arcane) +13, Conoscenze (geografia) +12, Conoscenze (locali) +12, Diplomazia +16, Intimidire +28, Nascondersi +1, Osservare +26, Percepire Intenzioni +26, Raggiare +26, Sapienza Magica +28; Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Fluttuare, Manovrabilità Migliorata, Multiattacco, Soffio Controllato, Soffio Propagante.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m (cono di 15 m se controllata, propagazione di 7,5 m se propagante), 12d8 danni da elettricità, Riflessi CD 25 dimezza.

**Creare/distruggere acqua (Mag):** 3 volte al giorno - come *creare acqua*, ma può anche essere utilizzato per distruggere l'acqua. 6° livello dell'incantatore; Volontà CD 21 nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+12 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 25 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 54 m, DV 20 o meno, Volontà CD 23 nega.

**Imitazione dei suoni (Str):** Può imitare, ogni volta che lo desidera, qualsiasi voce o suono ascoltato. Chi ascolta deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 23 per scoprire l'inganno.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *ventrioloquio*. 6° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 5° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/5; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, raggio di gelo, resistenza, suono fantasma*; 1° - *anatema, comando, scudo, tocco gelido*; 2° - *oscurità, suono dirompente*.

## Trundrachedandion

### Drago blu adulto maturo

Trundrachedandion, una devota seguace di Tiamat, è un'implacabile distruttrice dall'indole estremamente crudele. Questa femmina di drago ambisce a diventare una chierica del Drago Cromatico e conta una manciata di incantesimi da chierico tra quelli che conosce. Il drago in realtà non è un chierico, ma un giorno o l'altro potrebbe lo stesso agognare alla classe di prestigio del sacrilego distruttore di Tiamat (vedi

"Classi di prestigio dei draghi" nel Capitolo 2). Nel frattempo, si accontenta di seminare quanta più distruzione possibile nel mondo intorno a lei, con particolare enfasi nello sterminio sistematico di ogni drago di rame che si trovi entro un centinaio di chilometri dalla sua tana.

**Trundrachedandion:** Drago blu adulto maturo femmina; GS 16; drago Enorme (terra); DV 24d12+120, pf 276; Iniz +4; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa); CA 31, contatto 8, colto alla sprovvista 31; Att base +31; Lotta +41; Att +31 in mischia (2d8+9, morso); Att comp +31 in mischia (2d8+9, morso), +29 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +29 in mischia (1d8+4, 2 ali), +29 in mischia (2d6+13, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, *creare/distruggere acqua*, schiacciamento, presenza terrificante, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 22; AL LM; TS Temp +19, Rifl +14, Vol +17; For 29, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +28, Cercare +28, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (natura) +13, Diplomazia +32, Intimidire +30, Nascondersi +3, Osservare +28, Percepire Intenzioni +28, Raggiare +28, Sapienza Magica +30; Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Fluttuare, Grosso e al Comando, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Soffio Controllato, Soffio Spedito.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m (cono di 15 m se controllata), 14d8 danni da elettricità, Riflessi CD 27 dimezza.

**Creare/distruggere acqua (Mag):** 3 volte al giorno - come *creare acqua*, ma può anche essere utilizzato per distruggere l'acqua. 7° livello dell'incantatore; Volontà CD 25 nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+13 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 27 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 63 m, DV 23 o meno, Volontà CD 25 nega.

**Imitazione dei suoni (Str):** Può imitare, ogni volta che lo desidera, qualsiasi voce o suono ascoltato. Chi ascolta deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 25 per scoprire l'inganno.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *ventrioloquio*. 7° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 7° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/5; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo, resistenza, suono fantasma*; 1° - *allarme, aura magica di Nystul, comando, dardo incantato, scudo della fede*; 2° - *frantumare, invisibilità, oscurità*; 3° - *cura ferite gravi, freccia infuocata*.

## Vurlymakipvearox

### Drago blu vecchio

Vurlymakipvearox è volgare, chiasoso e odioso. Il silenzio lo annoia; persino quando si libra in volo a un chilometro e mezzo da terra ruggisce, rumoreggia e ride sguaiatamente da solo. Le sue prede, prima ancora di vederlo, lo sentono arrivare inevitabilmente, ma comunque questo segnale di pericolo anticipato di per sé non basta, poiché il drago è tanto feroce e ostinato quanto rumoroso. Un impetuoso fiume sotterraneo scorre sul fondo della sua spelunca, e riempie l'intera caverna con l'eco di acqua sciabordante e scrosciante. Va da sé che gri-

do e suono dirompente sono tra i suoi incantesimi preferiti, ma il drago lancia tutti gli incantesimi con voce reboante.

**Vurlymakipvearox:** Drago blu vecchio; GS 18; drago Enorme (terra); DV 27d12+162, pf 337; Iniz +4; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa); CA 34, contatto 8, colto alla sprovvista 34; Att base +35; Lotta +45; Att +35 in mischia (2d8+10, morso); Att comp +35 in mischia (2d8+10, morso), +30 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +30 in mischia (1d8+5, 2 ali), +30 in mischia (2d6+15, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, *creare/distruocere acqua*, schiacciamento, presenza terrificante, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 24; AL LM; TS Temp +21, Rifl +15, Vol +19; For 31, Des 10, Cos 23, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +32, Cercare +32, Concentrazione +22, Conoscenze (arcane) +16, Conoscenze (geografia) +16, Conoscenze (locali) +16, Conoscenze (natura) +16, Diplomazia +34, Intimidire +34, Nascondersi +4, Osservare +32, Percepire Intenzioni +32, Raggiare +32, Sapienza Magica +34; Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Carica Crudelmente, Combattere alla Cieca, Fluttuare, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Soffio Controllato, Soffio Spedito, Soffio Veloce.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m (cono di 15 m se controllata), 16d8 danni da elettricità, Riflessi CD 29 dimezza.

**Creare/distruocere acqua (Mag):** 3 volte al giorno - come *creare acqua*, ma può anche essere utilizzato per distruggere l'acqua. 9° livello dell'incantatore; Volontà CD 27 nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+15 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 29 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 72 m, DV 26 o meno, Volontà CD 27 nega.

**Imitazione dei suoni (Str):** Può imitare, ogni volta che lo desidera, qualsiasi voce o suono ascoltato. Chi ascolta deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 27 per scoprire l'inganno.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *ventriloquio*; 1 volta al giorno - *terreno illusorio*. 9° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 9° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/5; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *aura magica di Nystul, comando, dardo incantato, scudo, scudo della fede*; 2° - *immagine minore, individuazione dei pensieri, nube di nebbia, suono dirompente*; 3° - *chiarovisione/chiaroveggenza, dissolvi magie, oscurità profonda*; 4° - *disperazione opprimente, grido*.

### Renveshalhiariv

#### Drago blu molto vecchio

Una fila desolata di picchi spogli serpeggia lungo il limitare di un grande deserto, tanto asciutto e desolato quanto la sabbia spazzata dal vento al di sotto. In cima al più alto di questi picchi si trova la spelonca di Renveshalhiariv. Agli occhi dei trogloditi che vivono nelle caverne più strette lungo le pendici inferiori della catena montuosa, il drago sembra una feroce forza della natura, l'incarnazione vivente delle violente tempeste di vento e di grandine. I trogloditi offrono sacrifici periodici per placare l'ira del drago, e tremano al suono dei suoi passi. In ogni caso, Renveshalhiariv pensa di essere più una filosofa che una

distruttrice, una studiosa della natura e delle cose arcane, una miniera d'informazioni sugli avvenimenti locali di ogni insediamento e tribù vicino alla sua tana, e un buon giudice del carattere altrui. Nonostante le sue propensioni filosofiche, tuttavia, nessuno riesce a sopravvivere a lungo alla femmina di drago se, quando la si incontra, quest'ultima è affamata.

**Renveshalhiariv:** Drago blu molto vecchio femmina; GS 19; drago Enorme (terra); DV 30d12+180, pf 375; Iniz +0; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 45 m (media); CA 37, contatto 8, colto alla sprovvista 37; Att base +39; Lotta +49; Att +39 in mischia (2d8+11, morso); Att comp +39 in mischia (2d8+11, morso), +37 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +37 in mischia (1d8+5, 2 ali), +37 in mischia (2d6+16, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, *creare/distruocere acqua*, schiacciamento, presenza terrificante, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 25; AL LM; TS Temp +23, Rifl +17, Vol +21; For 33, Des 10, Cos 23, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +35, Cercare +35, Concentrazione +22, Conoscenze (arcane) +20, Conoscenze (geografia) +16, Conoscenze (locali) +16, Conoscenze (natura) +16, Diplomazia +39, Intimidire +37, Nascondersi +6, Osservare +35, Percepire Intenzioni +35, Raggiare +35, Sapienza Magica +37; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Manovrabilità Migliorata, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Soffio Controllato, Soffio Propagante, Soffio Spedito, Soffio Veloce, Tempesta di Ali.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m (cono di 15 m se controllata, propagazione di 7,5 m se propagante), 18d8 danni da elettricità, Riflessi CD 31 dimezza.

**Creare/distruocere acqua (Mag):** 3 volte al giorno - come *creare acqua*, ma può anche essere utilizzato per distruggere l'acqua. 11° livello dell'incantatore; Volontà CD 29 nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+16 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 31 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 81 m, DV 29 o meno, Volontà CD 29 nega.

**Imitazione dei suoni (Str):** Può imitare, ogni volta che lo desidera, qualsiasi voce o suono ascoltato. Chi ascolta deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 29 per scoprire l'inganno.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *ventriloquio*; 1 volta al giorno - *terreno illusorio*. 11° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 11° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/7/4; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *allarme, anatema, protezione dal bene, scudo, scudo della fede*; 2° - *cura ferite moderate, frantumare, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, nube di nebbia*; 3° - *dissolvi magie, oscurità profonda, suggestione, velocità*; 4° - *charme sui mostri, libertà di movimento, tempesta di ghiaccio*; 5° - *comando superiore, cono di freddo*.

### Dreargakaduaarte

#### Drago blu antico

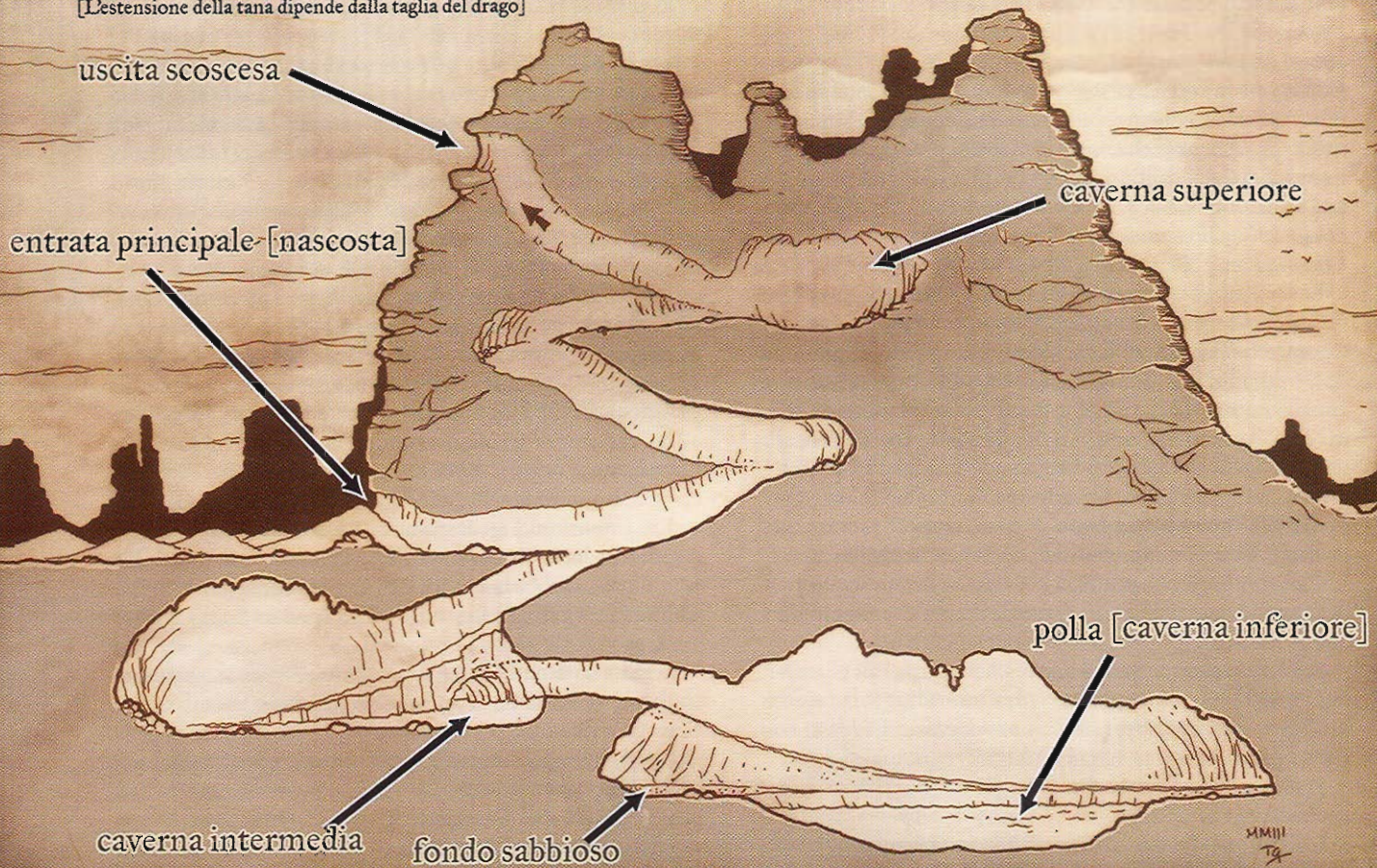
Dreargakaduaarte, che ha gli occhi vitrei e ciechi per l'età, si nasconde nelle tenebre in ogni istante. La sua spelonca è avvolta in un incantesimo *oscurità profonda* (lanciato con il talen-

# Drago blu

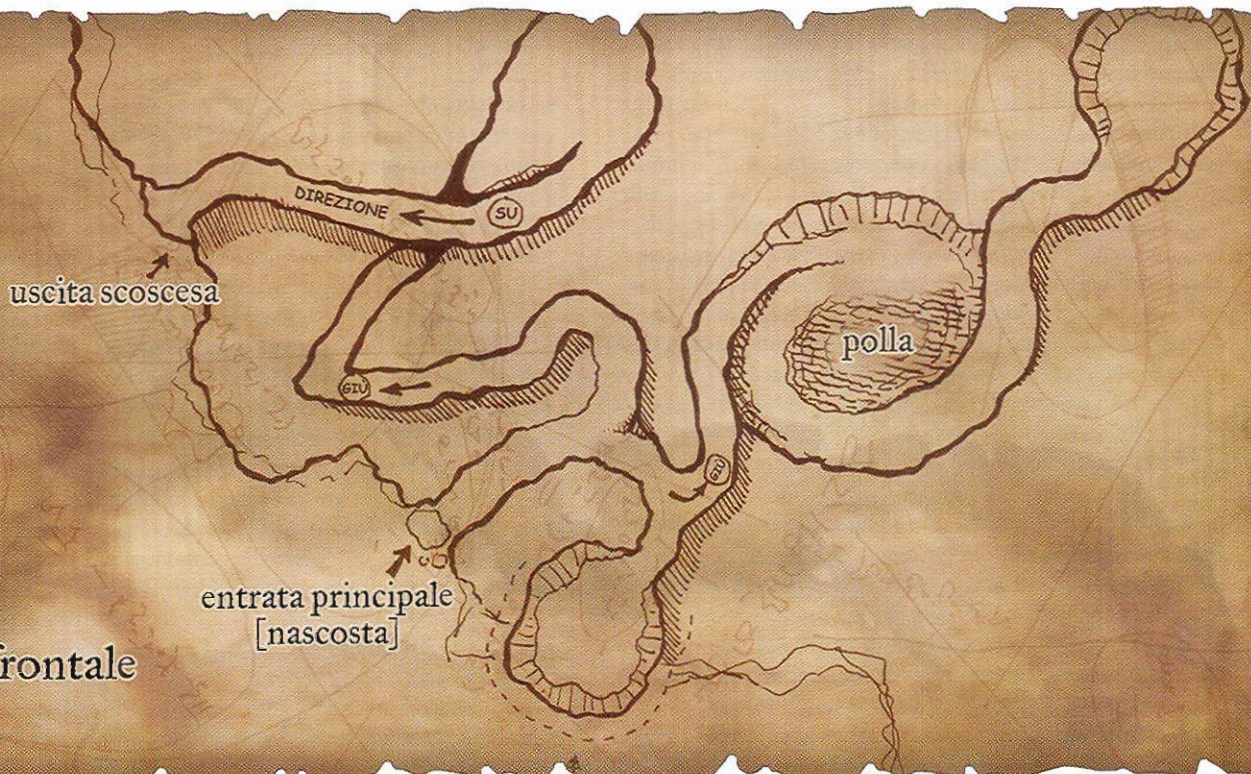
Vista laterale

Tipica tana di un drago blu

[L'estensione della tana dipende dalla taglia del drago]



Vista frontale



to Incantesimi Estesi, perciò il drago ha la necessità di rinnovare l'incantesimo soltanto ogni 26 giorni) e infestata dalle ombre evocate con l'incantesimo *creare non morti*. (Le ombre sono abbastanza intelligenti da non disturbare Dreargakaduyrte, anche se il drago non ha alcun controllo magico su questi non morti). Il drago passa la maggior parte del suo tempo a dormire e sembra ormai pronto e rassegnato al suo crepuscolo. Il drago, tuttavia, è un calderone ribollente di rabbia e di odio e quando non dorme si riversa con violenza contro tutte le creature viventi che si avvicinano troppo alla sua tana. Dreargakaduyrte non desidera per nulla discutere o negoziare, si interessa soltanto della morte, innanzi tutto quella delle altre creature, ma è affascinato dall'idea della sua ineluttabile scomparsa, dopo aver vissuto così a lungo.

**Dreargakaduyrte:** Drago blu antico; GS 21; drago Mastodontico (terra); DV 33d12+231, pf 445; Iniz +0; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 60 m (scarsa); CA 38, contatto 6, colto alla sprovvista 38; Att base +41; Lotta +57; Att +41 in mischia (4d6+12, morso); Att comp +41 in mischia (4d6+12, morso), +36 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +36 in mischia (2d6+6, 2 ali), +36 in mischia (2d8+18, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, *creare/distruocere acqua*, schiacciamento, presenza terrificante, squartare, ghermire, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS cecità, percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 27; AL LM; TS Temp +25, Rifl +18, Vol +23; For 35, Des 10, Cos 25, Int 20, Sag 21, Car 20.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +41, Cercare +41, Concentrazione +27, Conoscenze (arcane) +24, Conoscenze (geografia) +15, Conoscenze (locali) +15, Conoscenze (natura) +15, Conoscenze (religioni) +15, Conoscenze (storia) +15, Diplomazia +45, Intimidire +43, Nascondersi +7, Osservare +41, Percepire Intenzioni +41, Raggiare +41, Sapienza Magica +43; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Combattere alla Cieca, Fluttuare, Ghermire, Grosso e al Comando, Incantesimi Estesi, Maestria in Combattimento, Manovrabilità Migliorata, Soffio Controllato, Soffio Spedito, Squartare.

**Cecità (Str):** Dreargakaduyrte è cieco e si affida completamente alla sua percezione cieca. È immune agli attacchi con lo sguardo e agli attacchi accecanti.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 36 m (cono di 18 m se controllata), 20d8 danni da elettricità, Riflessi CD 33 dimezza.

**Creare/distruocere acqua (Mag):** 3 volte al giorno - come *creare acqua*, ma può anche essere utilizzato per distruggere l'acqua. 13° livello dell'incantatore; Volontà CD 31 nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+18 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 33 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 90 m, DV 32 o meno, Volontà CD 31 nega.

**Squartare:** 4d8+18 danni extra.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+12 danni per round o artiglio per 2d8+6 danni per round.

**Imitazione dei suoni (Str):** Può imitare, ogni volta che lo desidera, qualsiasi voce o suono ascoltato. Chi ascolta deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 31 per scoprire l'inganno.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *ventriloquio*; 1 volta al giorno - *terreno illusorio*, *velo*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 13° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+18 danni contundenti. Riflessi CD 33 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/7/4; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *allarme, anatema, protezione dal bene, scudo, scudo della fede*; 2° - *cura ferite moderate, frantumare, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, nube di nebbia*; 3° - *dissolvi magie, oscurità profonda, suggestione, velocità*; 4° - *charme sui mostri, libertà di movimento, tempesta di ghiaccio*; 5° - *comando superiore, cono di freddo*; 6° - *creare non morti, dissolvi magie superiore*.

### Aarazthoorus Drago blu dragone

Molti draghi malvagi aspirano soltanto all'egoismo, alla crudeltà, alla distruzione totale ed erratica e all'uccisione a sangue freddo degli altri esseri viventi. Aarazthoorus, tuttavia, è colma di una malavolenza tanto profonda quanto quella di un diavolo degli Inferi, e ha il potere di avvelenare il mondo con la sua malvagità. Nel suo cuore non alberga alcuna pietà o compassione, qualsiasi sentimento di sorta e ogni parola che esce dalla sua bocca suona blasfema alle orecchie di quanti sono di allineamento buono. La dominazione e la tirannide sono la sua vita, e questa femmina di drago cerca di cancellare ogni traccia di bontà dal suo territorio. Il drago ha intralazzi con i diavoli e tratta alla pari con i loro signori. All'interno della sua profonda spelunca sotterranea si trova un *portale* permanente che porta a uno degli strati degli Inferi, dove il drago trascorre tanto tempo quanto quello che passa sul Piano Materiale.

**Aarazthoorus:** Drago blu dragone femmina; GS 23; drago Mastodontico (terra); DV 36d12+288, pf 522; Iniz +4; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 60 m (scarsa); CA 41, contatto 6, colto alla sprovvista 41; Att base +45; Lotta +61; Att +45 in mischia (4d6+13, morso); Att comp +45 in mischia (4d6+13, morso), +43 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +43 in mischia (2d6+6, 2 ali), +43 in mischia (2d8+19, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, *creare/distruocere acqua*, schiacciamento, presenza terrificante, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 29; AL LM; TS Temp +28, Rifl +20, Vol +25; For 37, Des 10, Cos 27, Int 20, Sag 21, Car 20.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +44, Cercare +44, Concentrazione +30, Conoscenze (arcane) +24, Conoscenze (natura) +20, Diplomazia +48, Intimidire +46, Nascondersi +10, Osservare +44, Percepire Intenzioni +44, Raggiare +44, Sapienza Magica +46, Sopravvivenza +14, Valutare +15; Ascesa Poderosa, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Carica Crudelmente, Fluttuare, Ghermire, Iniziativa Migliorata, Manovrabilità Migliorata, Multiattacco, Soffio Controllato, Soffio Propagante, Soffio Spedito, Soffio Veloce.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 36 m (cono di 18 m se controllata, propagazione di 9 m se propagante), 22d8 danni da elettricità, Riflessi CD 36 dimezza.

**Creare/distruocere acqua (Mag):** 3 volte al giorno - come *creare acqua*, ma può anche essere utilizzato per distruggere l'acqua. 15° livello dell'incantatore; Volontà CD 33 nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di

taglia Media o inferiore subiscono 4d6+19 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 36 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 99 m, DV 35 o meno, Volontà CD 33 nega.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+13 danni per round o artiglio per 2d8+6 danni per round.

**Imitazione dei suoni (Str):** Può imitare, ogni volta che lo desidera, qualsiasi voce o suono ascoltato. Chi ascolta deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 33 per scoprire l'inganno.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *ventriquoio*; 1 volta al giorno - *terreno illusorio, velo*. 15° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 15° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+19 danni contundenti, Riflessi CD 36 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/7/6/4; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *allarme, anatema, protezione dal bene, scudo, scudo della fede*; 2° - *cura ferite moderate, frantumare, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, nube di nebbia*; 3° - *dissolvi magie, oscurità profonda, suggestione, velocità*; 4° - *deblitazione, influenza sacrilega, libertà di movimento, porta dimensionale*; 5° - *blocca mostri, comando superiore, dominare persone, immagine persistente*; 6° - *cerchio di morte, dissolvi magie superiore, guarigione*; 7° - *blasfemia, spruzzo prismatico*.

## Lothaenorixius

### Drago blu grande dragone

Lothaenorixius è un drago posseduto dal demone del denaro. Il drago, per decenni, ha assaltato le carovane del sale che attraversavano il suo territorio desertico. I mercanti che gestivano le carovane e le miniere dalle quali si ricavava il sale cercarono sempre un modo eliminare il drago. Un giorno, un gruppo di avventurieri assoldato dal proprietario di una miniera situata vicino alla tana di Lothaenorixius riuscì quasi a ucciderlo. Il drago, furibondo, attaccò la miniera, spazzò via i proprietari e se ne impossessò.

Lothaenorixius si rese presto conto che la miniera poteva essere una fonte di ricchezza. Invece di distruggerla, la mantenne operativa. Da allora il drago passa i suoi giorni e le sue notti a scavare nella miniera per trarre il massimo profitto.

Lothaenorixius sa che deve spendere qualcosa per il cibo e la sistemazione dei suoi lavoratori e delle sue bestie da soma, ma è talmente avaro da lesinare su ogni moneta di rame. Il drago cerca di continuo un sistema per ottenere il massimo profitto con il minimo investimento. Utilizza manodopera non morta su larga scala, ma le creature non morte sono così lente da non essere all'altezza dei lavori richiesti. Quindi, il drago si trova costretto a cercare lavoratori viventi per necessità, soprattutto per trasportare il sale da vendere al mercato.

Lothaenorixius, ogni tre mesi, rivede produzione e profitti, e quindi aggiusta di conseguenza la sua forza lavoro. Ciò di so-

lito significa uccidere e divorare alcuni minatori (anche se di solito certi cadaveri vengono preservati per poi essere rianimati come non morti). Se è particolarmente scontento dei risultati, anche i suoi seguaci e gregari subiscono le conseguenze della sua bestiale irascibilità.

Lothaenorixius, nonostante i suoi sistemi di gestione, cerca di restare dietro le quinte. Il drago ha messo in giro voci secondo le quali sarebbe stato sconfitto per mano del gruppo che invano aveva attaccato la sua tana. Gestisce la miniera tramite Lilanab, un suo gregario speciale (a oggi l'ottavo, visto che i precedenti sette sono stati uccisi dal drago a mo' di esempio per il resto della manovalanza). Lilanab in realtà è una erinni sotto le mentite spoglie di umano, incaricata di impersonare il capo del gruppo che "avrebbe ucciso" Lothaenorixius.

I gruppi incontreranno per lo più i servitori di Lothaenorixius invece del drago stesso, a meno che non attacchino e saccheggino la sua miniera. Lothaenorixius non esita a difendersi, se intravede una possibile minaccia. Il drago di solito si libra in volo per il solo piacere di assaporare la rovente aria del deserto o per creare gravi disagi sulla tratta di un concorrente.

Lothaenorixius trascorre la maggior parte delle sue giornate a scorrere i tabulati e i libri mastri sull'andamento della sua miniera. Il drago utilizza l'incantesimo *occhi indagatori* e una *sfera di cristallo* per sorvegliare le attività tutt'intorno alla miniera. Questa sorveglianza di solito gli consente di accorgersi con largo anticipo di qualsiasi tentativo di invasione della sua tana.

Lothaenorixius in genere cerca di camuffarsi prima di ingaggiare battaglia. Il drago utilizza la sua capacità di *velo* per sembrare qualsiasi altra creatura volante di taglia grossa. Una ginofinge o un drago d'ottone sono i suoi mascheramenti preferiti.

Lothaenorixius giace nascosto in un'ampia camera segreta nella miniera di sale della quale si è impadronito. La miniera e il complesso di edifici che servono per gestirla ospitano oltre 300 creature. Queste comprendono Lilanab e più di 50 chierici che hanno accesso ai domini Male e Terra, decine di mummie e circa 100 zombi. I restanti (pressoché 100 individui) sono schiavi di varie specie (per lo più umani) subissati di lavoro. Ogni abitante del complesso con un punteggio di Intelligenza è consapevole del fatto che un padrone invisibile controlla la miniera, ma soltanto Lilanab e i suoi chierici sanno che il loro signore supremo è un grande drago blu.

**Lothaenorixius:** Drago blu grande dragone; GS 25; drago Mastodontico (terra); DV 39d12+312, pf 565; Iniz +0; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 60 m (scarsa); CA 44, contatto 6, colto alla sprovvista 44; Att base +49; Lotta +65; Att +49 in mischia (4d6+14, morso); Att comp +49 in mischia (4d6+14, morso), +47 in mischia (2d8+7, 2 artigli), +47 in mischia (2d6+7, 2 ali), +47 in mischia (2d8+21, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, *creare/distruggere acqua*, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 31; AL LM; TS Temp +29, Rifl +21, Vol +27; For 39, Des 10, Cos 27, Int 22, Sag 23, Car 22.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +48, Cercare +48, Concentrazione +29, Conoscenze (arcane) +27, Conoscenze (natura) +27, Conoscenze (religioni) +27, Conoscenze (storia) +27, Diplomazia +52, Intimidire +50, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +9, Osservare +48, Percepire Intenzioni +48, Raggi-

## IL TALENTO AUTORITÀ DI LOTHAEORIXIUS

Il punteggio di Autorità base di Lothaenorixius è 61. In ogni caso, il suo punteggio verso i gregari vale solo 47, in particolare perché il drago ne ha uccisi 7. Nei confronti dei suoi seguaci, il suo punteggio di Autorità è 62.



rare +48, Sapienza Magica +50, Sopravvivenza +16; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Autorità, Combattere alla Cieca, Fluttuare, Ghermire, Maestria in Combattimento, Manovrabilità Migliorata, Multiattacco, Onda d'Urto, Soffio Controllato, Soffio Propagante, Soffio Spedito, Volontà Epica.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 36 m (cono di 18 m se controllata, propagazione di 9 m se propagante), 24d8 danni da elettricità, Riflessi CD 37 dimezza.

**Creare/distruggere acqua (Mag):** 3 volte al giorno - come *creare acqua*, ma può anche essere utilizzato per distruggere l'acqua. 17° livello dell'incantatore; Volontà CD 35 nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+21 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 37 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 108 m, DV 38 o meno, Volontà CD 35 nega.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+14 danni per round o artiglieria per 2d8+7 danni per round.

**Imitazione dei suoni (Str):** Può imitare, ogni volta che lo desidera, qualsiasi voce o suono ascoltato. Chi ascolta deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 35 per scoprire l'inganno.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *ventriloquio*; 1 volta al giorno - *miraggio arcano*, *terreno illusorio*, *velo*. 17° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 17° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+21 danni contundenti, Riflessi CD 37 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/7/7/7/7/6/4; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida*, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luci danzanti*, *mano magica*, *raggio di gelo*, *resistenza*, *sigillo arcano*, *suono fantasma*; 1° - *allarme*, *comando*, *protezione dal bene*, *scudo*, *scudo della fede*; 2° - *cura ferite moderate*, *grazia del gatto*, *individuazione dei pensieri*, *tocco di idiozia*, *vento sussurrante*; 3° - *animare morti*, *oscurità profonda*, *suggestione*, *velocità*; 4° - *cura ferite critiche*, *influenza sacrilega*, *libertà di movimento*, *porta dimensionale*; 5° - *comando superiore*, *dominare persone*, *occhi indagatori*, *simbolo di dolore*; 6° - *cerchio di morte*, *creare non morti*, *dissolvi magie superiore*; 7° - *blasfemia*, *distruzione*, *spruzzo prismatico*; 8° - *orrido avvizzimento*, *turbine*.

## ESEMPI DI DRAGHI DI BRONZO

Di seguito sono descritti dodici esempi di draghi di bronzo, uno per ogni categoria di età. Le descrizioni comprendono la personalità di base e alcune note sull'incontro che il DM potrebbe sviluppare per la sua campagna, insieme a un elenco di statistiche che rendono il drago, così come è, pronto da giocare.

**Respirare sott'acqua (Str):** Tutti i draghi di bronzo possono respirare sott'acqua senza limiti di tempo e, anche se immersi, possono utilizzare le loro armi a soffio, i loro incantesimi e le loro altre capacità senza nessun impedimento.

**Abilità:** Un drago di bronzo si muove nell'acqua alla sua velocità di nuotare senza bisogno di effettuare prove di Nuotare. Un drago riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare che effettua per compiere manovre speciali o evitare pericoli. Il drago può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, anche se distratto o in pericolo mentre nuota. Il drago può usare l'azione di correre mentre nuota, purché si sposti in linea *terra*.

### Immersa

#### Drago di bronzo cucciolo

Immersa è allegra come un delfino e curiosa come un gatto. Non riesce a stare ferma un'istante. Immersa ama gli animali e usa spontaneamente la sua capacità di *parlare con gli animali*. Questa femmina di drago ha stretto amicizia con quasi tutte le creature che nuotano, volano o strisciano lungo la sua parte di costa rocciosa. I pescatori e i cacciatori umanoidi le provocano un certo disgusto. Il drago, che non priverà mai una creatura dei mezzi di sostentamento o della possibilità di guadagnarsi da vivere, vigila comunque alla ricerca di segnali che indichino raccolti troppo intensivi, battute di caccia o crudeltà inutili. Immersa talvolta interviene per portare in salvo i naufraghi, li aiuta a spingersi a riva e li accompagna nell'entroterra verso la civiltà. Ciò la rende piuttosto popolare tra i marinai del posto, mentre i cacciatori e i pescatori non si curano affatto di lei.

**Immersa:** Drago di bronzo cucciolo femmina; GS 3; drago Piccolo (acqua); DV 6d12+6; pf 45; Iniz +4; Vel 12 m, volare 30 m (media), nuotare 18 m; CA 16, contatto 11, colto alla sprovvista 16; Att base +8; Lotta +3; Att +8 in mischia (1d6+1, morso); Att comp +8 in mischia (1d6+1, morso), +3 in mischia (1d4, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio, capacità magiche; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +7; For 13, Des 10, Cos 13, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +11, Cercare +10, Conoscenze (natura) +8, Diplomazia +13, Nascondersi +6, Nuotare +18, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11, Sopravvivenza +11; Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 12 m, 2d6 danni da elettricità, Riflessi CD 14 dimezza; o cono di 6 m, *repulsione* 1d6+1 round, Volontà CD 14 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*. 1° livello dell'incantatore.

### Eyruaad

#### Drago di bronzo molto giovane

I draghi di bronzo più anziani scuotono le loro teste in segno di disappunto e considerano Eyruaad soltanto uno dei tanti giovani pieni di ideali, ma questo giovane esemplare di drago pensa a se stesso come a qualcosa di molto affine ad un paladino. Eyruaad crede che si debba estirpare il male alla radice, a differenza degli altri esemplari di bronzo che consentono ai draghi malvagi di costruire le loro tane nelle vicinanze e tessere chissà quali macchinazioni malvagie. Eyruaad non tollera la presenza di nessuna creatura malvagia nel suo territorio (piuttosto piccolo, in verità), soprattutto i draghi malvagi. Sfrutta la sua vasta rete di animali e di umanoidi per tenersi informato sugli attacchi compiuti da creature malvagie, e approfondisce in prima persona ciascuna di queste segnalazioni, così da difendere gli innocenti sotto la sua protezione. Il suo difetto principale è l'eccessiva impazienza di gettarsi nella mischia, quali che siano le probabilità di vittoria. Finora, la fortuna non gli ha mai girato le spalle, ma prima o poi Eyruaad potrebbe aver bisogno di aiuto.

**Eyruaad:** Drago di bronzo molto giovane; GS 5; drago Medio (acqua); DV 9d12+18; pf 76; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 18, contatto 10, colto alla sprovvista 18; Att base +11; Lotta +11; Att +11 in mischia (1d8+2, morso); Att comp +11 in mischia (1d8+2, morso), +9 in mischia

# DRAGO DI BRONZO



In volo

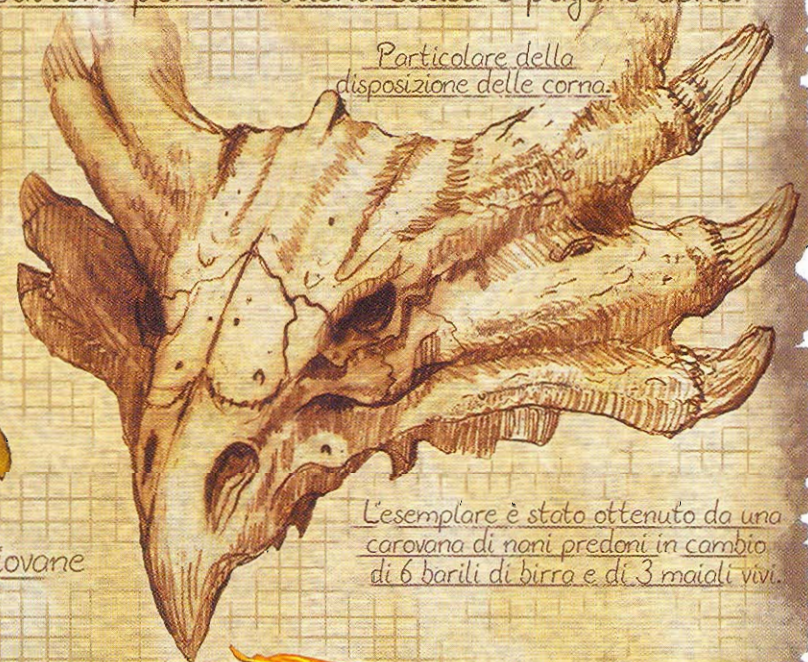
Legale buono  
Sottotipo dell'acqua  
Acquatico caldo  
Sotterranei

Vecchio  
7,2 m

*I draghi di bronzo, curiosi e stranamente affascinati dalla guerra, si uniscono di buon grado agli eserciti che combattono per una buona causa e pagano bene.*

- Controllare acqua
- Individuazione dei pensieri
- Metamorfosi
- Nube di nebbia
- Parlare con gli animali

Particolare della disposizione delle corna.

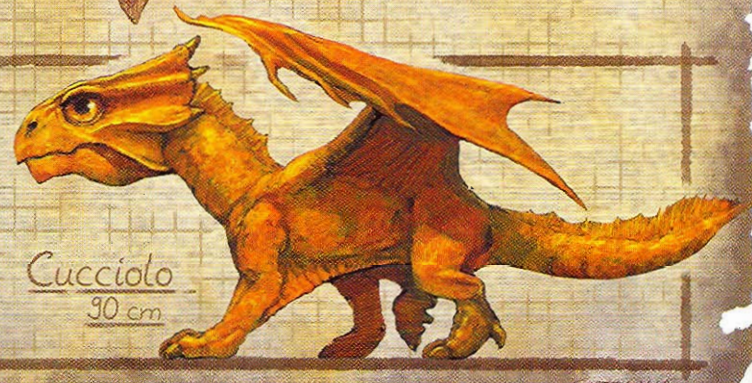


*L'esemplare è stato ottenuto da una carovana di noni predoni in cambio di 6 barili di birra e di 3 maiali vivi.*



Adulto giovane  
3,6 m

Giovane  
1,8 m



Cucciolo  
90 cm

FABIANIA

(1d6+1, 2 artigli), +9 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio, capacità magiche; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +8; For 15, Des 10, Cos 15, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +14, Cercare +12, Conoscenze (geografia) +7, Conoscenze (locali) +7, Conoscenze (storia) +7, Diplomazia +16, Intimidire +14, Muoversi Silenziosamente +3, Nuotare +19, Osservare +14, Percepire Intenzioni +12, Raggiare +8; Allerta, Attacco Poderoso, Flutuare, Multiattacco.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 18 m, 4d6 danni da elettricità, Riflessi CD 16 dimezza; o cono di 9 m, *repulsione* 1d6+2 round, Volontà CD 16 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*. 2° livello dell'incantatore.

### Louteah

#### Drago di bronzo giovane

Louteah è una vigliacca, anche se non lo ammetterà mai o accetterà di essere considerata tale. Questa femmina di drago è soltanto una spacona, seppure piuttosto teatrale, e con le sue smargiassate riesce a far fuggire a gambe levate i nemici più deboli o più creduloni. In ogni caso, quando non riesce a evitare uno scontro diretto né con l'intimidazione né con la presenza terrificante né con il gas di *repulsione*, cerca di allontanarsi in volo, di solito con un commiato del tipo: "Vile, non sei all'altezza della sfida!". Louteah conserva il suo spirito pugnace per le creature malvagie, ovviamente, ed è piuttosto amichevole verso gli amici e le creature con la stessa indole, questo fino a quando nessuno mette in discussione il suo coraggio.

**Louteah:** Drago di bronzo giovane femmina; GS 7; drago Medio (acqua); DV 12d12+24; pf 102; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (media), nuotare 18 m; CA 21, contatto 10, colto alla sprovvista 21; Att base +15; Lotta +15; Att +15 in mischia (1d8+3, morso); Att comp +15 in mischia (1d8+3, morso), +10 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +10 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +10, Rifl +8, Vol +11; For 17, Des 10, Cos 15, Int 16, Sag 17, Car 16.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +17, Camuffare +15, Cercare +17, Concentrazione +16, Conoscenze (locali) +9, Diplomazia +21, Intimidire +19, Nuotare +17; Osservare +17, Percepire Intenzioni +17, Raggiare +9, Sapienza Magica +6; Attacco Poderoso, Maestria in Combattimento, Manovrabilità Migliorata, Risvegliare Presenza Terrificante, Virare.

**Forma alternativa (Sop):** Può assumere qualsiasi forma umanoide di taglia Media o inferiore con un'azione standard tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfofi* lanciato su se stesso come uno stregone di 3° livello tranne per il fatto che il drago non riacquista punti ferita per il cambiamento di forma e che può assumere soltanto la forma di un umanoide. Il drago può restare nella sua forma umanoide finché non decide di assumere un'altra forma o di tornare alla sua forma naturale.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 18 m, 6d6 danni da elettricità, Riflessi CD 18 dimezza; o cono di 9 m, *repulsione* 1d6+3 round, Volontà CD 18 nega.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 18 m, DV 11 o me-

no, Volontà CD 19 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*. 3° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 1° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (5/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, resistenza, suono fantasma*; 1° - *scudo della fede, stretta folgorante*.

### Plantagonox

#### Drago di bronzo adolescente

Plantagonox è una spia. Quando le forze del male minacciano il reame umano vicino alla sua tana, il drago utilizza insieme la sua capacità di forma alternativa e la sua abilità di Camuffare per infiltrarsi tra le loro fila, venire a sapere dei loro piani per farli poi fallire. La natura del suo lavoro lo ha reso un po' truce e alquanto flessibile. Il suo senso dell'umorismo è piuttosto amaro e soltanto pochi riescono ad apprezzarlo, poiché si concentra per lo più sulle varie forme di morte e di smembramento alle quali il drago è stato costretto ad assistere e che spesso, a malapena, è riuscito egli stesso a scansare. Il drago, tuttavia, non cerca mai di passare per un eroe, e di fatto evita tutti i discorsi diretti che riguardano le sue imprese. Avendo passato così tanto tempo sottocopertura, sotto le mentite spoglie di qualcun altro, gli è quasi impossibile fidarsi del prossimo. Quindi, anche se è tanto socievole quanto la maggior parte dei draghi di bronzo, è molto riservato ed evita di rivelare qualsiasi particolare su stesso che potrebbe dare un vantaggio al nemico.

**Plantagonox:** Drago di bronzo adolescente; GS 9; drago Grande (acqua); DV 15d12+45, pf 142; Iniz +4; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 23, contatto 9, colto alla sprovvista 23; Att base +18; Lotta +23; Att +18 in mischia (2d6+4, morso); Att comp +18 in mischia (2d6+4, morso), +16 in mischia (1d8+2, 2 artigli), +16 in mischia (1d6+2, 2 ali), +16 in mischia (1d8+6, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +12, Rifl +9, Vol +13; For 19, Des 10, Cos 17, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +21, Camuffare +21, Cercare +21, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (locali) +9, Conoscenze (natura) +9, Diplomazia +25, Intimidire +11, Nascondersi -2, Nuotare +16, Osservare +21, Percepire Intenzioni +21, Raggiare +9, Sapienza Magica +14, Sopravvivenza +9, Valutare +6; Arma Focalizzata (artiglio), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Soffio Controllato, Soffio Specchio, Virare.

**Forma alternativa (Sop):** Può assumere qualsiasi forma umanoide di taglia Media o inferiore con un'azione standard tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfofi* lanciato su se stesso come uno stregone di 4° livello, tranne per il fatto che il drago non riacquista punti ferita per il cambiamento di forma e che può assumere soltanto la forma di un umanoide. Il drago può restare nella sua forma umanoide finché non decide di assumere un'altra forma o di tornare alla sua forma naturale.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 18 m (cono di 9 m se controllata), 8d6 danni da elettricità, Riflessi CD 20 dimezza; o cono di 12 m (linea di 24 m se controllato), *repulsione* 1d6+4 round, Volontà CD 20 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*. 4° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 3° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti** (6/6; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo*; 1° - *animare corde, dardo incantato, scudo*.

### Cybilnemarea

#### Drago di bronzo adulto giovane

Cybilnemarea ha dedicato la sua vita a combattere la diffusione della pirateria vicino al suo territorio. Sotto forma umana (o talvolta sotto forma di un altro umanoide), cerca impiego come marinaio sulle navi mercantili, facendo valere le sue "capacità di incantatore minore" come punto di forza se necessario. Questa femmina di drago ha trascorso così tanto tempo sotto quelle mentite spoglie che alla fine è diventata un vero lupo di mare. Stare a bordo delle navi le ha permesso di venire in contatto con decine di vascelli pirati, compresi quelli che l'avevano assoldata senza rivelarle in anticipo la loro vera missione, potendo così proteggere gli altri marinai e catturare un certo numero di capitani pirati da consegnare poi alla giustizia. Il drago è una specie di leggenda locale, anche se questi cerca di tenere nascosta la sua vera natura persino nel corso di un attacco pirata. Il drago non adotta mai la stessa forma umana più di una volta, e utilizza Camuffare per cambiare le sue sembianze, persino oltre ciò che le consente la sua capacità di forma alternativa, così da non attirare attenzioni di nessun tipo, positive o negative.

**Cybilnemarea:** Drago di bronzo adulto giovane femmina; GS 12; drago Grande (acqua); DV 18d12+72, pf 189; Iniz +4; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 26, contatto 9, colto alla sprovvista 26; Att base +23; Lotta +28; Att +23 in mischia (2d6+6, morso); Att comp +23 in mischia (2d6+6, morso), +18 in mischia (1d8+3, 2 artigli), +18 in mischia (1d6+3, 2 ali), +18 in mischia (1d8+9, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 20, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +15, Rifl +11, Vol +15; For 23, Des 10, Cos 19, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Artigianato (intrecciare corde) +6, Ascoltare +23, Camuffare +23, Cercare +23, Concentrazione +23, Conoscenze (arcano) +14, Conoscenze (locali) +10, Diplomazia +27, Intimidire +14, Nascondersi -2, Nuotare +23, Osservare +23, Percepire Intenzioni +23, Professione (marinaio) +6, Raggiare +11, Sapienza Magica +15, Utilizzare Corde +2; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Soffio Controllato, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Virare.

**Forma alternativa (Sop):** Può assumere qualsiasi forma umanoide di taglia Media o inferiore con un'azione standard tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfo* lanciato su se stesso come uno stregone di 5° livello, tranne per il fatto che il drago non riacquista punti ferita per il cambiamento di forma e che può assumere soltanto la forma di un umanoide. Il drago può restare nella sua forma umanoide finché non decide di assumere un'altra forma o di tornare alla sua forma naturale.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 24 m (cono di 12 m se controllata), 10d6 danni da elettricità, Riflessi CD 23 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 12 m (linea di 24 m se controllata), *repulsione* 1d6+5 round, Volontà CD 23 (o più alta se intensificata) nega.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 45 m, DV 17 o meno, Volontà CD 23 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*. 5° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 5° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti** (6/7/5; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo, riparare*; 1° - *colpo accurato, mani brucianti, favore divino, scudo*; 2° - *evoca sciame, immagine speculare*.

### Kepsektokiversvex

#### Drago di bronzo adulto

Kepsektokiversvex viene spesso scambiato per un ranger, poiché passa la maggior parte del suo tempo in forma umana, a caccia di sahuagin, lungo le coste selvagge nei pressi della sua tana. Gli umani del posto lo chiamano Spadascura e lo rispettano, seppure con un misto di riconoscenza, di soggezione e di timore. Gli elfi confinanti, che per lo più intuiscono la sua vera natura, lo conoscono con il nome di *Aisveraen*, grosso modo traducibile con "sguardo nobile" in lingua Comune. Kepsektokiversvex, quando si trova in mezzo agli umani, tende ad essere scontroso e taciturno, mentre si lascia andare e ride di gusto in compagnia degli elfi. In battaglia con i sahuagin è implacabile, letale e del tutto assorto, tanto è profondo e viscerale il suo odio verso queste creature empie.

**Kepsektokiversvex:** Drago di bronzo adulto; GS 15; drago Enorme (acqua); DV 21d12+105, pf 241; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 28, contatto 8, colto alla sprovvista 28; Att base +27; Lotta +37; Att +27 in mischia (2d8+8, morso); Att comp +27 in mischia (2d8+8, morso), +25 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +25 in mischia (1d8+4, 2 ali), +25 in mischia (2d6+12, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 22, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +17, Rifl +12, Vol +17; For 27, Des 10, Cos 21, Int 20, Sag 21, Car 20.

**Abilità e talenti:** Artista della Fuga +6, Ascoltare +26, Camuffare +23, Cercare +26, Concentrazione +26, Conoscenze (arcano) +15, Conoscenze (natura) +11, Conoscenze (storia) +13, Diplomazia +30, Equilibrio +4, Intimidire +15, Nascondersi -4, Nuotare +34, Osservare +26, Percepire Intenzioni +26, Raggiare +14, Sapienza Magica +17, Sopravvivenza +22; Attacco in Volo, Multiattacco, Seguire Tracce, Soffio Controllato, Soffio Intensificato, Soffio Propagante, Soffio Spedito, Virare.

**Forma alternativa (Sop):** Può assumere qualsiasi forma umanoide di taglia Media o inferiore con un'azione standard tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfo* lanciato su se stesso come uno stregone di 7° livello, tranne per il fatto che il drago non riacquista punti ferita per il cambiamento di forma e che può assumere soltanto la forma di un umanoide. Il drago può restare nella sua forma umanoide finché non decide di assumere un'altra forma o di tornare alla sua forma naturale.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m (cono di 15 m se controllata, propagazione di 7,5 m se propagante), 12d6 danni da elettricità, Riflessi CD 25 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m (linea di 30 m se controllata, propagazione di 7,5 m se propagante), *repulsione* 1d6+6 round, Volontà CD 25 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avver-

sari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+12 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 25 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 54 m, DV 20 o meno, Volontà CD 25 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno - *creare cibo e acqua, nube di nebbia*. 7° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 7° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/5; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, riparare*; 1° - *allarme, dardo incantato, mani brucianti, scudo, scudo della fede*; 2° - *cura ferite moderate, grazia del gatto, oscurità*; 3° - *estremità affilata, velocità*.

## Hezjinglahjonan

### Drago di bronzo adulto maturo

Hezjinglahjonan è un'eccezione. La sua tana in riva al mare è stracolma di tesori che si potrebbero meglio descrivere come cianfrusaglie, anche se li protegge con tanta ferocia quanto quella di qualsiasi altro drago che protegge le sue ricchezze. Questa femmina di drago spesso cammina lungo la battigia vicino alla sua tana in forma umana, alla ricerca di pezzi di legno trasportati alla deriva dalla corrente, di conchiglie dalla forma e dai colori interessanti e di relitti galleggianti provenienti da uno dei frequenti naufragi che piagano la costa. Se le capita di scorgere una nave che sta affondando vicino alla costa, si getta subito in mare per portare in salvo (nella sua forma naturale) quanti più marinai possibile, portandoli a riva e lasciandoli poi sulla spiaggia. Gli umani che interagiscono con lei, quando non appare sotto forma di drago spesso si congedano con il ricordo e l'impressione di aver conosciuto una vecchia donna tremante, ma essa spesso sceglie anche altre forme alternative, più giovani e attraenti e talvolta persino maschili.

**Hezjinglahjonan:** Drago di bronzo adulto maturo femmina; GS 17; drago Enorme (acqua); DV 24d12+120, pf 276; Iniz +4; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 31, contatto 8, colto alla sprovvista 31; Att base +31; Lotta +41; Att +31 in mischia (2d8+9, morso); Att comp +31 in mischia (2d8+9, morso), +26 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +26 in mischia (1d8+4, 2 ali), +26 in mischia (2d6+13, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 23, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +19, Rifl +14, Vol +19; For 29, Des 10, Cos 21, Int 20, Sag 21, Car 20.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +31, Camuffare +31, Cercare +31, Concentrazione +15, Conoscenze (geografia) +15, Conoscenze (natura) +13, Conoscenze (religioni) +14, Diplomazia +19, Intimidire +19, Nascondersi -3, Nuotare +39, Osservare +31, Percipire Intenzioni +31, Raggiare +31, Sapienza Magica +18, Sopravvivenza +29; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Attacco in Volo Agile, Iniziativa Migliorata, Soffio Controllato, Soffio Intensificato, Soffio Impregnante, Soffio Persistente, Virare.

**Forma alternativa (Sop):** Può assumere qualsiasi forma umanoide di taglia Media o inferiore con un'azione standard tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfosi* lanciato su se stesso come uno stregone di 9° livello, tranne per il fatto che il drago non riacquista punti fe-

rita per il cambiamento di forma e che può assumere soltanto la forma di un umanoide. Il drago può restare nella sua forma umanoide finché non decide di assumere un'altra forma o di tornare alla sua forma naturale.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m (cono di 15 m se controllata), 14d6 danni da elettricità, Riflessi CD 27 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m (linea di 30 m se controllata), *repulsione* 1d6+7 round, Volontà CD 27 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+13 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 27 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 63 m, DV 23 o meno, Volontà CD 27 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno - *creare cibo e acqua, nube di nebbia*. 9° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 9° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/5; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo):** 0 - *aprire/chiudere, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, riparare*; 1° - *allarme, cura ferite leggere, dardo incantato, favore divino, scudo*; 2° - *arma spirituale, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, oscurità*; 3° - *anti-individuazione, suggestione, velocità*; 4° - *buone speranze, muro di ghiaccio*.

## Kepesksippiolosnin

### Drago di bronzo vecchio

Kepesksippiolosnin si considera un esteta e un amante del bello. Il drago non si limita a possedere semplici monete d'oro come suo tesoro, bensì preferisce collezionare quelle di platino per la loro lucentezza; va notato che raccoglie comunque monete d'oro, ma soltanto se di conio artistico o molto antiche. Il drago, in ogni caso, è molto più interessato alle opere d'arte che alle monete, soprattutto nutre una passione per gli strumenti musicali perfetti e gli oggetti di vetro soffiato. La sua tana è situata in un tempio umano abbandonato, ampio e spazioso, con grandi colonne, alte volte e sculture plastiche. Il drago ama ascoltare la musica della qualità più eccelsa, e non nutre alcun rispetto per i bardi di secondo rango (si rifiuterà di ascoltare un'esecuzione con una prova di Intrattenere inferiore a 20). Spesso invita i bardi che lo colpiscono più favorevolmente (con un risultato della prova pari o superiore a 30) per cantare ancora una volta per lui o per suonare uno dei suoi numerosi strumenti magici.

**Kepesksippiolosnin:** Drago di bronzo vecchio; GS 19; drago Enorme (acqua); DV 27d12+162, pf 337; Iniz +4; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 34, contatto 8, colto alla sprovvista 34; Att base +35; Lotta +45; Att +35 in mischia (2d8+10, morso); Att comp +35 in mischia (2d8+10, morso), +33 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +33 in mischia (1d8+5, 2 ali), +33 in mischia (2d6+15, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 25, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +21, Rifl +15, Vol +21; For 31, Des 10, Cos 23, Int 22, Sag 23, Car 21.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +34, Camuffare +32, Cercare +34, Concentrazione +19, Conoscenze (arcano) +24, Conoscenze (geografia) +22, Conoscenze (natura) +16, Cono-

scenze (piani) +20, Diplomazia +38, Intimidire +22, Nascondersi -2, Nuotare +28, Osservare +34, Percepire Intenzioni +34, Professione (scrivano) +10, Raggiare +34, Sapienza Magica +22, Sopravvivenza +28; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Carica Crudele, Combattere alla Cieca, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Virare.

**Forma alternativa (Sop):** Può assumere qualsiasi forma umanoide di taglia Media o inferiore con un'azione standard tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfofi* lanciato su se stesso come uno stregone di 11° livello, tranne per il fatto che il drago non riacquista punti ferita per il cambiamento di forma e che può assumere soltanto la forma di un umanoide. Il drago può restare nella sua forma umanoide finché non decide di assumere un'altra forma o di tornare alla sua forma naturale.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m, 16d6 danni da elettricità, Riflessi CD 29 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m, *repulsione* 1d6+8 round, Volontà CD 29 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+15 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 29 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 72 m, DV 26 o meno, Volontà CD 29 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno - *creare cibo e acqua*, *individuazione dei pensieri*, *nube di nebbia*. 11° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 11° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/7/7/5; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo):** 0 - *aprire/chiusura*, *guida*, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luci danzanti*, *mano magica*, *prestidigitazione*, *raggio di gelo*, *riparare*; 1° - *allarme*, *comprensione dei linguaggi*, *dardo incantato*, *favore divino*, *scudo*; 2° - *cura ferite moderate*, *evoca sciame*, *grazia del gatto*, *oscurità*, *suono dirompente*; 3° - *dissolvi magie*, *folata di vento*, *suggestione*, *tempesta di nevischio*; 4° - *confusione*, *metamorfofi*, *tempesta di ghiaccio*; 5° - *nube mortale*, *telecinesi*.

### Ofkrysantemiselni

#### Drago di bronzo molto vecchio

Ofkrysantemiselni, di fatto il guardiano delle banchine di una grande città costiera, trascorre la maggior parte del suo tempo sotto forma di una vecchia nana, rinomata per i suoi lavori di carpenteria. Questa femmina di drago, anche se non è una maestra d'ascia, costruisce mobiletti, timoni, remi, scrigni e altri oggetti di legno utilizzati sulle navi, oltre a costruire e riparare pontili. Questa occupazione le permette di tenere sotto controllo la zona del porto, e per questo motivo è diventata la nemesis di un'organizzazione criminale che gestisce un racket di protezione. È una conversatrice affabile, con una vasta conoscenza che spazia in svariati campi e un'intelligenza sorprendente, pur possedendo un'insolita umiltà e modestia per un drago.

**Ofkrysantemiselni:** Drago di bronzo molto vecchio femmina; GS 20; drago Enorme (acqua); DV 30d12+180, pf 375; Iniz +4; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 37, contatto 8, colto alla sprovvista 37; Att base +39; Lotta +49; Att +39 in mischia (2d8+11, morso); Att comp +39 in mischia (2d8+11, morso), +34 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +34 in mischia (1d8+5, 2 ali), +34 in mischia (2d6+16, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio,

schiacciamento, presenza terrificante, ghermire, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 26, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +23, Rifl +17, Vol +23; For 33, Des 10, Cos 23, Int 22, Sag 23, Car 22.

**Abilità e talenti:** Artigianato (carpenteria) +11, Ascoltare +36, Camuffare +34, Cercare +35, Concentrazione +24, Conoscenze (arcano) +24, Conoscenze (locali) +20, Conoscenze (natura) +11, Conoscenze (religioni) +13, Conoscenze (storia) +15, Diplomazia +42, Intimidire +28, Nascondersi +1, Nuotare +39, Osservare +38, Percepire Intenzioni +38, Raggiare +22, Sapienza Magica +23, Sopravvivenza +34; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Attacco in Volo Agile, Carica Crudele, Ghermire, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Soffio Controllato, Soffio Intensificato, Virare.

**Forma alternativa (Sop):** Può assumere qualsiasi forma umanoide di taglia Media o inferiore con un'azione standard tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfofi* lanciato su se stesso come uno stregone di 13° livello, tranne per il fatto che il drago non riacquista punti ferita per il cambiamento di forma e che può assumere soltanto la forma di un umanoide. Il drago può restare nella sua forma umanoide finché non decide di assumere un'altra forma o di tornare alla sua forma naturale.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m (cono di 15 m se controllata), 18d6 danni da elettricità, Riflessi CD 31 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m (linea di 30 m se controllata), *repulsione* 1d6+9 round, Volontà CD 31 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+16 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 31 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 81 m, DV 29 o meno, Volontà CD 31 nega.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Piccola o inferiore, morso per 2d8+11 danni per round o artiglio per 2d6+5 danni per round.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno - *creare cibo e acqua*, *individuazione dei pensieri*, *nube di nebbia*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 13° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/7/7/5; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida*, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luci danzanti*, *mano magica*, *prestidigitazione*, *raggio di gelo*, *riparare*, *sigillo arcano*; 1° - *allarme*, *dardo incantato*, *mani brucianti*, *scudo*, *scudo della fede*; 2° - *cura ferite moderate*, *evoca sciame*, *grazia del gatto*, *localizza oggetto*, *oscurità*; 3° - *dissolvi magie*, *luce incandescente*, *suggestione*, *velocità*; 4° - *charme sui mostri*, *invisibilità superiore*, *linguaggi*, *nebbia solida*; 5° - *cono di freddo*, *fabbricare*, *muro di forza*; 6° - *guarigione*, *nebbia acida*.

### Aujigweybermanoth

#### Drago di bronzo antico

Aujigweybermanoth vive nei pressi di un piccolo villaggio di pescatori, e passa buona parte del suo tempo sotto forma di un vecchio marinaio che ripara le sue reti e condivide i racconti delle sue avventure con gli altri abitanti del villaggio. A differenza di molti draghi, non fa alcun tentativo di celare la sua vera natura; preferisce assumere sembianze umane soltanto perché gli umani possono parlare con lui

# Drago di bronzo

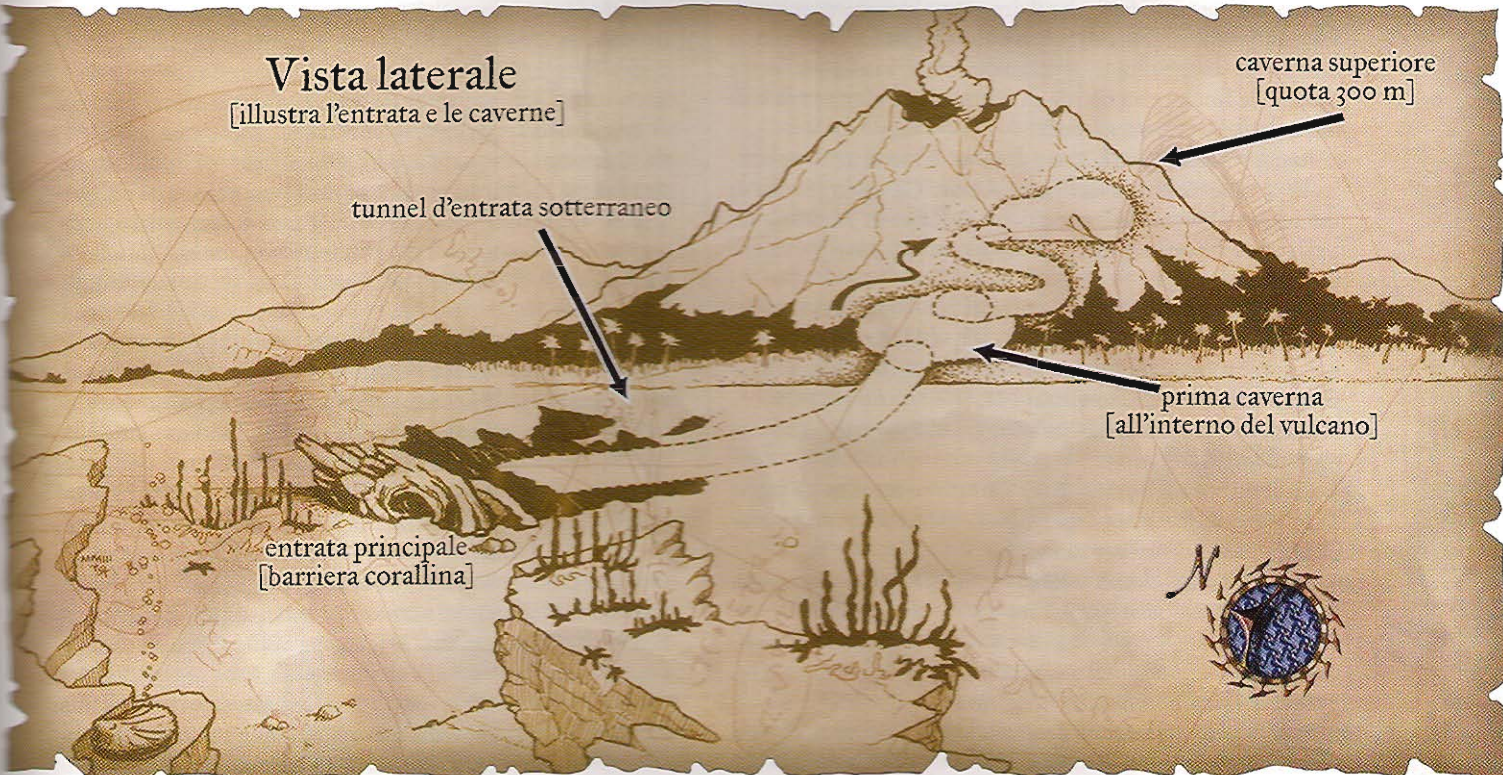
Tipica tana di un drago di bronzo

[L'estensione della tana dipende dalla taglia del drago]



## Vista laterale

[illustra l'entrata e le caverne]



più facilmente in quel modo. I pescatori guardano ad Aujigweybermanoth come al loro protettore e campione, e addirittura attribuiscono alla sua presenza l'abbondanza della pesca delle acque sotto la sua tutela, cosa con la quale il drago peraltro non ha nulla a che vedere. Il drago ride spesso, condivide volentieri lunghi racconti e aneddoti, e prova un sincero affetto verso la "sua gente".

**Aujigweybermanoth:** Drago di bronzo antico; GS 22; drago Mastodontico (acqua); DV 33d12+231, pf 445; Iniz +0; Vel 12 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 38, contatto 6, colto alla sprovvista 38; Att base +41; Lotta +57; Att +41 in mischia (4d6+12, morso); Att comp +41 in mischia (4d6+12, morso), +39 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +39 in mischia (2d6+6, 2 ali), +39 in mischia (2d8+18, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire migliorato, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 28, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +25, Rifl +18, Vol +25; For 35, Des 10, Cos 25, Int 24, Sag 25, Car 24.

**Abilità e talenti:** Artigianato (intrecciare reti) +10, Ascoltare +43, Camuffare +29, Cercare +43, Concentrazione +28, Conoscenze (arcano) +33, Conoscenze (geografia) +21, Conoscenze (locali) +32, Conoscenze (natura) +27, Conoscenze (piani) +19, Conoscenze (religioni) +22, Diplomazia +31, Intimidire +33, Nascondersi -2, Nuotare +42, Osservare +43, Percepire Intenzioni +43, Professione (pescatore) +11, Raggiare +43, Sopravvivenza +39; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Ghermire, Ghermire Migliorato, Manovrabilità Migliorata, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Risvegliare Presenza Terrificante, Soffio Controllato, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Virare.

**Forma alternativa (Sop):** Può assumere qualsiasi forma umanoide di taglia Media o inferiore con un'azione standard tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfofi* lanciato su se stesso come uno stregone di 15° livello, tranne per il fatto che il drago non riacquista punti ferita per il cambiamento di forma e che può assumere soltanto la forma di un umanoide. Il drago può restare nella sua forma umanoide finché non decide di assumere un'altra forma o di tornare alla sua forma naturale.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 36 m (cono di 18 m se controllata), 20d6 danni da elettricità, Riflessi CD 33 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 18 m (linea di 36 m se controllata), *repulsione* 1d6+10 round, Volontà CD 33 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+18 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 33 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 135 m, DV 32 o meno, Volontà CD 35 nega.

**Ghermire migliorato (Str):** Contro le creature di taglia Grande o inferiore, morso per 4d6+12 danni per round o artiglio per 2d8+6 danni per round.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno - *controllare acqua, creare cibo e acqua, individuazione dei pensieri, nube di nebbia*. 15° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 15° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+18

danni contundenti, Riflessi CD 31 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/7/7/7/5; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, riparare, sigillo arcano*; 1° - *allarme, dardo incantato, favore divino, mani brucianti, scudo*; 2° - *cura ferite moderate, evoca sciame, grazia del gatto, localizza oggetto, oscurità*; 3° - *dissolvi magie, luce incandescente, suggestione, velocità*; 4° - *charme sui mostri, divinazione, invisibilità superiore, nebbia solida*; 5° - *blocca mostri, colpo infuocato, cono di freddo, regressione mentale*; 6° - *dissolvi magie superiore, guarigione, nebbia acida*; 7° - *dettame, palla di fuoco ritardata*.

## Saluraropicrusa

### Drago di bronzo dragone

Un tempo, Saluraropicrusa era molto simile a Ofkrysantemselni, un abile carpentiere e un marinaio che viveva in una città, mandava avanti i suoi affari e proteggeva gli umani sotto la sua custodia. Con il passare degli anni e man mano che le sue capacità magiche aumentavano, tuttavia, questa femmina di drago si trovò sempre più coinvolta nello studio e nella pratica delle arti arcane. Un mago umano condivise con la femmina di drago, nella città in cui essa viveva, parte delle sue speculazioni teoriche sui fondamenti magici e tanto bastò a innescare la passione: Saluraropicrusa studiò con il suo mentore e, alla morte di quest'ultimo, proseguì i suoi studi arcani di conoscenze magiche per svariati decenni. Oggigiorno, si sposta in lungo e in largo, visita biblioteche, università, famosi saggi e studiosi per approfondire le proprie conoscenze. Come tutti i draghi di bronzo, detesta il caos e il male, ma nutre l'odio più profondo e viscerale per quanti, secondo il punto di vista del drago, piegano la magia al servizio del male, in particolare i necromanti e gli evocatori malvagi.

**Saluraropicrusa:** Drago di bronzo dragone femmina; GS 23; drago Mastodontico (acqua); DV 36d12+288, pf 522; Iniz +0; Vel 12 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 41, contatto 6, colto alla sprovvista 41; Att base +45; Lotta +61; Att +45 in mischia (4d6+13, morso); Att comp +45 in mischia (4d6+13, morso), +40 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +40 in mischia (2d6+6, 2 ali), +40 in mischia (2d8+19, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire migliorato, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 29, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +28, Rifl +20, Vol +32; For 37, Des 10, Cos 27, Int 26, Sag 27, Car 26.

**Abilità e talenti:** Artigianato (carpenteria) +12, Ascoltare +47, Camuffare +40, Cercare +43, Concentrazione +32, Conoscenze (arcano) +34, Conoscenze (geografia) +24, Conoscenze (locali) +32, Conoscenze (natura) +26, Diplomazia +51, Equilibrio +6, Intimidire +26, Nascondersi +3, Nuotare +45, Osservare +44, Percepire Intenzioni +47, Professione (marinaio) +13, Raggiare +47, Sapienza Magica +27, Scalare +18, Sopravvivenza +40, Utilizzare Corde +7; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Coda Stritolante, Combattere alla Cieca, Ghermire, Ghermire Migliorato, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Potenziali, Manovrabilità Migliorata, Soffio Controllato, Soffio Intensificato, Virare, Volontà Epica.

**Forma alternativa (Sop):** Può assumere qualsiasi forma umanoide di taglia Media o inferiore con un'azione standard tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesi-



mo *metamorfofi* lanciato su se stesso come uno stregone di 17° livello, tranne per il fatto che il drago non riacquista punti ferita per il cambiamento di forma e che può assumere soltanto la forma di un umanoide. Il drago può restare nella sua forma umanoide finché non decide di assumere un'altra forma o di tornare alla sua forma naturale.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 36 m (cono di 18 m se controllata), 22d6 danni da elettricità, Riflessi CD 36 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 18 m (linea di 36 m se controllato), *repulsione* 1d6+11 round, Volontà CD 36 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+19 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 36 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 99 m, DV 35 o meno, Volontà CD 36 nega.

**Ghermire migliorato (Str):** Contro le creature di taglia Grande o inferiore, morso per 4d6+13 danni per round o artiglio per 2d8+6 danni per round.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno - *controllare acqua, creare cibo e acqua, individuazione dei pensieri, nube di nebbia*. 17° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 17° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+19 danni contundenti, Riflessi CD 36 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/8/7/7/7/5; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, riparare, sigillo arcano*; 1° - *allarme, dardo incantato, mani brucianti, scudo, scudo della fede*; 2° - *cura ferite moderate, evoca sciame, grazia del gatto, localizza oggetto, oscurità*; 3° - *dissolvi magie, luce incandescente, suggestione, velocità*; 4° - *charme sui mostri, divinazione, invisibilità superiore, nebbia solida*; 5° - *blocca mostri, colpo infuocato, cono di freddo, regressione mentale*; 6° - *dissolvi magie superiore, guarigione, nebbia acida*; 7° - *dettame, riflettere incantesimo, spada di Mordenkainen*; 8° - *charme sui mostri di massa, vuoto mentale*.

### Kielistanilopais

#### Drago di bronzo grande dragone

Kielistanilopais ha vissuto una vita intensa, o, secondo alcuni, molte vite. Ha vissuto a lungo tra gli umani, compreso un considerevole periodo trascorso come gregario e cavalcatura di un possente paladino, scomparso soltanto di recente in battaglia. Ha vissuto nei più umili panni di contadino nei villaggi e nelle città, ha dato la caccia ai draghi malvagi lungo le coste forestali e le montagne, ha cresciuto tre cuccioli fino all'età di giovani adulti e ha cercato la pace interiore in un solitario rifugio subacqueo. Oggi, quando ancora si compiange per la scomparsa del suo epico compagno paladino, impegna tutte le sue forze nel dare la caccia alla guardia nera che ha causato la sua perdita. Ha lasciato il suo tesoro in custodia ai suoi tre figli (ora adulti), e viaggia in lungo e in largo alla ricerca di quello spregevole aguzzino.

**Kielistanilopais:** Drago di bronzo grande dragone femmina; GS 25; drago Mastodontico (acqua); DV 39d12+312, pf 565; Iniz +4; Vel 12 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 44, contatto 6, colto alla sprovvista 44; Att base +49; Lotta +65; Att +49 in mischia (4d6+14, morso); Att comp +49 in mischia (4d6+14, morso), +44 in mischia (2d8+7, 2 artigli), +44 in mischia (2d6+7, 2 ali), +44 in mischia (2d8+21, colpo di coda);

Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 31, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +29, Rifl +21, Vol +33; For 39, Des 10, Cos 27, Intr 26, Sag 27, Car 26.

**Abilità e talenti:** Addestrare Animali +13, Artigianato (metallurgia) +13, Ascoltare +48, Camuffare +40, Cavalcare +8, Cercare +48, Concentrazione +44, Conoscenze (arcano) +42, Conoscenze (locali) +38, Conoscenze (natura) +34, Conoscenze (piani) +34, Diplomazia +52, Intimidire +43, Nascondersi +5, Nuotare +42, Percepire Intenzioni +50, Professione (carrettiere) +12, Raggiare +48, Sapienza Magica +29, Sopravvivenza +44; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Ghermire, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Potenziali, Iniziativa Migliorata, Manovrabilità Migliorata, Soffio Controllato, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Soffio Tempestoso, Tempesta di Ali, Viare, Volontà Epica.

**Forma alternativa (Sop):** Può assumere qualsiasi forma umanoide di taglia Media o inferiore con un'azione standard tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfofi* lanciato su se stesso come uno stregone di 19° livello, tranne per il fatto che il drago non riacquista punti ferita per il cambiamento di forma e che può assumere soltanto la forma di un umanoide. Il drago può restare nella sua forma umanoide finché non decide di assumere un'altra forma o di tornare alla sua forma naturale.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 36 m (cono di 18 m se controllata), 24d6 danni da elettricità, Riflessi CD 37 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 18 m (linea di 36 m se controllato), *repulsione* 1d6+12 round, Volontà CD 37 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+21 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 37 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 108 m, DV 38 o meno, Volontà CD 37 nega.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+14 danni per round o artiglio per 2d8+7 danni per round.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno - *controllare acqua, creare cibo e acqua, individuazione dei pensieri, nube di nebbia*; 1 volta al giorno - *controllare tempo atmosferico*. 19° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 19° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+21 danni contundenti, Riflessi CD 37 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/8/7/7/7/7/4; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, riparare, sigillo arcano*; 1° - *allarme, dardo incantato, favore divino, mani brucianti, scudo*; 2° - *cura ferite moderate, evoca sciame, grazia del gatto, localizza oggetto, oscurità*; 3° - *dissolvi magie, luce incandescente, suggestione, velocità*; 4° - *charme sui mostri, divinazione, invisibilità superiore, nebbia solida*; 5° - *blocca mostri, colpo infuocato, cono di freddo, regressione mentale*; 6° - *dissolvi magie superiore, guarigione, nebbia acida*; 7° - *dettame, riflettere incantesimo, spada di Mordenkainen*; 8° - *charme sui mostri di massa, orrido avvizzimento, vuoto mentale*; 9° - *sciame elementale, sciame di meteorite*.

## ESEMPI DI DRAGHI NERI

Di seguito sono descritti dodici esempi di draghi neri, uno per ogni categoria di età. Le descrizioni comprendono la personalità di base e alcune note sull'incontro che il DM potrebbe sviluppare per la sua campagna, insieme a un elenco di statistiche che rendono il drago, così come è, pronto da giocare.

**Respirare sott'acqua (Str):** Tutti i draghi neri possono respirare sott'acqua senza limiti di tempo, e, anche se immersi, possono utilizzare le loro armi a soffio, i loro incantesimi e le loro altre capacità senza nessun impedimento.

**Abilità:** Un drago nero si muove nell'acqua alla sua velocità di nuotare senza bisogno di effettuare prove di Nuotare. Un drago riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare che effettua per compiere manovre speciali o evitare pericoli. Il drago può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, anche se distratto o in pericolo mentre nuota. Il drago può usare l'azione di correre mentre nuota, purché si sposti in linea retta.

### Blight

#### Drago nero cucciolo

Blight, cocciuta come un legno d'ebano, molto territoriale, vanitosa e sempre affamata, di solito prima soffia il suo acido e poi considera i risultati delle sue azioni. Blight immagina di essere la creatura più pericolosa nel suo tratto di palude. La femmina di drago pensa di essere la sovrana di tutto il suo territorio; in ogni caso, essendo un drago di taglia Minuscola, per fortuna il suo dominio non è poi così vasto. A Blight basta soltanto la vista di qualsiasi creatura più attraente di lei (ovvero, la maggior parte delle creature) per montare su tutte le furie. Trae piacere nel distruggere le cose belle, soprattutto gli uccelli colorati e gli animali più piccoli. Allo stesso modo, graffia piccole piante, alberi e persino rocce per il solo sadico piacere di farlo.

**Blight:** Drago nero cucciolo femmina; GS 3; drago Minuscolo (acqua); DV 4d12+4; pf 30; Iniz +4; Vel 18 m, volare 30 m (media), nuotare 18 m; CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +6; Lotta -4; Att +6 in mischia (1d4, morso); Att comp +6 in mischia (1d4, morso), +1 in mischia (1d3, 2 artigli); Spazio/Portata 75 cm/0 cm (1,5 m con il morso); AS arma a soffio; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, respirare sott'acqua; AL CM; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +4; For 11, Des 10, Cos 13, Int 8, Sag 11, Car 8.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +6, Cercare +2, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +14, Nuotare +14, Osservare +6, Percepire Intenzioni +2; Allerta, Iniziativa Migliorata.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 9 m, 2d4 danni da acido, Riflessi CD 13 dimezza.

### Kurnoc

#### Drago nero molto giovane

Kurnoc adora cercare prede nei pressi della sua dimora paludosa e compiacersi della sua cattiveria, della sua durezza e della sua forza. Kurnoc prova un piacere perverso nel sottrarre le prede di caccia agli altri cacciatori. (Queste vittorie appaiono ai suoi occhi come delle vere e proprie conquiste, non il semplice trovare qualcosa da mettere sotto i denti).

Kurnoc ama rivelare la sua presenza prima di attaccare, di solito lanciando un grido di sfida. Il suo argomento di conversazione preferito è l'annientamento totale del gruppo con sue zanne e gli artigli. Se il gruppo decide di ritirarsi in risposta alla spaccinata di Kurnoc, il drago attacca non appena i

personaggi gli voltano le spalle.

Kurnoc, quando deve affrontare un avversario in battaglia, di solito attacca alla carica, ringhiando e sputando come un gatto rabbioso. Questa scena spesso mette in fuga gli avversari, con il drago che si getta allegramente all'inseguimento. Kurnoc, quando affronta un gruppo di nemici intelligenti, li schernisce e li minaccia per un breve lasso di tempo, e poi li attacca utilizzando la sua arma a soffio per colpire quanti più nemici possibile, prima di gettarsi nella mischia.

**Kurnoc:** Drago nero molto giovane; GS 4; drago Piccolo (acqua); DV 7d12+7; pf 52; Iniz +0; Vel 18 m, volare 30 m (media), nuotare 18 m; CA 17, contatto 11, colto alla sprovvista 17; Att base +9; Lotta +4; Att +9 in mischia (1d6+1, morso); Att comp +9 in mischia (1d6+1, morso), +7 in mischia (1d4, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, respirare sott'acqua, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +5; For 13, Des 10, Cos 13, Int 8, Sag 11, Car 8.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +6, Cercare +5, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +8, Nuotare +15, Osservare +8, Percepire Intenzioni +6; Attacco Poderoso, Multiattacco, Soffio Ingrandito.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 12 m (linea di 18 m se ingrandita), 4d4 danni da acido, Riflessi CD 14 dimezza.

### Jurifalud

#### Drago nero giovane

Jurifalud brama l'oscurità, la solitudine e un mucchio di monete d'oro da trasformare nel suo giaciglio. Il drago trascorre la maggior parte dei suoi giorni stando in silenzio nella sua spelunca. Ottiene i tributi di una tribù di coboldi dei quali ha ucciso il capo qualche anno fa. Talvolta sente il bisogno di rinfrescare ai coboldi la paura che dovrebbero provare nei suoi confronti o di esplorare l'area nei dintorni della sua tana a caccia di invasori. Il drago è sempre molto cauto e si tiene nascosto, quando va e viene.

Jurifalud preferisce ingaggiare battaglia con un attacco in mischia. Il drago rimane acquattato e di solito sceglie come suo primo bersaglio un avversario in armatura leggera.

**Jurifalud:** Drago nero giovane femmina; GS 5; drago Medio (acqua); DV 10d12+20; pf 85; Iniz +4; Vel 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 19, contatto 10, colto alla sprovvista 19; Att base +12; Lotta +12; Att +12 in mischia (1d8+2, morso); Att comp +12 in mischia (1d8+2, morso), +7 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +7 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, respirare sott'acqua; AL CM; TS Temp +9, Rifl +7, Vol +7; For 15, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +12, Cercare +10, Conoscenze (arcano) +3, Diplomazia +3, Intimidire +13, Nascondersi +10, Nuotare +23, Osservare +15, Raggiare +3; Allerta, Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Soffio Controllato.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 18 m (cono di 9 m se controllata), 6d4 danni da acido, Riflessi CD 17 dimezza.

### Myastanaklon

#### Drago nero adolescente

Myastanaklon, che vive sul fondo di un lago putrido, di rado emerge in superficie o vede il sole. Al punto che, quando il sole si riflette insolitamente sulla superficie del lago e l'acqua diventa piuttosto trasparente, il drago si ammantava di un'oscurità

# DRAGO NERO



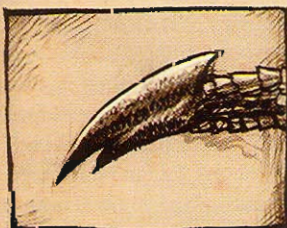
*Mai pensare che un nido all'aria aperta sia incustodito*



*Vista retrale (si notino le tipiche corna)*



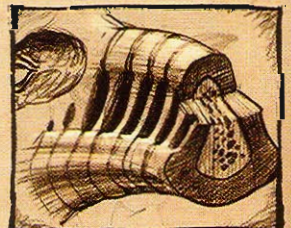
*Uovo    Minuscolo    Piccolo    Adolescente    Adulto*



*Barbiglio della coda*



*Ci sono due ghiandole che secernono acido su entrambi i lati della lingua*



*Non perdetevi tempo a segare la corna*

magica, così da poter godere ancora una volta del buio lacustre. Il drago non parla mai con nessuno e combatte di tanto in tanto, poiché preferisce galleggiare pigramente sull'acqua, mentre assorto divora pesci, coccodrilli e lucertoloidi che si sono spinti troppo vicino.

**Myastanaklon:** Drago nero adolescente; GS 7; drago Medio (acqua); DV 13d12+26; pf 110; Iniz +0; Vel 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 22, contatto 10, colto alla sprovvista 22; Att base +16; Lotta +16; Att +16 in mischia (1d8+3, morso); Att comp +16 in mischia (1d8+3, morso), +14 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +14 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio, *oscurità*; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, respirare sott'acqua; AL CM; TS Temp +10, Rifl +8, Vol +8; For 17, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +12, Cercare +12, Concentrazione +18, Conoscenze (arcano) +4, Conoscenze (natura) +4, Diplomazia +4, Intimidire +16, Nuotare +23, Osservare +12, Raggiare +4; Attacco in Volo, Multiattacco, Soffio Ingrandito, Soffio Impregnante, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 18 m (linea di 27 m se ingrandita), 8d4 danni da acido, Riflessi CD 18 dimezza.

**Oscurità (Mag):** 3 volte al giorno - come *oscurità*, ma con raggio di 12 m. 4° livello dell'incantatore.

#### Munwithurix

##### Drago nero adulto giovane

Munwithurix, sanguinaria, macabra e vorace, si dimostra tanto astuta e implacabile quanto le paludi che considera la sua dimora. Ha del tutto annichilito una banda di scrag, che vive nel più completo terrore del drago. Munwithurix è sempre più scontenta della sua posizione in cima alla gerarchia locale e negli ultimi tempi si diletta con il luccichio dell'oro, che non si affievolisce neppure nelle acque salmastre della sua tana. Ha inoltre iniziato ad accarezzare l'idea di trovare un compagno.

Munwithurix adora gli scontri corpo a corpo; tuttavia, non è affatto avventata. Questa femmina di drago di solito osserva i suoi nemici per qualche minuto, restando nascosta o seguendoli per qualche tempo, prima di gettarsi nella mischia e ingaggiare battaglia.

**Munwithurix:** Drago nero adulto giovane femmina; GS 9; drago Grande (acqua); DV 16d12+48, pf 152; Iniz +0; Vel 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 24, contatto 9, colto alla sprovvista 24; Att base +19; Lotta +24; Att +19 in mischia (2d6+4, morso); Att comp +19 in mischia (2d6+4, morso), +17 in mischia (1d8+2, 2 artigli), +17 in mischia (1d6+2, 2 ali), +17 in mischia (1d8+6, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, *oscurità*, presenza terrificante, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 17, respirare sott'acqua; AL CM; TS Temp +13, Rifl +10, Vol +11; For 19, Des 10, Cos 17, Int 12, Sag 13, Car 12.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +17, Cercare +17, Diplomazia +10, Intimidire +19, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +4, Nuotare +20, Osservare +17, Parlare Linguaggi +3, Raggiare +9, Scalare +12; Attacco Poderoso, Incalzare, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Soffio Impregnante, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 24 m, 10d4 danni da acido, Riflessi CD 21 dimezza.

**Oscurità (Mag):** 3 volte al giorno - come *oscurità*, ma con rag-

gio di 15 m. 5° livello dell'incantatore.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 45 m, DV 15 o meno, Volontà CD 19 nega.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 1° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (5/4; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo):** 0 - *frastornare, individuazione del magico, raggio di gelo, resistenza*; 1° - *protezione dal bene, unto*.

#### Haldulfinemmonis

##### Drago nero adulto

Haldulfinemmonis è uno spacccone. Il drago si vanta della sua forza fisica di per se stessa, ma dimostra di apprezzarla ancora di più per quanto riesce a fare con essa. Ai suoi occhi il mondo appare come una tavola imbandita, dove le altre creature sono oggetti di piacere o fastidi da spazzare via. In quest'ultima categoria ricade sua madre, Bluutsvilvarrt, che lo ha tormentato crudelmente quando era più giovane, e sulla quale il drago riversa tutto l'odio di cui è capace. Haldulfinemmonis vive nell'attesa di poter assaporare la sua vendetta.

**Haldulfinemmonis:** Drago nero adulto; GS 11; drago Grande (acqua); DV 19d12+76, pf 199; Iniz +4; Vel 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 27, contatto 9, colto alla sprovvista 27; Att base +24; Lotta +29; Att +24 in mischia (2d6+6, morso); Att comp +24 in mischia (2d6+6, morso), +19 in mischia (1d8+3, 2 artigli), +19 in mischia (1d6+3, 2 ali), +19 in mischia (1d8+9, colpo di coda); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, *imputridire acqua, oscurità*, presenza terrificante, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 18, respirare sott'acqua; AL CM; TS Temp +15, Rifl +11, Vol +12; For 23, Des 10, Cos 19, Int 12, Sag 13, Car 12.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +18, Cercare +21, Conoscenze (arcano) +9, Conoscenze (natura) +7, Diplomazia +9, Intimidire +20, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +2, Nuotare +20, Osservare +21, Raggiare +9, Sapienza Magica +13; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Capacità Magica Rapida, Iniziativa Migliorata, Soffio Controllato, Soffio Spedito, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 24 m (cono di 12 m se controllata), 12d4 danni da acido, Riflessi CD 23 dimezza.

**Imputridire acqua (Mag):** 1 volta al giorno - fa stagnare fino a 270 dm<sup>3</sup> di acqua o di liquidi che contengono acqua; raggio di 54 m; Volontà CD 20 nega.

**Oscurità (Mag):** 3 volte al giorno - come *oscurità*, ma con raggio di 18 m. 6° livello dell'incantatore.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 54 m, DV 18 o meno, Volontà CD 20 nega.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 3° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/6; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo):** 0 - *frastornare, individuazione del magico, raggio di gelo, resistenza, suono fantasma*; 1° - *colpo accurato, protezione dal bene, scudo*.

#### Eliinwylwyther

##### Drago nero adulto maturo

Eliinwylwyther è una guida, una diplomatica e una tiranna dal pugno di ferro. Essa domina su un piccolo impero di numerose tribù di lucertoloidi, un clan di barbarici elfi selvaggi ridotti in schiavitù e parecchi chuul. La tana del drago è situata al centro della palude in un'antica rovina costruita da una razza misteriosa e ormai dimenticata per venerare divinità bizzarre e aliene. Nel suo rifugio più segreto, queste divinità le parlano nel sonno, instillando nella sua mente i semi del-

la follia. Negli ultimi tempi, il suo comportamento è diventato completamente imprevedibile, e nell'arco di un battito di ciglia può passare dalla più suadente diplomazia alla furia incontrollata, al punto che i suoi servitori sono terrorizzati all'idea di chiederle udienza.

**Eliinwylwyther:** Drago nero adulto maturo femmina; GS 14; drago Enorme (acqua); DV 22d12+110, pf 253; Iniz +0; Vel 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 29, contatto 8, colto alla sprovvista 29; Att base +28; Lotta +38; Att +28 in mischia (2d8+8, morso); Att comp +28 in mischia (2d8+8, morso), +23 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +23 in mischia (1d8+4, 2 ali), +23 in mischia (2d6+12, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, *imputridire acqua*, schiacciamento, *oscurità*, presenza terrificante, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 23, respirare sott'acqua; AL CM; TS Temp +18, Rifl +13, Vol +15; For 27, Des 10, Cos 21, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +24, Cercare +24, Concentrazione +27, Conoscenze (locali) +7, Diplomazia +26, Intimidire +26, Muoversi Silenziosamente +22, Nascondersi -1, Nuotare +21, Osservare +24, Raggiare +9, Sapienza Magica +13; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Risvegliare Resistenza agli Incantesimi, Soffio Controllato, Soffio Impregnante, Soffio Suddiviso, Soffio Veloce, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m (cono di 15 m se controllata), 14d4 danni da acido, Riflessi CD 26 dimezza.

**Imputridire acqua (Mag):** 1 volta al giorno - fa stagnare fino a 270 dm<sup>3</sup> di acqua o di liquidi che contengono acqua; raggio di 63 m; Volontà CD 23 nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+12 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 26 per non rimanere immobilizzati.

**Oscurità (Mag):** 3 volte al giorno - come *oscurità*, ma con raggio di 21 m. 7° livello dell'incantatore.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 63 m, DV 21 o meno, Volontà CD 23 nega.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 5° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/5; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, luci danzanti, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, raggio di indebolimento, scudo*; 2° - *nube di nebbia, ragnatela*.

## Twohvrirtturnuroth Drago nero vecchio

Twohvrirtturnuroth adora i serpenti. Il drago sibila mentre parla e assaggia l'aria con la lingua più di quanto necessario. Neppure il suo enorme orgoglio gli impedisce di strisciare sul ventre, quando gli aggrada. Tuttavia, nella fitta giungla che avvolge la sua tana, laddove gli alberi sembrano "grondare" di serpenti, questa forma di movimento si rivela molto pratica. Twohvrirtturnuroth non esercita un controllo magico sui serpenti, ma viene accudito da una schiera di yuan-ti (il drago favorisce gli abomini). Il drago immagina di essere furtivo, persino seducente, ma dà il meglio di sé quando cede alla furia più brutale.

**Twohvrirtturnuroth:** Drago nero vecchio; GS 16; drago Enorme (acqua); DV 25d12+125, pf 287; Iniz +0; Vel 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 32, contatto 8, colto alla sprovvista 32; Att base +32; Lotta +42; Att +32 in mischia

(2d8+9, morso); Att comp +32 in mischia (2d8+9, morso), +27 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +27 in mischia (1d8+4, 2 ali), +27 in mischia (2d6+13, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, *imputridire acqua*, schiacciamento, *oscurità*, presenza terrificante, ghermire migliorato, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 22, respirare sott'acqua; AL CM; TS Temp +19, Rifl +14, Vol +16; For 29, Des 10, Cos 21, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +30, Cercare +30, Concentrazione +13, Conoscenze (locali) +10, Diplomazia +12, Intimidire +32, Muoversi Silenziosamente +28, Nascondersi +0, Nuotare +25, Osservare +30, Raggiare +10, Sapienza Magica +16, Scalare +13; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Coda Stritolante, Combattere alla Cieca, Ghermire, Ghermire Migliorato, Soffio Controllato, Soffio Veloce, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m (cono di 15 m se controllata), 16d4 danni da acido, Riflessi CD 27 dimezza.

**Imputridire acqua (Mag):** 1 volta al giorno - fa stagnare fino a 270 dm<sup>3</sup> di acqua o di liquidi che contengono acqua; raggio di 72 m; Volontà CD 24 nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+13 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 27 per non rimanere immobilizzati.

**Oscurità (Mag):** 3 volte al giorno - come *oscurità*, ma con raggio di 24 m. 8° livello dell'incantatore.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 72 m, DV 24 o meno, Volontà CD 24 nega.

**Ghermire migliorato (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 2d8+9 danni per round o artiglio per 2d6+4 danni per round.

**Capacità magiche:** 1 volta al giorno - *crescita vegetale*. 8° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 7° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/4; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, scudo, stretta folgorante, tocco gelido*; 2° - *nube di nebbia, oscurità, trama ipnotica*; 3° - *nube maleodorante, suggestione*.

## Iyridelmirev

### Drago nero molto vecchio

Sul limitare di una vasta palude si innalza una piccola città popolata da umani e altri umanoidi, un porto fluviale dove le erbe e i tronchi delle zone palustri circostanti vengono tagliati e spediti ad un vicino centro portuale e, a volte, anche più lontano. Le acque salmastre del fiume scorrono attraverso le fognature della città, laddove Iyridelmirev ha costruito la sua tana. Tuttavia, nella maggior parte dei casi, la si può incontrare in città, sotto le sembianze di un'umana dalla pelle nera. Essa è a capo di una banda di ladri, per lo più umani e quasi tutti all'oscuro della sua vera natura. I ladri traggono grandi benefici dalla conoscenza del sistema fognario della città che può vantare il loro capo, e spesso i criminali riescono a fuggire attraverso passaggi sommersi, erroneamente giudicati impraticabili dalle autorità cittadine.

**Iyridelmirev:** Drago nero molto vecchio femmina; GS 18; drago Enorme (acqua); DV 28d12+168, pf 350; Iniz +4; Vel 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 35, contatto 8, colto alla sprovvista 35; Att base +36; Lotta +46; Att +36 in mischia (2d8+10, morso); Att comp +36 in mischia (2d8+10, morso),

+34 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +34 in mischia (1d8+5, 2 ali), +34 in mischia (2d6+15, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, *imputridire acqua*, schiacciamento, *oscurità*, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 23, respirare sott'acqua; AL CM; TS Temp +22, Rifl +16, Vol +19; For 31, Des 10, Cos 23, Int 16, Sag 17, Car 16.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +36, Cercare +34, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +16, Conoscenze (geografia) +13, Conoscenze (locali) +13, Conoscenze (natura) +13, Diplomazia +15, Intimidire +36, Muoversi Silenziosamente +31, Nascondersi +2, Nuotare +28, Osservare +36, Raggiare +13, Sapienza Magica +20; Allerta, Assaltatore di Incantatori, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Carica Crudelmente, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Soffio Veloce, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m, 18d4 danni da acido, Riflessi CD 30 dimezza.

**Imputridire acqua (Mag):** 1 volta al giorno - fa stagnare fino a 270 dm<sup>3</sup> di acqua o di liquidi che contengono acqua; raggio di 81 m; Volontà CD 27 nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+15 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 30 per non rimanere immobilizzati.

**Oscurità (Mag):** 3 volte al giorno - come *oscurità*, ma con raggio di 27 m. 9° livello dell'incantatore.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 81 m, DV 27 o meno, Volontà CD 27 nega.

**Capacità magiche:** 1 volta al giorno - *crescita vegetale*. 9° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 9° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, mani brucianti, scudo, stretta folgorante*; 2° - *evoca sciame, individuazione dei pensieri, nube di nebbia, vita falsata*; 3° - *anti-individuazione, dissolvi magie, lentezza*; 4° - *metamorfosi, tentacoli neri di Evard*.

## Keygrodekkerrhyllon

### Drago nero antico

Keygrodekkerrhyllon con il passare degli anni ha perso un po' della sua irruenza. In gioventù, era impulsivo e molto violento. Sfidava continuamente a duello i draghi più vecchi e potenti, vincendo con la sua strenua tenacia o dandosi alla fuga per mettere in salvo la sua vita. Il drago è comunque sopravvissuto così a lungo da poter celebrare il suo ottocentesimo compleanno, e man mano è cresciuto fino al punto di rinunciare agli scontri fisici. Ciò nonostante, è sempre pronto a ingaggiare battaglia quando serve, visto che molti giovani venuti dal niente interpretano il suo congedo come un segno di debolezza, per poi capire a loro spese, quando ormai è troppo tardi, il rare errore di valutazione commesso.

Keygrodekkerrhyllon desidera soltanto essere lasciato in pace, ma la sua feroce reputazione continua ad attirare un nugolo di persone che sperano di trovare fama e ricchezza, uccidendo il terribile mostro. Il drago qualche tempo fa ha abbandonato la spelunca che ha occupato per cinque secoli, alla ricerca di un maggiore isolamento al fondo di un vasto complesso sotterraneo.

**Keygrodekkerrhyllon:** Drago nero antico; GS 19; drago

Enorme (acqua); DV 31d12+186, pf 387; Iniz +4; Vel 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 38, contatto 8, colto alla sprovvista 38; Att base +40; Lotta +50; Att +40 in mischia (2d8+11, morso); Att comp +40 in mischia (2d8+11, morso), +36 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +35 in mischia (1d8+5, 2 ali), +35 in mischia (2d6+16, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, *imputridire acqua*, schiacciamento, *oscurità*, presenza terrificante, ghermire migliorato, squartare, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 25, respirare sott'acqua; AL CM; TS Temp +23, Rifl +17, Vol +20; For 33, Des 10, Cos 23, Int 16, Sag 17, Car 16.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +37, Cercare +37, Concentrazione +19, Conoscenze (arcane) +16, Conoscenze (locali) +16, Conoscenze (natura) +16, Diplomazia +18, Intimidire +39, Muoversi Silenziosamente +34, Nascondersi +5, Nuotare +32, Osservare +37, Raggiare +14, Sapienza Magica +22; Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Ghermire, Ghermire Migliorato, Ghermire e Inghiottire, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Soffio Impregnante, Squartare, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m, 20d4 danni da acido, Riflessi CD 31 dimezza.

**Imputridire acqua (Mag):** 1 volta al giorno - fa stagnare fino a 270 dm<sup>3</sup> di acqua o di liquidi che contengono acqua; raggio di 90 m; Volontà CD 28 nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+16 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 31 per non rimanere immobilizzati.

**Oscurità (Mag):** 3 volte al giorno - come *oscurità*, ma con raggio di 30 m. 11° livello dell'incantatore.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 90 m, DV 30 o meno, Volontà CD 28 nega.

**Ghermire migliorato (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+14 danni per round o artiglio per 2d8+7 danni per round.

**Squartare:** 4d6+16 danni extra.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *piaga degli insetti*; 1 volta al giorno - *crescita vegetale*. 11° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 11° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/6/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, mani brucianti, scudo, stretta folgorante*; 2° - *evoca sciame, individuazione dei pensieri, nube di nebbia, oscurità*; 3° - *dissolvi magie, folata di vento, tocco del vampiro*; 4° - *metamorfosi, tentacoli neri di Evard*; 5° - *blocca mostri, nube mortale*.

## Bluutsvilvarrt

### Drago nero dragone

Bluutsvilvarrt è una tiranna sadica, che prova una gioia immensa nell'infliggere quanta più sofferenza possibile a qualsiasi creatura abbia l'audacia di presentarsi al suo cospetto. Il suo disprezzo più profondo, tuttavia, lo riserva ai draghi neri più giovani, compresi i suoi stessi figli. Molti cuccioli della sua nidata, compreso Haldulvfinemmonis (pagina 234), nutrono un senso di odio e di rivalsa secolare verso di lei per questo motivo.

Bluutsvilvarrt ama incutere paura, dando la caccia agli invasori che si intrufolano nel suo territorio paludoso e facendo

# Drago nero

Tipica tana di un drago nero

[L'estensione della tana dipende della taglia del drago]



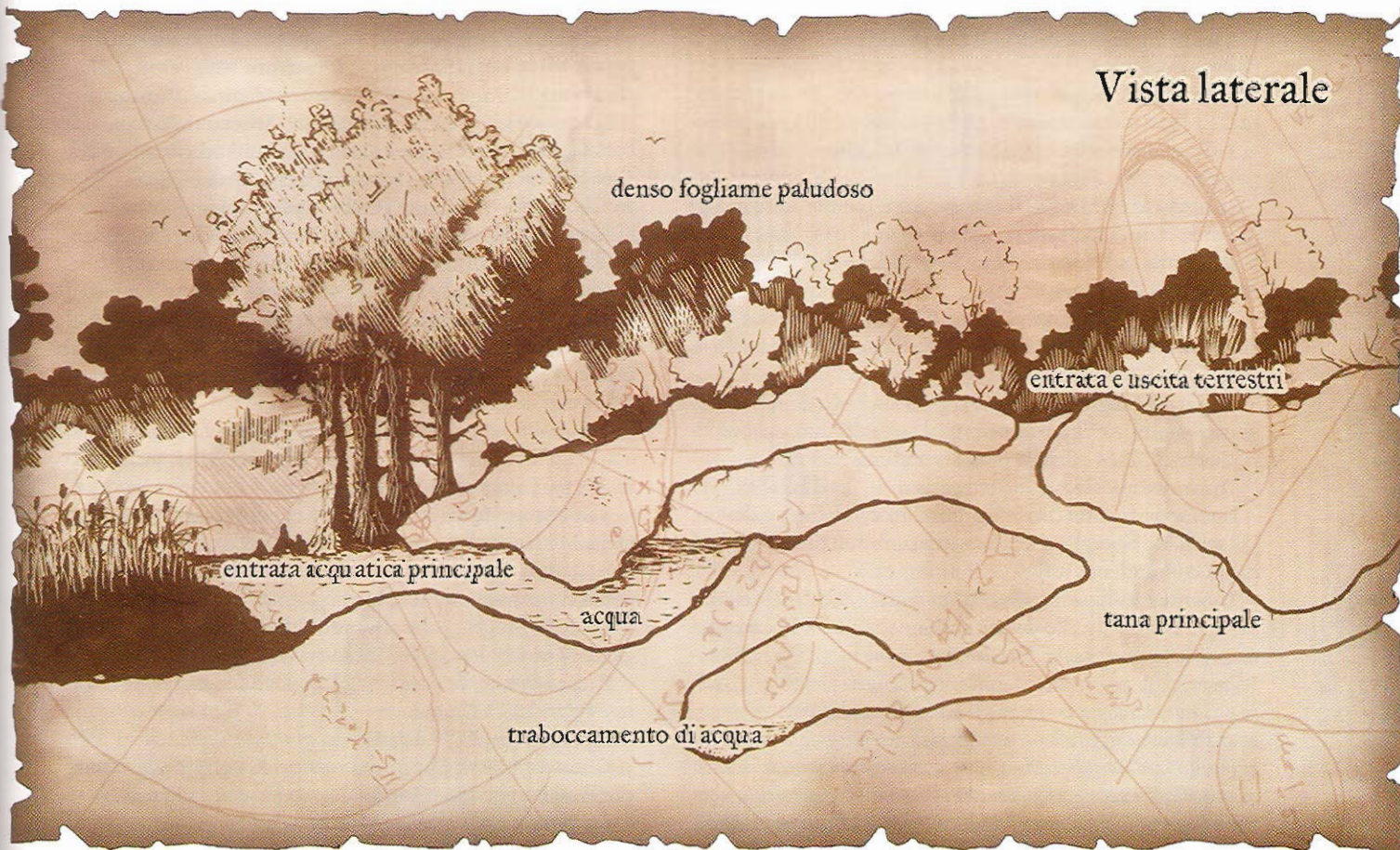
SOPRA IL LIVELLO DELL'ACQUA



SOTTO IL LIVELLO DELL'ACQUA

entrata subacquea principale [vista frontale]

Vista frontale



Vista laterale

denso fogliame paludoso

entrata e uscita terrestri

entrata acquatica principale

acqua

tana principale

traboccamento di acqua

vedere soltanto uno scorcio delle sue ali, della sua coda o dei suoi occhi per poi sparire nel nulla. Quando gli intrusi sono fiaccati al punto giusto, separa ogni membro del gruppo e gioca un po' con ciascuno di essi, prima di farli fuori tutti.

Il drago non ricorre a queste tattiche crudeli se la sua vita è minacciata, adottando invece uno schema di attacco frontale o dandosi a una fuga invisibile, secondo i casi.

**Bluutsvilvarrt:** Drago nero dragone femmina; GS 20; drago Mastodontico (acqua); DV 34d12+238, pf 459; Iniz +4; Vel 18 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 18 m; CA 39, contatto 6, colto alla sprovvista 39; Att base +42; Lotta +58; Att +42 in mischia (4d6+12, morso); Att comp +42 in mischia (4d6+12, morso), +40 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +40 in mischia (2d6+6, 2 ali), +40 in mischia (2d8+18, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, *imputridire acqua*, schiacciamento, *oscurità*, presenza terrificante, ghermire, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 26, respirare sott'acqua; AL CM; TS Temp +26, Rifl +19, Vol +27; For 35, Des 10, Cos 25, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +41, Cercare +41, Concentrazione +27, Conoscenze (arcano) +24, Conoscenze (geografia) +21, Conoscenze (natura) +21, Diplomazia +23, Intimidire +43, Muoversi Silenziosamente +37, Nascondersi +8, Nuotare +37, Osservare +41, Raggiare +24, Sapienza Magica +24; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Carica Crudelmente, Combattere alla Cieca, Ghermire, Guarigione Rapida, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Soffio Controllato, Soffio Massimizzato, Virare, Volontà Epica.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 36 m (cono di 18 m se controllata), 22d4 danni da acido, Riflessi CD 34 dimezza.

**Imputridire acqua (Mag):** 1 volta al giorno - fa stagnare fino a 270 dm<sup>3</sup> di acqua o di liquidi che contengono acqua; raggio di 99 m; Volontà CD 31 nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+18 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 34 per non rimanere immobilizzati.

**Oscurità (Mag):** 3 volte al giorno - come *oscurità*, ma con raggio di 33 m. 13° livello dell'incantatore.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 99 m, DV 33 o meno, Volontà CD 31 nega.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+12 danni per round o artiglio per 2d8+6 danni per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *piaga degli insetti*; 1 volta al giorno - *crescita vegetale*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 13° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+18 danni contundenti, Riflessi CD 34 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/6/4; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, mani brucianti, scudo, stretta folgorante*; 2° - *frantumare, grazia del gatto, immagine speculare, nube di nebbia, oscurità*; 3° - *dissolvi magie, nube maleodorante, tocco del vampiro, velocità*; 4° - *allucinazione mortale, debilitazione, invisibilità superiore, scagliare maledizione*; 5° - *blocca mostri, nube mortale, regressione mentale*; 6° - *controllare acqua, dissolvi magie superiore*.

## Eribonyxtaliff

### Drago nero grande dragone

Eribonyxtaliff vorrebbe essere un nuovo Ashardalon: il più grande drago nero di tutti i tempi e il capostipite di una nuova stripe. Questi è senza dubbio un drago possente, ma la sua progenie di mezzo-draghi non è mai all'altezza delle sue aspettative. Tra i suoi eredi si contano mezzo-coccodrilli e mezzo-dinosauri ferali, una piccola tribù di mezzo-lucertoloidi, una manciata di mezzo-merrow e persino qualche mezzo-cumulo strisciante e mezzo-tendriculos. Il drago impiega la sua armata di mezzo-draghi come servitori e agenti per governare il suo dominio paludoso e oltre. Eribonyxtaliff, sempre per coerenza con questa sua illusione, negli ultimi tempi è alla costante ricerca di un modo per ottenere l'affiliazione al culto\ufficioso e nascosto dei discepoli di Ashardalon (vedi pagina 86).

**Eribonyxtaliff:** Drago nero grande dragone; GS 22; drago Mastodontico (acqua); DV 37d12+296, pf 536; Iniz +0; Vel 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 42, contatto 6, colto alla sprovvista 42; Att base +46; Lotta +62; Att +46 in mischia (4d6+13, morso); Att comp +46 in mischia (4d6+13, morso), +45 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +44 in mischia (2d6+6, 2 ali), +44 in mischia (2d8+19, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, *charme sui rettili*, *imputridire acqua*, schiacciamento, *oscurità*, presenza terrificante, squartare, ghermire, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 30, respirare sott'acqua; AL CM; TS Temp +28, Rifl +20, Vol +29; For 37, Des 10, Cos 27, Int 20, Sag 21, Car 20.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +21, Cercare +45, Concentrazione +24, Conoscenze (arcano) +45, Conoscenze (natura) +45, Diplomazia +49, Intimidire +47, Muoversi Silenziosamente +40, Nascondersi +4, Nuotare +37, Osservare +45, Percepire Intenzioni +21, Raggiare +45, Sapienza Magica +27; Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Combattere alla Cieca, Ghermire, Manovrabilità Migliorata, Multiattacco, Risvegliare Resistenza agli Incantesimi, Soffio Controllato, Soffio Veloce, Squartare, Virare, Volontà Epica.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 36 m (cono di 18 m se controllata), 24d4 danni da acido, Riflessi CD 36 dimezza.

**Charme sui rettili (Mag):** 3 volte al giorno - come *charme sui mostri di massa*, ma funziona soltanto sugli animali rettiloidi; il drago può comunicare con i rettili influenzati dallo *charme* come se avesse lanciato un incantesimo *parlare con gli animali*. 15° livello dell'incantatore.

**Imputridire acqua (Mag):** 1 volta al giorno - fa stagnare fino a 270 dm<sup>3</sup> di acqua o di liquidi che contengono acqua; raggio di 108 m; Volontà CD 33 nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+19 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 36 per non rimanere immobilizzati.

**Oscurità (Mag):** 3 volte al giorno - come *oscurità*, ma con raggio di 36 m. 15° livello dell'incantatore.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 108 m, DV 36 o meno, Volontà CD 33 nega.

**Squartare:** 4d8+19 danni extra.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+13 danni per round o artiglio per 2d8+6 danni per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *piaga degli insetti*; 1



volta al giorno - *crescita vegetale*. 15° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 15° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+19 danni contundenti, Riflessi CD 36 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/7/6/4;** tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, mani brucianti, scudo, stretta folgorante*; 2° - *frantumare, grazia del gatto, immagine speculare, nube di nebbia, oscurità*; 3° - *dissolvi magie, nube maleodorante, tocco del vampiro, velocità*; 4° - *allucinazione mortale, debilitazione, invisibilità superiore, scagliare maledizione*; 5° - *blocca mostri, crescita animale, nube mortale, regressione mentale*; 6° - *cerchio di morte, dissolvi magie superiore, nebbia acida*; 7° - *demenza, parola del potere stordire*.

## ESEMPI DI DRAGHI D'ORO

Di seguito sono descritti dodici esempi di draghi d'oro, uno per ogni categoria di età. Le descrizioni comprendono la personalità di base e alcune note sull'incontro che il DM potrebbe sviluppare per la sua campagna, insieme a un elenco di statistiche che rendono il drago, così come è, pronto da giocare.

**Forma alternativa (Sop):** Un drago d'oro può assumere qualsiasi forma animale o umanoide di taglia Media o inferiore con un'azione standard tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfofi* lanciato su se stesso, tranne per il fatto che il drago non riacquista punti ferita per il cambiamento di forma e che può assumere soltanto la forma di un animale o di un umanoide. Il drago può restare nella sua forma animale o umanoide finché non decide di assumere un'altra forma o di tornare alla sua forma naturale.

**Respirare sott'acqua (Str):** Tutti i draghi d'oro possono respirare sott'acqua senza limiti di tempo, e, anche se immersi, possono utilizzare le loro armi a soffio, i loro incantesimi e le loro altre capacità senza nessun impedimento.

**Abilità:** Un drago d'oro si muove nell'acqua alla sua velocità di nuotare senza bisogno di effettuare prove di Nuotare. Un drago riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare che effettua per compiere manovre speciali o evitare pericoli. Il drago può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, anche se distratto o in pericolo mentre nuota. Il drago può usare l'azione di correre mentre nuota, purché si sposti in linea retta.

### Luminia

#### Drago d'oro cucciolo

Luminia è in buona sostanza un cucciolo appena nato, che a oggi viene cresciuta nel palazzo di un re saggio e buono. Questa femmina di drago vive in forma umana, con le parvenze di una ragazza di circa 7 anni di età. I visitatori e gli altri membri della famiglia reale rimangono piuttosto sorpresi quando la trattano come una bambina e scoprono invece di doversi misurare con il sorprendente intelletto di un cucciolo di drago d'oro! Essa, nonostante la sua giovane età, in ogni istante può consultare tanto il re quanto i suoi consiglieri più saggi e fidati. In genere, cavalca in compagnia di una paladina assegnata alla famiglia del re, una donna esemplare di nome Nhalia (Pal8 umana LB). Al drago è concesso di riprendere la sua forma normale una volta soltanto al giorno, e al massimo per 1 ora. Questo tempo le serve per imparare a volare.

**Luminia:** Drago d'oro cucciolo femmina; GS 5; drago Medio (fuoco); DV 8d12+16; pf 68; Iniz +0; Vel 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 17, contatto 10, colto alla sprovvista 17; Att base +8; Lotta +11; Att +11 in mischia (1d8+3, morso); Att comp +11 in mischia (1d8+3, morso), +9 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +9 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +8; For 17, Des 10, Cos 15, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Artista della Fuga +8, Ascoltare +10, Camuffare +10, Cercare +10, Conoscenze (arcane) +10, Conoscenze (nobiltà e regalità) +10, Diplomazia +14, Intimidire +4, Nuotare +27, Osservare +10, Raggiare +6, Saltare +19; Attacco Poderoso, Incalzare, Multiattacco.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 9 m, 2d10 danni da fuoco, Riflessi CD 16 dimezza; o cono di 9 m, 1 Forza, Tempra CD 16 nega.

### Tekumu Nho

#### Drago d'oro molto giovane

Tekumu Nho si è piuttosto affezionato a un mezzelfo, un ranger di nome Thoran (Rgr12 mezzelfo LB), che considera il drago una via di mezzo tra un cucciolo e un figlio adottivo. I due insieme seguono le prede nelle terre selvagge, a caccia dei nemici prescelti di Thoran (giganti, goblinoidi e gnoll). Il ranger convive con la relativa goffaggine di Tekumu Nho, in virtù del suo impareggiabile sostegno in battaglia. Tekumu Nho per lo più viaggia sotto forma di halfling, così da ottenere i benefici della taglia Piccola e di una Destrezza sopra la media, o, quando la segretezza è indispensabile, si trasforma in un furetto (valgono le stesse statistiche di una donnola).

**Tekumu Nho:** Drago d'oro molto giovane; GS 7; drago Grande (fuoco); DV 11d12+33; pf 104; Iniz +0; Vel 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 19, contatto 9, colto alla sprovvista 19; Att base +11; Lotta +20; Att +15 in mischia (2d6+5, morso); Att comp +15 in mischia (2d6+5, morso), +13 in mischia (1d8+2, 2 artigli), +13 in mischia (1d6+2, 2 ali), +13 in mischia (1d8+7, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +10, Rifl +7, Vol +10; For 21, Des 10, Cos 17, Int 16, Sag 17, Car 16.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +14, Camuffare +14, Cercare +14, Conoscenze (natura) +9, Conoscenze (religioni) +14, Diplomazia +16, Intimidire +18, Nascondersi -4, Nuotare +22, Osservare +14, Percepire Intenzioni +14, Raggiare +8, Saltare +22; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Multiattacco, Onda d'Urto.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 12 m, 4d10 danni da fuoco, Riflessi CD 19 dimezza; o cono di 12 m, 2 Forza, Tempra CD 19 nega.

**Proprietà:** Anello di protezione+1, fermaglio dello scudo (90 punti).

### Natintrapa

#### Drago d'oro giovane

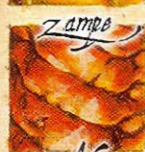
Natintrapa, per essere una giovane femmina di drago, ha vissuto in prima persona eventi che le hanno fatto maturare una fede e una saggezza tanto profonde quanto quelle che possono vantare soltanto alcuni draghi, almeno cinque volte più vecchi. I suoi genitori, una coppia di famosi campioni di Ba-

# DRAGO D'ORO



*Mastodontico*

*Enorme*



S  
C  
A  
G  
L  
I  
E



*Movimento delle ali in volo*



*Grande*



*Medio*

*Cratere dell'arma a soffio*



FRAN SPENCER '03

hamut in più di un'occasione ebbero un ruolo centrale nella lotta contro le infinite schiere di draghi malvagi. Via via che si avvicinava il tempo del loro crepuscolo, cresceva l'odio assoluto di Tiamat nei loro confronti, che giunse al suo culmine quando i draghi colpirono uno dei suoi più grandi favoriti; Tiamat, allora, decise di inviare un avatar per uccidere entrambi i grandi dragoni. Natintrapra si trovò presa tra due fuochi ma, nonostante la morte dei suoi genitori, fu tratta in salvo: il suo salvatore fu addirittura un avatar di Bahamut. Il Drago di Platino, prima di congedarsi, le conferì una speciale benedizione, ed essa, da quel momento, scelse di seguire le orme dei suoi genitori.

**Natintrapra:** Drago d'oro giovane femmina; GS 9; drago Grande (fuoco); DV 14d12+42; pf 133; Iniz +0; Vel 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 22, contatto 9, colto alla sprovvista 22; Att base +14; Lotta +26; Att +20 in mischia (2d6+7, morso); Att comp +20 in mischia (2d6+7, morso), +16 in mischia (1d8+3, 2 artigli), +15 in mischia (1d6+3, 2 ali), +15 in mischia (1d8+10, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +12, Rifl +9, Vol +12; For 25, Des 10, Cos 17, Int 16, Sag 17, Car 16.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +17, Camuffare +17, Cercare +17, Concentrazione +17, Conoscenze (nobiltà e regalità) +12, Conoscenze (religioni) +11, Diplomazia +19, Guarire +19, Intimidire +15, Nascondersi -4, Nuotare +23, Osservare +17, Percepire Intenzioni +16, Raggiare +7, Saltare +26; Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Fluttuare, Incantesimi Estesi, Maestria in Combattimento.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 12 m, 6d10 danni da fuoco, Riflessi CD 20 dimezza; o cono di 12 m, 3 Forza, Tempra CD 20 nega.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 1° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (5/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo):** 0 - individuazione del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione; 1° - colpo accurato, ritirata rapida.

## Yunshenunomei

### Drago d'oro adolescente

Un ampio salone circondato da un colonnato di statue, con una zampillante fontana al centro, costituisce l'ingresso della tana di Yunshenunomei. Il resto della sua tana, che si trova sulla cima di una montagna, è altrettanto sontuoso. Le altre stanze, infatti, sono spaziose e arieggiate, con un'immensa quantità di luce che attraversa grandi finestre e sfavillanti bovindi. Il drago è un appassionato collezionista d'arte, con una particolare predilezione per la scultura di carattere religioso, presente un po' ovunque in ogni stanza. Normalmente appare nell'atrio e si presenta ai suoi visitatori (o agli intrusi) sotto forma umana, con indosso una vestaglia di seta e calzato di sandali. Yunshenunomei, quando deve parlare, si siede per terra e invita i suoi ospiti a fare altrettanto.

**Yunshenunomei:** Drago d'oro adolescente; GS 11; drago Grande (fuoco); DV 17d12+68, pf 178; Iniz +0; Vel 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 25, contatto 9, colto alla sprovvista 25; Att base +17; Lotta +30; Att +25 in mischia (2d6+9, morso); Att comp +25 in mischia (2d6+9, morso), +20 in mischia (1d8+4, 2 artigli), +20 in mischia (1d6+4, 2 ali), +20 in mischia (1d8+13, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, capacità magiche, incan-

tesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +14, Rifl +10, Vol +14; For 29, Des 10, Cos 19, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +24, Camuffare +21, Cercare +24, Concentrazione +19, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (nobiltà e regalità) +14, Conoscenze (religioni) +14, Diplomazia +13, Guarire +24, Intimidire +26, Nascondersi -4, Nuotare +29, Osservare +24, Percepire Intenzioni +23, Raggiare +6, Saltare +29, Sapienza Magica +13; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Incalzare, Maestria in Combattimento, Spezzare Migliorato, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 12 m, 8d10 danni da fuoco, Riflessi CD 22 dimezza; o cono di 12 m, 4 Forza, Tempra CD 22 nega.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - benedizione. 4° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 3° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/6; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo):** 0 - distruggere non morti, individuazione del magico, prestidigitazione, riparare, sigillo arcano; 1° - comando, devastazione, tocco gelido.

## Kacdaninymila

### Drago d'oro adulto giovane

Kacdaninymila conduce la vita di una ricca mercante cittadina, senza tuttavia essere coinvolta in affari. Essa sostiene ingenti spese per mantenere un impeccabile e fastoso palazzo cittadino, dotato di capienti stalle; quando cavalca da una parte all'altra della campagna circostante, è circondata da un piccolo stuolo di ammiratori e di adulatori, e sperpera la sua ingente ricchezza in cavalli di razza da aggiungere alla sua "collezione". Sotto le mentite spoglie di una nobile scialacquatrice di una casata minore, tuttavia, batte il cuore di una paladina. Il drago ostenta questa ricchezza per attirare le attenzioni dei ladri, che può catturare e così assicurare alla giustizia, e perlustra la campagna fuori delle mura, per dare la caccia alle creature malvagie, mentre tra le fila dei suoi "adulatori" si contano alcuni paladini, chierici buoni, guerrieri e altri, ovvero un gruppo di avventurieri valorosi che protegge la città dalle forze del male, senza riconoscimenti o meriti pubblici.

**Kacdaninymila:** Drago d'oro adulto giovane femmina; GS 14; drago Enorme (fuoco); DV 20d12+100, pf 230; Iniz +0; Vel 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 27, contatto 8, colto alla sprovvista 27; Att base +20; Lotta +38; Att +28 in mischia (2d8+10, morso); Att comp +28 in mischia (2d8+10, morso), +23 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +23 in mischia (1d8+5, 2 ali), +23 in mischia (2d6+15, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 21, vulnerabilità al freddo, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +17, Rifl +12, Vol +16; For 31, Des 10, Cos 21, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Addestrare Animali +14, Artista della Fuga +20, Ascoltare +24, Camuffare +14, Cavalcare +12, Cercare +24, Concentrazione +23, Conoscenze (locali) +17, Diplomazia +15, Guarire +15, Intimidire +22, Nascondersi -8, Nuotare +34, Osservare +24, Percepire Intenzioni +24, Raggiare +8, Saltare +32, Sapienza Magica +14; Attacco Poderoso, Attacco

in Volo, Fluttuare, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Soffio Tempestoso, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m, 10d10 danni da fuoco, Riflessi CD 25 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m, 5 Forza, Tempra CD 25 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+15 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 25 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 45 m, DV 19 o meno, Volontà CD 24 nega.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *benedizione*. 5° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 5° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/5; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, prestidigitazione, riparare*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, protezione dal male, scudo della fede*; 2° - *oscurità, resistere all'energia*.

### Clytanmoorninix Drago d'oro adulto

Un drago più vecchio una volta disse a Clytanmoorninix: "Il fuoco scorre caldo nelle tue vene. Impara a controllarlo o esso ti dominerà". Clytanmoorninix fino a questo momento non è riuscito a controllare il suo ardore. Il drago si arrabbia con facilità alla minima parvenza di insulto (e la sua profonda conoscenza del galateo lo rende suscettibile a qualsiasi inosservanza, anche di poco conto, dell'etichetta), oltre a considerare l'esistenza delle creature malvagie nel mondo un oltraggio personale. Il drago, che in passato ha frequentato nobili e famiglie reali, soprattutto per fornire consiglio in tempi di guerra, preferisce trascorrere la maggior parte del suo tempo in una remota e sperduta landa selvaggia, lontano dagli intrighi e dai complotti di corte che lo fanno tanto infuriare.

**Clytanmoorninix:** Drago d'oro adulto; GS 16; drago Enorme (fuoco); DV 23d12+115, pf 264; Iniz +0; Vel 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 30, contatto 8, colto alla sprovvista 30; Att base +23; Lotta +42; Att +32 in mischia (2d8+11, morso); Att comp +32 in mischia (2d8+11, morso), +27 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +27 in mischia (1d8+5, 2 ali), +27 in mischia (2d6+16, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, *bonus di fortuna*, resistenza agli incantesimi 23, vulnerabilità al freddo, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +18, Rifl +13, Vol +18; For 33, Des 10, Cos 21, Int 20, Sag 21, Car 20.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +28, Camuffare +28 (+30 recitazione), Cercare +28, Concentrazione +20, Conoscenze (arcano) +20, Conoscenze (locali) +25, Conoscenze (nobiltà e regalità) +15, Diplomazia +28, Intimidire +24, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi -3, Nuotare +35, Osservare +28, Percepire Intenzioni +25, Raggiare +9, Saltare +35, Sapienza Magica +17, Sopravvivenza +15; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Autorità, Fluttuare, Incalzare, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m, 12d10 danni da fuoco, Riflessi CD 26 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m, 6 Forza, Tempra CD 26 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avver-

sari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+16 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 26 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 54 m, DV 22 o meno, Volontà CD 26 nega.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *benedizione*. 7° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 7° livello.

**Bonus di fortuna (Mag):** 1 volta al giorno - le creature buone entro un raggio di 18 m ottengono un *bonus di fortuna* +1 a tutti i tiri salvezza, a tutte le prove di caratteristica e a tutte le prove di abilità per 1d3+18 ore. 2° livello dell'incantatore.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/5; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, sigillo arcano*; 1° - *charme su persone, colpo accurato, dardo incantato, protezione dal male, scudo della fede*; 2° - *cura ferite moderate, nube di nebbia, resistere all'energia*; 3° - *luce incandescente, suggestione*.

### Zudinmulamshius Drago d'oro adulto maturo

Zudinmulamshius ha scoperto quello che le sembra il miglior impiego possibile del suo cospicuo tesoro: si è trasferita in una metropoli movimentata, dove conduce la vita di una ricca ereditiera, patrona di numerosi avventurieri. Questa femmina di drago mette taglie molto ricche sulle teste delle creature malvagie che minacciano la città o le regioni limitrofe, oltre a trascorrere la maggior parte del suo tempo alla ricerca di preziosi artefatti che potrebbero essere utili nella lotta contro il male, e quindi incarica gruppi di avventurieri di localizzare e di recuperare tali oggetti.

**Zudinmulamshius:** Drago d'oro adulto maturo femmina; GS 19; drago Enorme (fuoco); DV 26d12+156, pf 325; Iniz +0; Vel 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 33, contatto 8, colto alla sprovvista 33; Att base +26; Lotta +46; Att +36 in mischia (2d8+12, morso); Att comp +36 in mischia (2d8+12, morso), +31 in mischia (2d6+6, 2 artigli), +31 in mischia (1d8+6, 2 ali), +31 in mischia (2d6+18, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, *bonus di fortuna*, resistenza agli incantesimi 25, vulnerabilità al freddo, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +21, Rifl +15, Vol +22; For 35, Des 10, Cos 23, Int 20, Sag 21, Car 20.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +31, Camuffare +31, Cercare +31, Concentrazione +25, Conoscenze (arcano) +18, Conoscenze (geografia) +18, Conoscenze (locali) +18, Conoscenze (nobiltà e regalità) +18, Conoscenze (religioni) +18, Diplomazia +28, Intimidire +22, Nascondersi -8, Nuotare +20, Osservare +30, Percepire Intenzioni +31, Professione (metallurgo) +15, Raggiare +9, Saltare +36, Sapienza Magica +19, Valutare +12; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Incalzare, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Sopprimere Punto Debole, Virare, Volontà di Ferro.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m, 14d10 danni da fuoco, Riflessi CD 29 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m, 7 Forza, Tempra CD 29 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+18 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 29 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 63 m, DV 25 o meno, Volontà CD 31 nega.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *benedizione*. 9° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 9° livello.

**Bonus di fortuna (Mag):** 1 volta al giorno - le creature buone entro un raggio di 21 m ottengono un *bonus di fortuna* +1 a tutti i tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità per 1d3+21 ore. 2° livello dell'incantatore.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/5; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, riparare, sigillo arcano*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, protezione dal male, scudo della fede, servitore inosservato*; 2° - *cura ferite moderate, grazia del gatto, nube di nebbia, vento sussurrante*; 3° - *luce incandescente, protezione dall'energia, suggestione*; 4° - *invisibilità superiore, sfera elastica di Otiluke*.

## Shimanyo-Kocoi

### Drago d'oro vecchio

Shimanyo-Kocoi, pur avendo le scaglie scalfite e ricoperte di cicatrici e camminando con una vistosa andatura zoppicante dovuta a una ferita curata in malo modo, preferisce la sua forma naturale a qualsiasi altra. Il drago è orgoglioso delle sue ferite, perché queste sono i trofei di molte vittorie aspramente conseguite contro le sterminate schiere del male. In generale, assume una forma che gli permette di praticare con facilità l'arte della ceramica, uno sforzo creativo che il drago trova molto appagante. Shimanyo-Kocoi, per quanto estremamente risoluto e implacabile nella sua lotta contro il male, è di solito ben educato e piuttosto sereno e, quando si diverte, ride di gusto e a voce alta.

**Shimanyo-Kocoi:** Drago d'oro vecchio; GS 21; drago Mastodontico (fuoco); DV 29d12+203, pf 391; Iniz +0; Vel 18 m, volare 75 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 34, contatto 6, colto alla sprovvista 34; Att base +29; Lotta +55; Att +39 in mischia (4d6+14, morso); Att comp +39 in mischia (4d6+14, morso), +34 in mischia (2d8+7, 2 artigli), +34 in mischia (2d6+7, 2 ali), +34 in mischia (2d8+21, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, *individuazione delle gemme*, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, *bonus di fortuna*, resistenza agli incantesimi 27, vulnerabilità al freddo, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +23, Rifl +20, Vol +25; For 39, Des 10, Cos 25, Int 24, Sag 25, Car 24.

**Abilità e talenti:** Artigianato (ceramica) +18, Ascoltare +36, Camuffare +36, Cercare +36, Concentrazione +26, Conoscenze (arcane) +27, Conoscenze (geografia) +27, Conoscenze (locali) +27, Conoscenze (natura) +27, Conoscenze (nobiltà e regalità) +27, Conoscenze (religioni) +27, Diplomazia +36, Intimidire +37, Nascondersi -12, Nuotare +22, Osservare +32, Percepire Intenzioni +36, Raggiare +12, Saltare +40, Sapienza Magica +22, Valutare +15; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Incalzare, Manovrabilità Migliorata, Riflessi Fulminei, Soffio Spedito, Sopprimere Punto Debole, Virare, Volontà di Ferro.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 18 m, 16d10 danni da fuoco, Riflessi CD 31 dimezza; o cono di 18 m, 8 Forza, Tempra CD 31 nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+21 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 31

per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 72 m, DV 28 o meno, Volontà CD 30 nega.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *benedizione*; 1 volta al giorno - *costrizione/cerca*. 11° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 11° livello.

**Individuazione delle gemme (Mag):** 3 volte al giorno - come *individuazione del magico* (11° livello dell'incantatore), tranne per il fatto che individua soltanto le gemme.

**Bonus di fortuna (Mag):** 1 volta al giorno - le creature buone entro un raggio di 24 m ottengono un *bonus di fortuna* +1 a tutti i tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità per 1d3+24 ore. 2° livello dell'incantatore.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/7/5; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, riparare, sigillo arcano*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, protezione dal male, scudo della fede, servitore inosservato*; 2° - *cura ferite moderate, grazia del gatto, nube di nebbia, presagio, vento sussurrante*; 3° - *dissolvi magie, luce incandescente, protezione dall'energia, suggestione*; 4° - *congedo, invisibilità superiore, tempesta di ghiaccio*; 5° - *cono di freddo, visione del vero*.

## Fuunharkaspirinon

### Drago d'oro molto vecchio

"I demoni camminano tra noi", è il monito di una vecchia donna in abiti semplici. Fuunharkaspirinon lo sa bene, poiché ha dedicato tutta se stessa a dare la caccia e a esorcizzare o distruggere le creature degli inferi che si insinuano nella società degli uomini e inducono i mortali in tentazione. Questa femmina di drago ha trascorso l'equivalente di molte vite umane nei panni di una mortale, via via sotto le mentite spoglie di un'aristocratica, di una studiosa, di una chierica, di una soldatessa, alla ricerca delle tracce di un'influenza diabolica per risalire poi alla sua fonte. Al momento, è impegnata a raccogliere prove sul fatto che qualcuno sarebbe riuscito a far entrare un drago Tartareo (vedi pagina 173) nel Piano Materiale.

**Fuunharkaspirinon:** Drago d'oro molto vecchio femmina; GS 22; drago Mastodontico (fuoco); DV 32d12+256, pf 464; Iniz +0; Vel 18 m, volare 75 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 37, contatto 6, colto alla sprovvista 37; Att base +32; Lotta +59; Att +43 in mischia (4d6+15, morso); Att comp +43 in mischia (4d6+15, morso), +38 in mischia (2d8+7, 2 artigli), +38 in mischia (2d6+7, 2 ali), +38 in mischia (2d8+22, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, *individuazione delle gemme*, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, *bonus di fortuna*, resistenza agli incantesimi 28, vulnerabilità al freddo, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +26, Rifl +18, Vol +28; For 41, Des 10, Cos 27, Int 26, Sag 27, Car 26.

**Abilità e talenti:** Artigianato (alchimia) +18, Artista della Fuga +15, Ascoltare +38, Camuffare +40, Cercare +38, Concentrazione +28, Conoscenze (arcane) +28, Conoscenze (geografia) +28, Conoscenze (locali) +28, Conoscenze (nobiltà e regalità) +28, Conoscenze (piani) +28, Conoscenze (religioni) +28, Diplomazia +41, Guarire +33, Intimidire +30, Nascondersi -12, Nuotare +59, Osservare +38, Percepire Intenzioni +38, Raggiare +16, Saltare +38, Sapienza Magica +24, Sopravvivenza +18, Valutare +18; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Incantesimi Focalizzati (Am-

# Drago d'oro

Tipica tana di un drago d'oro

[L'estensione della tana dipende dalla taglia del drago]

Osservatorio in vetro e  
camera delle udienze

boccaporto acquatico  
di entrata / uscita

[bellissima vista del fondo del lago]

[bellissima vista del  
fondo del lago]

caverna di guardia

OSSERVATORIO IN VETRO

Osservatorio in  
vetro

sala  
da pranzo

cucina

dispensa

studio

salone principale

camera  
da letto

deposito

camera di entrata acquatica  
[sopra il livello dell'acqua]

uscita  
acquatica

cisterna d'acqua  
dolce

anticamera

porta d'entrata  
segreta

vestibolo

entrata

uscita



maliamento), Manovrabilità Migliorata, Soffio Ingrandito, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Sopprimere Punto Debole, Virare, Volontà di Ferro.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 18 m (cono di 27 m se ingrandito), 18d10 danni da fuoco, Riflessi CD 34 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 18 m (cono di 27 m se ingrandito), 9 Forza, Tempra CD 34 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+22 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 34 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 81 m, DV 31 o meno, Volontà CD 34 nega.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *benedizione*; 1 volta al giorno - *costrizione/cerca*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 13° livello.

**Individuazione delle gemme (Mag):** 3 volte al giorno - come *individuazione del magico* (13° livello dell'incantatore), tranne per il fatto che individua soltanto le gemme.

**Bonus di fortuna (Mag):** 1 volta al giorno - le creature buone entro un raggio di 27 m ottengono un *bonus di fortuna* +1 a tutti i tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità per 1d3+27 ore. 2° livello dell'incantatore.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/8/7/5; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo):** *guida, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, riparare, sigillo arcano*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, protezione dal male, scudo della fede, servitore inosservato*; 2° - *cura ferite moderate, frantumare, grazia del gatto, nube di nebbia, zona di verità*; 3° - *protezione dall'energia, rimuovi malattia, rimuovi maledizione, velocità*; 4° - *ancora dimensionale, charme sui mostri, invisibilità superiore, libertà di movimento*; 5° - *blocca mostri, dissolvi il male, visione del vero*; 6° - *disintegrazione, suggestione di massa*.

## Ayunken-vanzan

### Drago d'oro antico

Ayunken-vanzan è un drago completo e vario, con molti interessi e aree di conoscenza. È di gusti sofisticati, educato, brillante e parla con competenza di decine di argomenti diversi. Il drago è un intenditore di gioielli pregiati e, a sua volta, un provetto gioielliere e un esperto gemmologo. La sua specifica area di interesse, almeno in questo momento, è la teologia, e quindi il drago cerca con insistenza la compagnia dei celestiali, così da poter discutere questioni che riguardano le divinità e i piani dove essi risiedono. Ama assumere le sembianze di un vecchio saggio per riuscire a visitare le università e altri luoghi del sapere, dove consultare nuovi esperti del suo campo di studio.

**Ayunken-vanzan:** Drago d'oro antico; GS 24; drago Mastodontico (fuoco); DV 35d12+315, pf 542; Iniz +0; Vel 18 m, volare 75 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 40, contatto 6, colto alla sprovvista 40; Att base +35; Lotta +63; Att +47 in mischia (4d6+16, morso); Att comp +47 in mischia (4d6+16, morso), +42 in mischia (2d8+8, 2 artigli), +42 in mischia (2d6+8, 2 ali), +42 in mischia (2d8+24, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, *individuazione delle gemme*, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, *bonus di fortuna*, resistenza agli incantesimi 30, vulnerabilità al freddo, respirare sott'acqua; AL LB; TS

Temp +28, Rifl +19, Vol +30; For 43, Des 10, Cos 29, Int 28, Sag 29, Car 28.

**Abilità e talenti:** Artigianato (tagliare pietre preziose) +19, Artista della Fuga +10, Ascoltare +44, Camuffare +44, Cercare +44, Concentrazione +29, Conoscenze (arcano) +34, Conoscenze (geografia) +34, Conoscenze (locali) +34, Conoscenze (nobiltà e regalità) +34, Conoscenze (piani) +29, Conoscenze (religioni) +34, Conoscenze (storia) +34, Diplomazia +47, Intimidire +40, Nascondersi -12, Osservare +44, Percepire Intenzioni +44, Raggiare +21, Saltare +45, Sapienza Magica +28, Sopravvivenza +28, Valutare +19; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Incalzare, Manovrabilità Migliorata, Onda d'Urto, Soffio Ingrandito, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Sopprimere Punto Debole, Virare, Volontà di Ferro.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 18 m (cono di 27 m se ingrandito), 20d10 danni da fuoco, Riflessi CD 36 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 18 m (cono di 27 m se ingrandito), 10 Forza, Tempra CD 36 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+24 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 34 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 90 m, DV 34 o meno, Volontà CD 36 nega.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *benedizione*; 1 volta al giorno - *costrizione/cerca, esplosione solare*. 15° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 15° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+24 danni contundenti, Riflessi CD 36 dimezza.

**Individuazione delle gemme (Mag):** 3 volte al giorno - come *individuazione del magico* (15° livello dell'incantatore), tranne per il fatto che individua soltanto le gemme.

**Bonus di fortuna (Mag):** 1 volta al giorno - le creature buone entro un raggio di 30 m ottengono un *bonus di fortuna* +1 a tutti i tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità per 1d3+30 ore. 2° livello dell'incantatore.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/9/8/8/8/8/7/5; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, riparare, sigillo arcano*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, protezione dal male, scudo della fede, servitore inosservato*; 2° - *cura ferite moderate, frantumare, grazia del gatto, nube di nebbia, zona di verità*; 3° - *protezione dall'energia, rimuovi malattia, rimuovi maledizione, velocità*; 4° - *ancora dimensionale, charme sui mostri, invisibilità superiore, libertà di movimento*; 5° - *blocca mostri, dissolvi il male, regressione mentale, segugio fedele di Mordenkainen*; 6° - *barriera di lame, evoca mostri VI, suggestione di massa*; 7° - *desiderio limitato, spruzzo prismatico*.

## Sheeredni-vaktar

### Drago d'oro dragone

Sheeredni-vaktar, come se non ci fosse già abbastanza male nel mondo, è solita dire: "Osserva come si comportano i presunti buoni". Questa femmina di drago non ha alcuna pazienza verso la maleducazione, i capelli in disordine, il turpiloquio o, la cosa peggiore di tutte, qualsiasi condotta che contrasta la sua definizione di morale. Quest'ultima supera qualsiasi connotazione oggettiva di male, e in questa rientrano peccati come l'empietà, l'irriverenza, il mancato rispetto per gli anziani, l'uso di alcol e di altre sostanze stupefacenti e la promiscuità sessuale. Con una certa sorpresa, non condanna l'abuso della forza, poiché ricorre in fretta a

misure drastiche per correggere chi offende il suo senso del pudore, anche se a volte la sua reazione si limita a un manrovescio sferrato con la coda per infliggere danni non letali, seguito da un secco richiamo verbale.

**Sheeredni-vaktar:** Drago d'oro dragone femmina; GS 25; drago Colossale (fuoco); DV 38d12+380, pf 627; Iniz +0; Vel 18 m, volare 75 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 39, contatto 2, colto alla sprovvista 39; Att base +38; Lotta +71; Att +47 in mischia (4d8+17, morso); Att comp +47 in mischia (4d8+17, morso), +45 in mischia (4d6+8, 2 artigli), +45 in mischia (2d8+8, 2 ali), +45 in mischia (4d6+25, colpo di coda); Spazio/Portata 9 m/6 m (9 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, *individuazione delle gemme*, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, *bonus di fortuna*, resistenza agli incantesimi 31, vulnerabilità al freddo, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +31, Rifl +23, Vol +33; For 45, Des 10, Cos 31, Int 30, Sag 31, Car 30.

**Abilità e talenti:** Artigianato (riparare scarpe) +24, Artista della Fuga +10, Ascoltare +48, Camuffare +48, Cercare +48, Concentrazione +32, Conoscenze (arcane) +40, Conoscenze (geografia) +40, Conoscenze (locali) +40, Conoscenze (nobiltà e regalità) +40, Conoscenze (piani) +40, Conoscenze (religioni) +40, Conoscenze (storia) +40, Diplomazia +56, Intimidire +46, Nascondersi -16, Osservare +48, Percepire Intenzioni +48, Professione (conciatore) +20, Raggiare +25, Saltare +48, Sapienza Magica +31, Sopravvivenza +30; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Incalzare, Incalzare Potenziato, Manovrabilità Migliorata, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Sopprimere Punto Debole, Virare, Volontà di Ferro.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 21 m, 22d10 danni da fuoco, Riflessi CD 39 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 21 m, 11 Forza, Tempra CD 39 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 9 m per 9 m; gli avversari di taglia Grande o inferiore subiscono 4d8+25 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 39 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 99 m, DV 37 o meno, Volontà CD 39 nega.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *benedizione*; 1 volta al giorno - *costrizione/cerca, esplosione solare*. 17° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 17° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 12 m, gli avversari di taglia Grande o inferiore subiscono 2d8+25 danni contundenti, Riflessi CD 39 dimezza.

**Individuazione delle gemme (Mag):** 3 volte al giorno - come *individuazione del magico* (17° livello dell'incantatore), tranne per il fatto che individua soltanto le gemme.

**Bonus di fortuna (Mag):** 1 volta al giorno - le creature buone entro un raggio di 33 m ottengono un *bonus di fortuna* +1 a tutti i tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità per 1d3+33 ore. 2° livello dell'incantatore.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/9/9/8/8/8/8/7/5; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, riparare, sigillo arcano*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, protezione dal male, scudo della fede, servitore inosservato*; 2° - *cura ferite moderate, frantumare, grazia del gatto, nube di nebbia, zona di verità*; 3° - *protezione dall'energia, rimuovi malat-*

*tia, rimuovi maledizione, velocità*; 4° - *ancora dimensionale, charme sui mostri, invisibilità superiore, libertà di movimento*; 5° - *blocca mostri, dissolvi il male, regressione mentale, segugio fedele di Mordenkainen*; 6° - *barriera di lame, disintegrazione, suggestione di massa*; 7° - *desiderio limitato, parola sacra, spruzzo prismatico*; 8° - *metamorfosi di un oggetto, simbolo di morte*.

## Riikano-alinaris

### Drago d'oro grande dragone

La biblioteca di Riikano-alinaris, per coloro che sono al corrente della sua esistenza, è considerata una delle più complete e ricche al mondo. Il drago ha raccolto una vasta collezione di libri provenienti da terre conosciute e sconosciute, oltre ad aver acquistato, scambiato e persino trascritto di persona ogni libro che finora è riuscito a scovare. Riikano-alinaris non si è mai preoccupato di accumulare il tipico tesoro da drago. Il drago, sbuffando, è solito dire: "Non puoi imparare nulla dall'oro"; l'unico valore che dà al denaro è quello che gli serve per comperare altri libri. La vastità della sua conoscenza è strabiliante, accumulata in un periodo di oltre quattro millenni. Riikano-alinaris, man mano che il suo crepuscolo si avvicina, è in cerca di un erede meritevole al quale donare la sua collezione. Ha molti figli, ma nessuno di loro ha finora dimostrato di essere all'altezza del suo amore per la conoscenza e soprattutto dei libri, così da meritare questa monumentale eredità.

**Riikano-alinaris:** Drago d'oro grande dragone; GS 27; drago Colossale (fuoco); DV 41d12+451, pf 717; Iniz +0; Vel 18 m, volare 75 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 42, contatto 2, colto alla sprovvista 42; Att base +41; Lotta +75; Att +51 in mischia (4d8+18, morso); Att comp +51 in mischia (4d8+18, morso), +46 in mischia (4d6+9, 2 artigli), +46 in mischia (2d8+9, 2 ali), +46 in mischia (4d6+27, colpo di coda); Spazio/Portata 9 m/6 m (9 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, *individuazione delle gemme*, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, *bonus di fortuna*, resistenza agli incantesimi 33, vulnerabilità al freddo, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +33, Rifl +22, Vol +35; For 47, Des 10, Cos 33, Int 32, Sag 33, Car 32.

**Abilità e talenti:** Artigianato (calligrafia) +22, Artigianato (tlegare libri) +21, Artista della Fuga +15, Ascoltare +52, Camuffare +52, Cercare +52, Concentrazione +36, Conoscenze (arcane) +51, Conoscenze (geografia) +51, Conoscenze (locali) +51, Conoscenze (nobiltà e regalità) +51, Conoscenze (religioni) +51, Conoscenze (storia) +51, Diplomazia +59, Intimidire +55, Nascondersi -16, Nuotare +47, Osservare +52, Percepire Intenzioni +23, Raggiare +28, Saltare +50, Sapienza Magica +33; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Conoscenze Draconiche, Fluttuare, Ghermire, Grosso e al Comando, Incalzare, Incalzare Potenziato, Manovrabilità Migliorata, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Sopprimere Punto Debole, Virare, Volontà di Ferro.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 21 m, 24d10 danni da fuoco, Riflessi CD 41 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 21 m, 12 Forza, Tempra CD 41 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 9 m per 9 m; gli avversari di taglia Grande o inferiore subiscono 4d8+27 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 41 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 108 m, DV 40 o meno, Volontà CD 41 nega.



**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Grande o inferiore, morso per 4d8+18 danni per round o artiglio per 4d6+9 danni per round.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 12 m, gli avversari di taglia Grande o inferiore subiscono 2d8+27 danni contundenti, Riflessi CD 41 dimezza.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *benedizione*; 1 volta al giorno - *costrizione/cerca, esplosione solare, previsione*. 19° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 21 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 19° livello.

**Individuazione delle gemme (Mag):** 3 volte al giorno - come *individuazione del magico* (19° livello dell'incantatore), tranne per il fatto che individua soltanto le gemme.

**Bonus di fortuna (Mag):** 1 volta al giorno - le creature buone entro un raggio di 36 m ottengono un *bonus di fortuna* +1 a tutti i tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità per 1d3+36 ore. 2° livello dell'incantatore.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/9/9/9/8/8/8/7/7/4; tiro salvezza CD 21 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, riparare, sigillo arcano*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, protezione dal male, scudo della fede, servitore inosservato*; 2° - *cura ferite moderate, frantumare, grazia del gatto, nube di nebbia, zona di verità*; 3° - *protezione dall'energia, rimuovi malattia, rimuovi maledizione, velocità*; 4° - *ancora dimensionale, charme sui mostri, invisibilità superiore, libertà di movimento*; 5° - *blocca mostri, dissolvi il male, regressione mentale, segugio fedele di Mordekainen*; 6° - *barriera di lame, disintegrazione, suggestione di massa*; 7° - *desiderio limitato, parola sacra, spruzzo prismatico*; 8° - *metamorfosi di un oggetto, simbolo di morte, vuoto mentale*; 9° - *impri-gionare, tempesta di vendetta*.

## ESEMPI DI DRAGHI D'OTTONE

Di seguito sono descritti dodici esempi di draghi d'ottone, uno per ogni categoria di età. Le descrizioni comprendono la personalità di base e alcune note sull'incontro che il DM potrebbe sviluppare per la sua campagna, insieme a un elenco di statistiche che rendono il drago, così come è, pronto da giocare.

### Mychasi

#### Drago d'ottone cucciolo

Mychasi adora parlare, ininterrottamente, di **qualsiasi cosa**, ma in genere dirotta la conversazione verso **argomenti** dei quali è a conoscenza, anche se ciò gli comporta un **salto logico** nel discorso. Mychasi, quando non ha la **possibilità di conversare** con creature sapienti, è ugualmente felice di conversare con gli animali di passaggio o talvolta si accontenta di parlare da solo ad alta voce. Gli avventurieri lo consultano spesso per mettersi al corrente degli eventi locali, ma soltanto dopo aver intrapreso una lunga conversazione nella quale il piccolo drago snocciola quella che sembra una serie infinita di dettagli trascurabili o poco significativi.

**Mychasi:** Drago d'ottone cucciolo; GS 3; drago Minuscolo (fuoco); DV 4d12+4; pf 30; Iniz +0; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 45 m (media); CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +6; Lotta -4; Att +6 in mischia (1d4, morso); Att comp +6 in mischia (1d4, morso), +1 in mischia (1d3, 2 artigli); Spazio/Portata 75 cm/0 cm (1,5 m con il morso); AS arma a soffio, capacità magiche; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo; AL CB; TS Temp +5, Rifl +4,

Vol +4; For 11, Des 10, Cos 13, Int 10, Sag 11, Car 10.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +6, Cercare +6, Conoscenze (locali) +6, Conoscenze (natura) +5, Conoscenze (storia) +6, Nascondersi +11, Osservare +6; Attacco in Volo, Soffio Ingrandito.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 9 m (linea di 13,5 m se ingrandita), 1d6 danni da fuoco, Riflessi CD 13 dimezza; o cono di 4,5 m (cono di 6 m se ingrandito), sonno 1d6+1 round, Volontà CD 13 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*. 1° livello dell'incantatore.

### Poccri

#### Drago d'ottone molto giovane

Poccri è un drago in fuga. Questa giovane femmina di drago è stata scacciata dalla sua tana da una banda di predoni gnoll, che ora le dà la caccia in tutto il suo territorio. Gli gnoll, per qualche misteriosa ragione, sembrano immuni alla sua presenza terrificante, noncuranti della sua capacità combattiva e per nulla appagati per aver preso il suo tesoro e la sua tana. La misteriosa ragione dietro questo comportamento così atipico è un chierico gnoll che ha fatto della distruzione di Poccri una personale missione in onore di Erythnul.

Poccri non si ferma mai a lungo nello stesso posto, e difficilmente dorme nel medesimo crepaccio per due notti consecutive. Consuma tutte le sue energie sia per combattere gli gnoll dove possibile sia per cercare alleati nella landa desolata che un tempo era il suo territorio.

**Poccri:** Drago d'ottone molto giovane femmina; GS 4; drago Piccolo (fuoco); DV 7d12+7; pf 52; Iniz +4; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 45 m (media); CA 17, contatto 11, colto alla sprovvista 17; Att base +9; Lotta +4; Att +9 in mischia (1d6+1, morso); Att comp +9 in mischia (1d6+1, morso), +4 in mischia (1d4, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio, capacità magiche; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 7, vulnerabilità al freddo; AL CB; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +5; For 13, Des 10, Cos 13, Int 10, Sag 11, Car 10.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +8, Cercare +8, Conoscenze (locali) +8, Diplomazia +8, Intimidire +6, Nascondersi +6, Osservare +8, **Percepire Intenzioni** +8, Raggiare +8; Iniziativa Migliorata, Risvegliare Resistenza agli Incantesimi, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 12 m, 2d6 danni da fuoco, Riflessi CD 14 dimezza; o cono di 6 m, sonno 1d6+2 round, Volontà CD 14 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*. 2° livello dell'incantatore.

### Vultsubai

#### Drago d'ottone giovane

Vultsubai, a differenza di molti altri della sua specie, adora la nobile arte dell'oratoria, e non solo il suono della sua voce. La sua tana si trova nei pressi di una grande città, e il suo argomento preferito di conversazione sono le voci locali sugli umani e sui nani che vi dimorano. Il drago conosce intimi segreti di persone che non ha mai incontrato, poiché, ai suoi occhi, le loro stranezze, le loro abitudini e le loro sventure sono una perenne fonte di stupore e di meraviglia. Prova un particolare interesse per i nani, perché in generale le loro personalità sono molto diverse dalla sua. Il drago ascolta volentieri e di buon grado, senza neppure emettere uno sbadiglio, anche il più prolisso dei nani mentre in Nanico snocciola per intero la storia del suo clan.

# DRAGO D'OTTONE



*In volo*

*Carattere buono  
Sottotipo del  
fuoco  
Deserti caldi  
Sotterranei*

*Adulto  
3,6 m*

*I draghi d'ottone, loquaci e molto espressivi, possono fornire informazioni importanti, ma solo dopo aver divagato e fatto cenno a doni e omaggi.*

*Controllare tempo atmosferico  
Controllare venti  
Evoca djinni  
Parlare con gli animali  
Suggestione*

*Particolare di un teschio gravemente  
danneggiato. Si può vedere una  
parte della cresta ossea.*

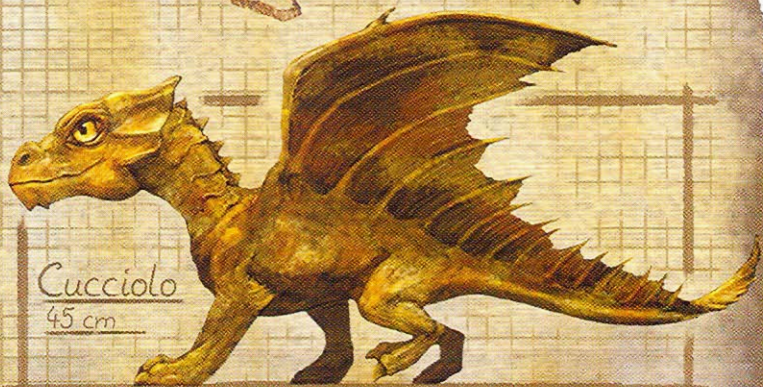
*L'esemplare è stato  
rivenuto in cima  
a un tumulo.  
Abbandonato  
sul posto.*



*Adolescente  
1,8 m*

*Molto giovane  
90 cm*

*Cucciolo  
45 cm*



**Vultsubai:** Drago d'ottone giovane; GS 6; drago Medio (fuoco); DV 10d12+20; pf 85; Iniz +4; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa); CA 19, contatto 10, colto alla sprovvista 19; Att base +12; Lotta +2; Att +12 in mischia (1d8+2, morso); Att comp +12 in mischia (1d8+2, morso), +7 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +7 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo; AL CB; TS Temp +9, Rifl +7, Vol +8; For 15, Des 10, Cos 15, Int 12, Sag 13, Car 12.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +14, Cercare +13, Conoscenze (locali) +14, Diplomazia +11, Intimidire +8, Osservare +13, Percepire Intenzioni +13, Raccogliere Informazioni +8, Raggiare +14; Attacco Poderoso, Fluttuare, Iniziativa Migliorata, Soffio Intensificato.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 18 m, 3d6 danni da fuoco, Riflessi CD 17 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 9 m, sonno 1d6+3 round, Volontà CD 17 (o più alta se intensificata) nega.

**Capacità magiche:** A volontà - parlare con gli animali. 3° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 1° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (5/4; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo):** 0 - guida, lettura del magico, luci danzanti, prestidigitazione; 1° - comando, dardo incantato.

### Amnehodenphinix

#### Drago d'ottone adolescente

Amnehodenphinix ha un'amica e una tutrice dalla quale è praticamente inseparabile: una ginosfinge di nome Taerhanna. Questa femmina di drago imita i gesti e le pose della sfinge e ne condivide la passione per gli enigmi e per gli indovinelli. Le due, che in qualsiasi momento della giornata sono sempre impegnate in canzonatorie battaglie d'arguzia, compongono complessi giochi di parole multilingue in un interminabile duello di bravura e di ingenuità. Finché Amnehodenphinix resterà così giovane, la sfinge sarà sempre vincitrice di questo duello di intelletti. La più grande paura del drago è che Taerhanna morirà di vecchiaia, se non di una morte violenta, prima che Amnehodenphinix possa rivaleggiare e superare il suo intelletto (evento piuttosto probabile, poiché Amnehodenphinix non otterrà un punteggio di Intelligenza pari a 18 per almeno altri cinque secoli).

**Amnehodenphinix:** Drago d'ottone adolescente femmina; GS 8; drago Medio (fuoco); DV 13d12+26, pf 110; Iniz +0; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa); CA 22, contatto 10, colto alla sprovvista 22; Att base +16; Lotta +16; Att +16 in mischia (1d8+3, morso); Att comp +16 in mischia (1d8+3, morso), +11 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +11 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, contrastare elementi, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo; AL CB; TS Temp +10, Rifl +8, Vol +9; For 17, Des 10, Cos 15, Int 12, Sag 13, Car 12.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +18, Cercare +16, Concentrazione +17, Conoscenze (locali) +7, Diplomazia +9, Intimidire +8, Nascondersi +3, Osservare +7, Percepire Intenzioni +5, Raccogliere Informazioni +9, Raggiare +16, Sapienza Magica +8; Allerta, Attacco in Volo, Fluttuare, Incantesimi Intensificati, Soffio Intensificato.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 18 m, 4d6 danni da fuoco, Riflessi CD 18 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di

9 m, sonno 1d6+4 round, Volontà CD 18 (o più alta se intensificata) nega.

**Contrastare elementi (Mag):** 3 volte al giorno - come contrastare elementi, ma con raggio di 12 m. 4° livello dell'incantatore.

**Capacità magiche:** A volontà - parlare con gli animali. 4° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 3° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/6; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo):** 0 - individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, resistenza; 1° - ipnosi, ritirata rapida, tocco gelido.

### Alazphraxion

#### Drago d'ottone adulto giovane

Alazphraxion ama dar fuoco alle cose. Il drago non è un piromane, tuttavia pensa che le fiamme siano bellissime, e a volte si dimentica persino di aver appiccato un incendio. Ha l'abitudine di giocare con il fuoco mentre conversa (è logorroico come qualsiasi altro drago d'ottone), cosa che provoca un certo fastidio nei suoi interlocutori, fastidio del quale però il drago non sembra affatto rendersi conto.

Alazphraxion ha collocato la sua tana in una serie di caverne vulcaniche situate in una catena montuosa ai confini di un vasto deserto. Il drago, quando non ha nessuno con cui parlare nella sua tana, si diverte a spruzzare la lava tutt'intorno e a osservare i suoi effetti sulle varie sostanze.

**Alazphraxion:** Drago d'ottone adulto giovane; GS 10; drago Grande (fuoco); DV 16d12+48, pf 152; Iniz +0; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa); CA 24, contatto 9, colto alla sprovvista 24; Att base +19; Lotta +24; Att +19 in mischia (2d6+4, morso); Att comp +19 in mischia (2d6+4, morso), +14 in mischia (1d8+2, 2 artigli), +14 in mischia (1d6+2, 2 ali), +14 in mischia (1d8+6, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, contrastare elementi, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 18, vulnerabilità al freddo; AL CB; TS Temp +13, Rifl +10, Vol +12; For 19, Des 10, Cos 17, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +21, Cercare +21, Concentrazione +22, Conoscenze (locali) +7, Diplomazia +16, Intimidire +9, Nascondersi -1, Osservare +21, Percepire Intenzioni +8, Raccogliere Informazioni +10, Raggiare +21, Sapienza Magica +11; Attacco Poderoso, Fluttuare, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Soffio Controllato, Soffio Spedito.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 24 m (cono di 12 m se controllata), 5d6 danni da fuoco, Riflessi CD 21 dimezza; o cono di 12 m (linea di 24 m se controllata), sonno 1d6+5 round, Volontà CD 21 nega.

**Contrastare elementi (Mag):** 3 volte al giorno - come contrastare elementi, ma con raggio di 15 m. 5° livello dell'incantatore.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 45 m, DV 15 o meno, Volontà CD 20 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - parlare con gli animali. 5° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 5° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/5; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo):** 0 - individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, resistenza, suono fantasma; 1° - colpo accurato, ipnosi, scudo, scudo entropico; 2° - pirotecnica, sfera infuocata.

### Iksagyarjerit Drago d'ottone adulto

Iksagyarjerit si considera una scopritrice di talenti e un giudice infallibile della natura umana. Nei suoi primi anni di vita, fece amicizia con un giovane umano di nome Erjanus, che, per assecondare la volontà dei suoi genitori, era diventato un mago contro la sua indole. Iksagyarjerit tuttavia capì presto che il cuore dell'umano ambiva a combattere per la libertà e per la giustizia, e quindi alla fine lo convinse a diventare un paladino. Anche se quest'ultimo fu ucciso mentre si batteva per la verità, il drago si convinse di averlo fatto felice. Iksagyarjerit, da allora, ha dedicato tutta se stessa ad aiutare quante più creature possibili affinché trovassero la loro vera vocazione, soltanto per il loro bene, questo è chiaro.

**Iksagyarjerit:** Drago d'ottone adulto femmina; GS 12; drago Grande (fuoco); DV 19d12+76, pf 199; Iniz +4; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa); CA 27, contatto 9, colto alla sprovvista 27; Att base +24; Lotta +29; Att +24 in mischia (2d6+6, morso); Att comp +24 in mischia (2d6+6, morso), +19 in mischia (1d8+3, 2 artigli), +19 in mischia (1d6+3, 2 ali), +19 in mischia (1d8+9, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, *contrastare elementi*, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 20, vulnerabilità al freddo; AL CB; TS Temp +15, Rifl +11, Vol +13; For 23, Des 10, Cos 19, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +20, Cercare +17, Concentrazione +24, Conoscenze (locali) +17, Diplomazia +16, Intimidire +7, Nascondersi -2, Osservare +17, Percepire Intenzioni +22, Raccogliere Informazioni +22, Raggiare +20, Sapienza Magica +12; Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Fluttuare, Iniziativa Migliorata, Soffio Controllato, Soffio Intensificato, Soffio Spedito.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 24 m (cono di 12 m se controllata), 6d6 danni da fuoco, Riflessi CD 23 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 12 m (linea di 24 m se controllata), sonno 1d6+6 round, Volontà CD 23 (o più alta se intensificata) nega.

**Contrastare elementi (Mag):** 3 volte al giorno - come *contrastare elementi*, ma con raggio di 18 m. 7° livello dell'incantatore.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 54 m, DV 18 o meno, Volontà CD 21 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*; 1 volta al giorno - *suggestione*. 7° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 7° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/4; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, resistenza, suono fantasma*; 1° - *allarme, comando, dardo incantato, scudo*; 2° - *estasiare, frantumare, pirotecnica*; 3° - *cura ferite gravi, dissolvi magie*.

### Urevhocymkearsus Drago d'ottone adulto maturo

Urevhocymkearsus è pieno di domande. Il drago prova uno stupore inesauribile per i meccanismi della mente degli altri esseri viventi, e cerca di svelare il modo in cui queste formulano i loro pensieri. Urevhocymkearsus, al di là delle nobili motivazioni, tuttavia, ama manipolare e controllare i pensieri, le emozioni e le azioni delle altre creature, tanto con mezzi comuni quanto con quelli magici. In particolare, è molto inte-

ressato a ciò che porta alcune creature, quali, per esempio, gli umanoidi, esseri che non sono di indole maligna già alla nascita o per la loro specie, come invece succede nel caso dei draghi malvagi o dei demoni, a scegliere la via del male. Il drago è stato capace di tentare queste creature per indurle a compiere atti malvagi e così capire che cosa li spingerebbe ad abbandonare quella che un tempo era (per loro) la retta via. Urevhocymkearsus, come conseguenza di questo suo morboso interesse, è piuttosto tollerante nei confronti degli umanoidi malvagi, mentre non concede alcuna scusante alle creature perfide sino al midollo.

**Urevhocymkearsus:** Drago d'ottone adulto maturo; GS 15; drago Enorme (fuoco); DV 22d12+110, pf 253; Iniz +0; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (media); CA 29, contatto 8, colto alla sprovvista 29; Att base +28; Lotta +38; Att +28 in mischia (2d8+8, morso); Att comp +28 in mischia (2d8+8, morso), +26 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +26 in mischia (1d8+4, 2 ali), +26 in mischia (2d6+12, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, *contrastare elementi*, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 22, vulnerabilità al freddo; AL CB; TS Temp +18, Rifl +13, Vol +16; For 27, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +27, Cercare +27, Concentrazione +29, Conoscenze (arcane) +13, Conoscenze (locali) +13, Diplomazia +17, Intimidire +15, Nascondersi -3, Osservare +24, Percepire Intenzioni +27, Raccogliere Informazioni +29, Raggiare +13, Sapienza Magica +17; Attacco Poderoso, Fluttuare, Manovrabilità Migliorata, Multiattacco, Soffio Controllato, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Soffio Veloce.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m (cono di 15 m se controllata), 7d6 danni da fuoco, Riflessi CD 26 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m (linea di 30 m se controllata), sonno 1d6+7 round, Volontà CD 26 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+12 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 26 per non rimanere immobilizzati.

**Contrastare elementi (Mag):** 3 volte al giorno - come *contrastare elementi*, ma con raggio di 21 m. 9° livello dell'incantatore.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 63 m, DV 21 o meno, Volontà CD 24 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*; 1 volta al giorno - *suggestione*. 9° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 9° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo):** 0 - *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, resistenza, suono fantasma*; 1° - *camuffare se stesso, colpo accurato, dardo incantato, scudo, scudo della fede*; 2° - *estasiare, grazia del gatto, oscurità, pirotecnica*; 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza, cura ferite gravi, dissolvi magie*; 4° - *confusione, immunità agli incantesimi*.

### Livoxdrinacepek

#### Drago d'ottone vecchio

Livoxdrinacepek è un drago Enorme con una personalità di taglia Colossale. Ogni movimento del suo gigantesco corpo è eccessivo; il drago puntualizza ogni parola dei suoi discorsi prolissi con gesti coreografici e pose plastiche, si allontana e si

avvicina al pubblico e accosta la sua immensa faccia agli interlocutori per strappare il loro consenso. Il suo modo di parlare è teatrale e istrionico, quasi come se il drago si aspettasse un complimento o un applauso a ogni sua azione. Alcune creature, in particolare gli umani che hanno il suo stesso carattere, trovano la sua compagnia molto divertente, mentre altre lo giudicano troppo supponente o terribilmente noioso.

**Livoxdrinacepek:** Drago d'ottone vecchio; GS 17; drago Enorme (fuoco); DV 25d12+125, pf 287; Iniz +0; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (media); CA 32, contatto 8, colto alla sprovvista 32; Att base +32; Lotta +42; Att +32 in mischia (2d8+9, morso); Att comp +32 in mischia (2d8+9, morso), +27 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +27 in mischia (1d8+4, 2 ali), +27 in mischia (2d6+13, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, *contrastare elementi*, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 24, vulnerabilità al freddo; AL CB; TS Temp +19, Rifl +18, Vol +17; For 29, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +26, Cercare +26, Concentrazione +28, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (locali) +26, Diplomazia +30, Nascondersi -4, Intimidire +20, Osservare +26, Percepire Intenzioni +26, Raccogliere Informazioni +28, Raggiungere +12, Sapienza Magica +16; Attacco Poderoso, Fluttuare, Incantesimi Potenziati, Manovrabilità Migliorata, Riflessi Fulminei, Soffio Controllato, Soffio Ingrandito, Soffio Intensificato, Soffio Spedito.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m (linea di 45 m se ingrandita, cono di 15 m se controllata, cono di 22,5 m se controllata e ingrandita), 8d6 danni da fuoco, Riflessi CD 27 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m (cono di 22,5 m se ingrandito, linea di 30 m se controllato, linea di 45 m se controllato e ingrandito), sonno 1d6+8 round, Volontà CD 27 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+13 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 27 per non rimanere immobilizzati.

**Contrastare elementi (Mag):** 3 volte al giorno - come *contrastare elementi*, ma con raggio di 24 m. 11° livello dell'incantatore.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 72 m, DV 24 o meno, Volontà CD 25 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*; 1 volta al giorno - *controllare venti, suggestione*. 11° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 11° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/6/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo):** 0 - *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, resistenza, suono fantasma*; 1° - *camuffare se stesso, comando, dardo incantato, scudo, scudo della fede*; 2° - *estasiare, grazia del gatto, nube di nebbia, pirotecnica, risata incontinibile di Tasha*; 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza, cura ferite gravi, dissolvi magie, protezione dall'energia*; 4° - *confusione, libertà di movimento, trama iridescente*; 5° - *comando superiore, nebbia mentale*.

#### Suncamilahsundi

##### Drago d'ottone molto vecchio

Suncamilahsundi ha perso la pazienza: tutti questi umani sono una piaga per il mondo; non c'è nient'altro da aggiungere.

I giorni della sua giovinezza, circa sette secoli or sono, furono gli anni migliori per il mondo stesso, ma da allora è stato un costante declino. Questa femmina di drago non è amareggiata, e per certo non odia l'umanità, ma non riesce a non scuotere la testa o a borbottare la sua contrarietà ogni volta che vede un umano, con la memoria che va indietro nel tempo, quando le città degli umani non erano così vicine alla sua tana o prima che gli uomini iniziassero a cambiare la faccia della terra. Suncamilahsundi è sempre informata di tutti gli eventi locali, ma le notizie che riceve non le fanno piacere, ed è sempre più preoccupata dello stato di salute del mondo. Questa femmina di drago, così come la maggior parte dei draghi d'ottone, condivide i suoi pensieri con chiunque li voglia ascoltare, ed è più che determinata a farsi ascoltare, se capisce che qualcuno ha proprio bisogno di una "bella chiacchierata".

**Suncamilahsundi:** Drago d'ottone molto vecchio femmina; GS 19; drago Enorme (fuoco); DV 28d12+168, pf 350; Iniz +0; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa); CA 35, contatto 8, colto alla sprovvista 35; Att base +36; Lotta +46; Att +36 in mischia (2d8+10, morso); Att comp +36 in mischia (2d8+10, morso), +34 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +34 in mischia (1d8+5, 2 ali), +34 in mischia (2d6+15, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, *contrastare elementi*, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 25, vulnerabilità al freddo; AL CB; TS Temp +22, Rifl +20, Vol +22; For 31, Des 10, Cos 23, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +30, Cercare +30, Concentrazione +32, Conoscenze (arcane) +19, Conoscenze (geografia) +16, Conoscenze (locali) +19, Conoscenze (natura) +16, Diplomazia +34, Intimidire +18, Nascondersi -2, Osservare +30, Percepire Intenzioni +30, Raccogliere Informazioni +32, Raggiungere +16, Sapienza Magica +19, Sopravvivenza +16; Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Fluttuare, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Soffio Veloce, Sopprimere Punto Debole, Volontà di Ferro.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m, 9d6 danni da fuoco, Riflessi CD 30 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m, sonno 1d6+9 round, Volontà CD 30 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+15 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 30 per non rimanere immobilizzati.

**Contrastare elementi (Mag):** 3 volte al giorno - come *contrastare elementi*, ma con raggio di 27 m. 13° livello dell'incantatore.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 81 m, DV 27 o meno, Volontà CD 28 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*; 1 volta al giorno - *controllare venti, suggestione*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 13° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/6/4; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo):** 0 - *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, resistenza, suono fantasma*; 1° - *camuffare se stesso, comando, dardo incantato, scudo, scudo della fede*; 2° - *estasiare, grazia del gatto, nube di nebbia, pirotecnica, risata incontinibile di Tasha*; 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza, cura ferite gravi, dissolvi magie, protezione dall'energia*; 4° - *confusione, liber-*

# Drago d'ottone

Tipica tana di un drago d'ottone

[L'estensione della tana dipende dalla taglia del drago]

Vista laterale

Vista frontale



tà di movimento, scudo di fuoco, trama iridescente; 5° - blocca mostri, comando superiore, nebbia mentale; 6° - guarigione, sfera congelante di Otiluke.

#### Ariikdasadakuundax

##### Drago d'ottone antico

Gli altri draghi buoni sono preoccupati per Ariikdasadakuundax, mentre i draghi malvagi lo deridono di continuo. Il drago è fin troppo propenso a liberarsi del suo tesoro, sempre disposto a donare una somma considerevole per una buona causa. Tutti i templi di allineamento buono in un raggio di 150 chilometri dalla sua tana hanno il nome di Ariikdasadakuundax inciso su un architrave o su una pietra angolare per onorare le sue generose donazioni, e ci sono migliaia di racconti di persone, un tempo sull'orlo della disperazione, che devono ringraziare il drago per la loro ritrovata fortuna. I motivi dietro la sua inconsueta generosità sono tanto chiari quanto tragici: Ariikdasadakuundax, in gioventù, era persino più avaro della maggior parte dei draghi. In seguito a una complicata serie di eventi, la sua avarizia causò la morte di quella che era la sua compagna da una vita. In sua memoria, il drago dà in beneficenza tutti i tesori che accumula, con la convinzione, così facendo, di rimediare in un qualche modo al suo tragico e fatale errore.

**Ariikdasadakuundax:** Drago d'ottone antico; GS 20; drago Enorme (fuoco); DV 31d12+186, pf 387; Iniz +4; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa); CA 38, contatto 8, colto alla sprovvista 38; Att base +40; Lotta +50; Att +40 in mischia (2d8+11, morso); Att comp +40 in mischia (2d8+11, morso), +38 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +38 in mischia (1d8+5, 2 ali), +38 in mischia (2d6+16, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, *contrastare elementi*, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 27, vulnerabilità al freddo; AL CB; TS Temp +23, Rifl +17, Vol +23; For 33, Des 10, Cos 23, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +33, Cercare +24, Concentrazione +19, Conoscenze (arcano) +17, Conoscenze (geografia) +17, Conoscenze (locali) +17, Conoscenze (natura) +17, Conoscenze (piani) +17, Conoscenze (religioni) +17, Diplomazia +37, Intimidire +19, Nascondersi -2, Osservare +33, Percepire Intenzioni +33, Raccogliere Informazioni +35, Raggiare +33, Sapienza Magica +20; Attacco Poderoso, Fluttuare, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Soffio Controllato, Soffio Ingrandito, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Sopprimere Punto Debole, Volontà di Ferro.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m (linea di 45 m se ingrandita, cono di 15 m se controllata, cono di 22,5 m se controllata e ingrandita), 10d6 danni da fuoco, Riflessi CD 31 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m (cono di 22,5 m se ingrandito, linea di 30 m se controllato, linea di 45 m se controllato e ingrandito), sonno 1d6+10 round, Volontà CD 31 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+16 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 31 per non rimanere immobilizzati.

**Contrastare elementi (Mag):** 3 volte al giorno - come *contrastare elementi*, ma con raggio di 30 m. 15° livello dell'incantatore.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 90 m, DV 30 o meno, Volontà CD 29 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - parlare con gli animali; 1 volta al giorno - controllare tempo atmosferico, controllare venti, suggestione. 15° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 15° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti** (6/7/7/7/7/6/6/4; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, resistenza, suono fantasma; 1° - camuffare se stesso, comando, dardo incantato, favore divino, scudo; 2° - estasiare, grazia del gatto, nube di nebbia, pirotecnica, risata incontenibile di Tasha; 3° - chiaroudienza/chiaroveggenza, cura ferite gravi, dissolvi magie, protezione dall'energia; 4° - buone speranze, confusione, libertà di movimento, scagliare maledizione; 5° - blocca mostri, comando superiore, miraggio arcano, telecinesi; 6° - animare oggetti, guarigione, mano possente di Bigby; 7° - demenza, parola sacra.

#### Conjazmynabryte

##### Drago d'ottone dragone

Uno stretto obelisco, gli unici resti o l'ultimo monumento di un'antica civiltà, si innalza al cielo ad altezze vertiginose, al centro di un vasto deserto. Conjazmynabryte, in cima alla sommità di quell'obelisco, si crogiola al caldo sole del deserto e si ammantava con la fresca aria della notte. Nei villaggi vicini, girano leggende che la femmina di drago risponderà a qualsiasi domanda che le verrà posta da chiunque riesca a raggiungerla arrampicandosi fino in cima all'obelisco, e che invece attaccherà quanti cerchino di giungere fino a lei in volo.

Il drago ha perso gran parte della passione per la conversazione che invece nutriva in gioventù, soprattutto perché si è stancata di rispondere alle stupide domande di un branco di idioti, forti abbastanza da riuscire a scalare l'obelisco. Conjazmynabryte ha da tempo smesso di ammantare le verità più difficili da accettare con educati eufemismi, preferisce invece affrontare subito il cuore del problema con consigli diretti e critiche aperte, così da terminare la conversazione prima possibile. L'unica cosa che finora è stata capace di farla scendere dalla sua tana-obelisco, è la presenza di un drago blu nel suo territorio. La maggior parte dei draghi blu sa di doversi tenere alla larga.

**Conjazmynabryte:** Drago d'ottone dragone femmina; GS 21; drago Mastodontico (fuoco); DV 34d12+238, pf 459; Iniz +4; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 75 m (scarsa); CA 39, contatto 6, colto alla sprovvista 39; Att base +42; Lotta +58; Att +42 in mischia (4d6+12, morso); Att comp +42 in mischia (4d6+12, morso), +37 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +37 in mischia (2d6+6, 2 ali), +37 in mischia (2d8+18, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, *contrastare elementi*, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 28, vulnerabilità al freddo; AL CB; TS Temp +26, Rifl +19, Vol +26; For 35, Des 10, Cos 25, Int 20, Sag 21, Car 20.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +41, Cercare +41, Concentrazione +22, Conoscenze (arcano) +20, Conoscenze (geografia) +20, Conoscenze (locali) +20, Conoscenze (natura) +20, Diplomazia +45, Intimidire +22, Nascondersi -5, Osservare +41, Percepire Intenzioni +41, Raccogliere Informazioni +43, Raggiare +41, Sapienza Magica +25, Sopravvivenza +19; Attacco Poderoso, Fluttuare, Incantesimi Estesi, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Manovrabilità Migliorata, Oltrepassare

Punto Debole, Soffio Controllato, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Sopprimere Punto Debole, Volontà di Ferro.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 36 m (cono di 18 m se controllata), 11d6 danni da fuoco, Riflessi CD 34 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 18 m (linea di 36 m se controllato), *sonno* 1d6+11 round, Volontà CD 34 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+18 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 34 per non rimanere immobilizzati.

**Contrastare elementi (Mag):** 3 volte al giorno - come *contrastare elementi*, ma con raggio di 33 m. 17° livello dell'incantatore.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 99 m, DV 33 o meno, Volontà CD 32 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*; 1 volta al giorno - *controllare tempo atmosferico*, *controllare venti*, *suggestione*. 17° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 17° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+18 danni contundenti, Riflessi CD 34 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/7/6/6/4; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo):** 0 - *cura ferite minori*, *guida*, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luci danzanti*, *mano magica*, *prestidigitazione*, *resistenza*, *suono fantasma*; 1° - *comando*, *dardo incantato*, *favore divino*, *protezione dal male*, *scudo*; 2° - *estasiare*, *grazia del gatto*, *nube di nebbia*, *pirotecnica*, *risata incontinibile di Tasha*; 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza*, *cura ferite gravi*, *protezione dall'energia*, *velocità*; 4° - *buone speranze*, *confusione*, *libertà di movimento*, *scagliare maledizione*; 5° - *blocca mostri*, *comando superiore*, *miraggio arcano*, *telecinesi*; 6° - *animare oggetti*, *guarigione*, *mano possente di Bigby*; 7° - *demenza*, *riflettere incantesimo*, *spruzzo prismatico*; 8° - *labirinto*, *simbolo di demenza*.

## Fellithysaar

### Drago d'ottone grande dragone

Fellithysaar, tanto vecchio quanto la sua tana nel deserto, con la sua voce bassa e cavernosa, parla con la saggezza di chi ha vissuto per secoli. Il drago, a differenza di Conjzmyrabryte, condivide di buon grado i suoi pensieri con coloro che desiderano ascoltarlo, poiché in questo modo spera di rendere migliore quello stesso mondo nel quale anch'esso ha vissuto così a lungo. Fellithysaar, pieno di cicatrici per le centinaia di battaglie che ha combattuto in passato, sa che la sua fine è vicina, e ogni volta che affronta una minaccia si domanda: "Allora, sarà questa la mia fine?". Un'aura di rassegnato fatalismo lo circonda, e tuttavia i suoi racconti traboccano di eroismo, di virtù e di speranza. Il drago ha un profondo senso del tragico, e adora le storie di sacrifici sprezzanti e di battaglie dolorose combattute contro le avversità più insormontabili.

**Fellithysaar:** Drago d'ottone grande dragone; GS 23; drago Mastodontico (fuoco); DV 37d12+296, pf 536; Iniz +0; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 75 m (scarsa); CA 42, contatto 6, colto alla sprovvista 42; Att base +46; Lotta +62; Att +46 in mischia (4d6+13, morso); Att comp +46 in mischia (4d6+13, morso), +41 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +41 in mischia (2d6+6, 2 ali), +41 in mischia (2d8+19, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi, spaz-

zata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, *contrastare elementi*, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, evoca djinni, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 30, vulnerabilità al freddo; AL CB; TS Temp +28, Rifl +20, Vol +31; For 37, Des 10, Cos 27, Int 20, Sag 21, Car 20.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +45, Cercare +45, Concentrazione +32, Conoscenze (arcane) +27, Conoscenze (geografia) +21, Conoscenze (locali) +23, Conoscenze (natura) +25, Diplomazia +49, Intimidire +27, Nascondersi -1, Osservare +45, Percepire Intenzioni +45, Raccogliere Informazioni +25, Raggiare +45, Sapienza Magica +27; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Attacco in Volo Agile, Combattere alla Cieca, Fluttuare, Incantesimi Potenziati, Manovrabilità Migliorata, Soffio Controllato, Soffio Intensificato, Soffio Spedito, Sopprimere Punto Debole, Volontà Epica, Volontà di Ferro.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 36 m (cono di 18 m se controllata), 12d6 danni da fuoco, Riflessi CD 36 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 18 m (linea di 36 m se controllato), *sonno* 1d6+12 round, Volontà CD 36 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+19 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 36 per non rimanere immobilizzati.

**Contrastare elementi (Mag):** 3 volte al giorno - come *contrastare elementi*, ma con un raggio di 36 m. 19° livello dell'incantatore.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 108 m, DV 36 o meno, Volontà CD 33 nega.

**Capacità magiche:** A volontà - *parlare con gli animali*; 1 volta al giorno - *controllare tempo atmosferico*, *controllare venti*, *suggestione*. 19° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 19° livello.

**Evoca djinni (Mag):** 1 volta al giorno - come *evoca mostri VII*, ma evoca un djinni; 19° livello dell'incantatore.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+19 danni contundenti, Riflessi CD 36 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/7/6/6/6/4; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo):** 0 - *cura ferite minori*, *guida*, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luci danzanti*, *mano magica*, *prestidigitazione*, *resistenza*, *suono fantasma*; 1° - *comando*, *dardo incantato*, *favore divino*, *protezione dal male*, *scudo*; 2° - *estasiare*, *grazia del gatto*, *nube di nebbia*, *pirotecnica*, *risata incontinibile di Tasha*; 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza*, *cura ferite gravi*, *protezione dall'energia*, *velocità*; 4° - *buone speranze*, *confusione*, *libertà di movimento*, *scagliare maledizione*; 5° - *blocca mostri*, *comando superiore*, *miraggio arcano*, *telecinesi*; 6° - *animare oggetti*, *guarigione*, *mano possente di Bigby*; 7° - *demenza*, *riflettere incantesimo*, *spruzzo prismatico*; 8° - *charme sui mostri di massa*, *labirinto*, *simbolo di morte*; 9° - *fermare il tempo*, *previsione*.

## ESEMPI DI DRAGHI DI RAME

Di seguito sono descritti dodici esempi di draghi di rame, uno per ogni categoria di età. Le descrizioni comprendono la personalità di base e alcune note sull'incontro che il DM potrebbe sviluppare per la sua campagna, insieme a un elenco di statistiche che rendono il drago, così come è, pronto da giocare.

**Movimenti del ragno (Str):** Tutti i draghi di rame, quando si muovono su una superficie in pietra, possono utilizzare *movimenti del ragno* (come l'incantesimo).



## Acydiphul

### Drago di rame cucciolo

Acydiphul ha una passione per i giochi di parole e non riesce quasi mai ad astenersi dal porre indovinelli, enigmi, anagrammi e persino l'occasionale doppio senso. Il drago, quando non racconta frizzi e lazzi, passa il suo tempo ad arrampicarsi sulle rocce a caccia di ragni, di millepiedi e di scorpioni da mangiare. Infila il naso in ogni angolo e pertugio.

**Acydiphul:** Drago di rame cucciolo; GS 3; drago Minuscolo (terra); DV 5d12+5; pf 37; Iniz +0; Vel 12 m, volare 30 m (media); CA 16, contatto 12, colto alla sprovvista 16; Att base +5; Lotta -3; Att +7 in mischia (1d4, morso); Att comp +7 in mischia (1d4, morso), +5 in mischia (1d3, 2 artigli); Spazio/Portata 75 cm/0 cm (1,5 m con il morso); AS arma a soffio; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, movimenti del ragno; AL CB; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +5; For 11, Des 10, Cos 13, Int 12, Sag 13, Car 12.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +6, Cercare +6, Conoscenze (geografia) +5, Diplomazia +9, Intimidire +11, Nascondersi +8, Osservare +6, Percepire Intenzioni +5, Raggiare +7, Saltare +9; Attacco Poderoso, Multiattacco, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 9 m, 2d4 danni da acido, Riflessi CD 13 dimezza; o cono di 4,5 m, lentezza 1d6+1 round, Tempra CD 13 nega.

## Rhindani

### Drago di rame molto giovane

Rhindani immagina di essere una poetessa lirica umorista. Questa femmina di drago fischiata di continuo e canta a squarciagola brevi canzoni rustiche man mano che le vengono in mente, e ciò accade molto spesso. Il drago vive in una stretta gola rocciosa scavata dall'acqua, dove un torrente gorgogliante e spumeggiante emerge dalle pendici di una collina e scende fino a valle. Fylokkipyron, un giovane drago rosso, vive un po' troppo vicino, e tra i due draghi esiste una lunga storia di scontri e di rivalità, che puntualmente si concludono con Rhindani costretta a fuggire per mettersi in salvo, mentre canzona ad alta voce il drago rosso e fa commenti salaci sull'incontro appena concluso.

**Rhindani:** Drago di rame molto giovane femmina; GS 5; drago Piccolo (terra); DV 8d12+8; pf 60; Iniz +0; Vel 12 m, volare 30 m (media); CA 18, contatto 11, colto alla sprovvista 18; Att base +8; Lotta +5; Att +10 in mischia (1d6+1, morso); Att comp +10 in mischia (1d6+1, morso), +5 in mischia (1d4, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, movimenti del ragno; AL CB; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +7; For 13, Des 10, Cos 13, Int 12, Sag 13, Car 12.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +12, Cercare +9, Conoscenze (geografia) +9, Diplomazia +5, Intimidire +7, Intrattenere (canto) +5, Nascondersi +4, Osservare +9, Percepire Intenzioni +9, Raggiare +12, Saltare +16; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Incalzare, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 12 m, 4d4 danni da acido, Riflessi CD 15 dimezza; o cono di 6 m, lentezza 1d6+2 round, Tempra CD 15 nega.

## Snydil

### Drago di rame giovane

Snydil ha una passione sfrenata per gli oggetti magici, e preferisce utilizzare tutti quelli che trova invece di ammucciar-

li tra i suoi tesori. A volte il drago spende tutte le monete e le pietre preziose in suo possesso per acquistare oggetti magici da indossare e utilizzare, lasciando ben poche cose nella sua tana. Snydil, senza un tesoro da proteggere, scorrazza in lungo e in largo, e a volte si allontana dalla sua spelonca per intere settimane. Il drago è un burlone dichiarato e acquista oggetti magici che gli possono servire per i suoi inganni. Il drago, negli ultimi tempi, ha iniziato a mettere da parte un po' di monete per comperare un anello dell'invisibilità.

**Snydil:** Drago di rame giovane; GS 7; drago Medio (terra); DV 11d12+22; pf 93; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 20, contatto 10, colto alla sprovvista 20; Att base +11; Lotta +13; Att +13 in mischia (1d8+2, morso); Att comp +13 in mischia (1d8+2, morso), +11 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +11 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, movimenti del ragno; AL CB; TS Temp +9, Rifl +7, Vol +9; For 15, Des 10, Cos 15, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +13, Cercare +13, Concentrazione +13, Conoscenze (geografia) +10, Conoscenze (natura) +9, Diplomazia +6, Intimidire +4, Intrattenere (commedia) +9, Osservare +13, Percepire Intenzioni +13, Raggiare +10, Saltare +17, Sapienza Magica +7, Utilizzare Oggetti Magici +14; Attacco in Volo, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 18 m, 6d4 danni da acido, Riflessi CD 17 dimezza; o cono di 9 m, lentezza 1d6+3 round, Tempra CD 17 nega.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 1° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (5/4; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo):** 0 - individuazione del magico, frastornare, luci danzanti, suono fantasma; 1° - comando, unto.

**Proprietà:** Pozione di invisibilità, pozione di sfocatura, pozione di splendore dell'aquila, borsa dei trucchi color ruggine.

## Ladunappindon

### Drago di rame adolescente

Un grande villaggio di gnomi, situato in una stretta vallata rocciosa, ha un guardiano che ben poche comunità possono vantare. La tana di Ladunappindon è stata scavata in un costone roccioso, al centro del villaggio. Questa femmina di drago, pur non essendo un'illusionista esperta, mette in scena spassosi spettacoli comici per i giovani gnomi, creati con incantesimi di *immagine silenziosa* e narrati attraverso le magie di *ventriloquio*. Il drago, con la sua modesta capacità magica e la sua notevole abilità combattiva, contribuisce alla difesa della città contro una tribù confinante di goblin, che a volte trovano comunque il coraggio di attaccare gli gnomi.

**Ladunappindon:** Drago di rame adolescente femmina; GS 9; drago Medio (terra); DV 14d12+28, pf 119; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (media), CA 23, contatto 10, colto alla sprovvista 23; Att base +14; Lotta +17; Att +17 in mischia (1d8+3, morso); Att comp +17 in mischia (1d8+3, morso), +12 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +12 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, movimenti del ragno; AL CB; TS Temp +11, Rifl +9, Vol +11; For 17, Des 10, Cos 15, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +16, Cercare +16, Concentrazione +13, Conoscenze (arcano) +7, Conoscenze (geografia) +7, Co-

# DRAGO DI RAME



Caotico buono  
Sottotipo della  
terra  
Montagne secche  
Sotterranei

In volo

Adulto  
3,6 m

*I draghi di rame, incorreggibili burloni, conoscitori di barzellette ed enigmisti, sono per lo più di indole buona, ma con una vena di taccagneria.*

- Movimenti del ragno
- Muovere il terreno
- Muro di pietra
- Scolpire pietra
- Trasmutare roccia in fango

Dettaglio del teschio che evidenzia le protuberanze cornee e la disposizione delle piastre alari lungo gli zigomi.

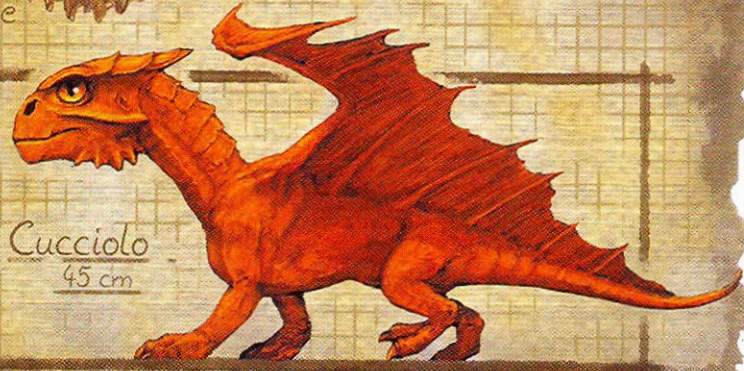


Esemplare rinvenuto in una tana di drago rosso abbandonata



Adolescente  
1,8 m

Molto giovane  
30 cm



Cucciolo  
45 cm

SACCHINA

noscenze (locali) +12, Diplomazia +6, Intimidire +4, Intrattenere (commedia) +10, Osservare +16, Percepire Intenzioni +16, Raggiare +16, Saltare +21, Sapienza Magica +10; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Incantesimi Focalizzati (Illusione), Manovrabilità Migliorata, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 18 m, 8d4 danni da acido, Riflessi CD 19 dimezza; o cono di 9 m, *lentezza* 1d6+4 round, *Tempra* CD 19 nega.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 3° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/6;** tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo o 14 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di illusione): 0 - *lettura del magico, luci danzanti\**, *prestidigitazione, raggio di gelo, suono fantasma\**; 1° - *immagine silenziosa\**, *spruzzo colorato\**, *ventriloquio\**.

\*Incantesimi di illusione.

### Vijaylommaxis

Drago di rame adulto giovane

Vijaylommaxis, burlone come tutti gli altri draghi di rame, mette comunque i suoi scherzi al servizio di una causa più grande. La sua tana si trova sul confine del dominio di un tiranno, la cui popolazione è oppressa da tasse ingiuste e da leggi molto severe. Le burle di Vijaylommaxis sono di solito dirette ai soldati del tiranno e ai gabellieri; il drago coglie ogni pretesto per umiliarli e sventare le loro missioni per conto del re. Sfortunatamente, ogni volta che agli agenti del re viene impedito di compiere il loro dovere, il re fa scattare una rappresaglia contro il popolo. Vijaylommaxis, spronato da queste ingiustizie, è sempre più furente e i suoi scherzi sono diventati via via più pericolosi e talvolta persino letali.

**Vijaylommaxis:** Drago di rame adulto giovane; GS 11; drago Grande (terra); DV 17d12+51, pf 161; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 25, contatto 9, colto alla sprovvista 25; Att base +17; Lotta +25; Att +20 in mischia (2d6+4, morso); Att comp +20 in mischia (2d6+4, morso), +15 in mischia (1d8+2, 2 artigli), +15 in mischia (1d6+2, 2 ali), +15 in mischia (1d8+6, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, presenza terrificante, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 19, movimenti del ragno; AL CB; TS Temp +13, Rifl +10, Vol +13; For 19, Des 10, Cos 17, Int 16, Sag 17, Car 16.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +20, Cercare +20, Concentrazione +18, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (geografia) +15, Conoscenze (natura) +15, Diplomazia +7, Intimidire +5, Intrattenere (commedia) +13, Nascondersi -4, Osservare +20, Percepire Intenzioni +20, Raggiare +20, Saltare +20, Sapienza Magica +12; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Incantesimi Focalizzati (Ammaliamento), Onda d'Urto, Soffio Impregnante, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 24 m, 10d4 danni da acido, Riflessi CD 21 dimezza; o cono di 12 m, *lentezza* 1d6+5 round, *Tempra* CD 21 nega.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 45 m, DV 16 o meno, Volontà CD 21 nega.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 5° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/5;** tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, suono fantasma*; 1° - *confusione inferiore, raggio di indebolimento, stretta folgorante, unto*; 2° - *immagine minore, risata incontinentibile di Tasha*.

### Kearidilonshar

Drago di rame adulto

Kearidilonshar ha una grande passione per gli elementali, in particolare gli elementali della terra (come gli xorn e gli altri esterni del Piano della Terra). La tana di questa femmina di drago, che, più di ogni altra cosa, cerca di tenere conversazioni con creature originarie del Piano della Terra, è situata in una caverna nei pressi di un portale permanente che conduce a quel piano. La sua conoscenza degli altri piani è piuttosto vasta, in virtù delle buone relazioni che è riuscita a stringere con un cospicuo numero di nani e di gnomi delle profondità famosi per i loro studi in questo campo. Il drago cerca di imitare i comportamenti delle creature della terra: si sforza di parlare a voce bassa e con una cadenza lenta per cogliere la giusta intonazione ma, se deve tenere quest'affettazione per una conversazione lunga, perde in fretta la pazienza e ritorna al suo normale modo di parlare, con un tono di voce acuto e parole veloci.

**Kearidilonshar:** Drago di rame adulto femmina; GS 14; drago Grande (terra); DV 20d12+80, pf 210; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (media); CA 28, contatto 9, colto alla sprovvista 28; Att base +20; Lotta +30; Att +25 in mischia (2d6+6, morso); Att comp +25 in mischia (2d6+6, morso), +20 in mischia (1d8+3, 2 artigli), +20 in mischia (1d6+3, 2 ali), +20 in mischia (1d8+9, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 21, movimenti del ragno; AL CB; TS Temp +16, Rifl +12, Vol +15; For 23, Des 10, Cos 19, Int 16, Sag 17, Car 16.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +23, Cercare +23, Concentrazione +21, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (geografia) +14, Conoscenze (piani) +15, Diplomazia +7, Intimidire +5, Intrattenere (oratoria) +14, Nascondersi -4, Osservare +23, Percepire Intenzioni +23, Raggiare +20, Saltare +30, Sapienza Magica +14; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Manovrabilità Migliorata, Soffio Controllato, Soffio Suddiviso, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 24 m (cono di 12 m se controllata), 12d4 danni da acido, Riflessi CD 24 dimezza; o cono di 12 m (linea di 24 m se controllato), *lentezza* 1d6+6 round, *Tempra* CD 24 nega.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 54 m, DV 19 o meno, Volontà CD 21 nega.

**Capacità magiche:** 2 volte al giorno - *scoprire pietra*. 7° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 7° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/5;** tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *colpo accurato, confusione inferiore, dardo incantato, ipnosi, scudo della fede*; 2° - *nube di nebbia, ragnatela, risata incontinentibile di Tasha*; 3° - *cura ferite gravi, nube maleodorante*.

### Hypvalidedarix

Drago di rame adulto maturo

Hypvalidedarix si trova quasi sempre in compagnia di una banda di elfi dei boschi, e pertanto i suoi gusti in fatto di musica e di umorismo sono in un qualche modo al di sopra della media dei draghi di rame. Il suo umorismo, che si basa su complessi giochi di parole (spesso in Elfico), è difficile da cogliere per la maggior parte delle creature, ma il drago non

sembra affatto preoccupato di quello che definisce l' "umorismo da gnomi" degli altri draghi di rame. Il drago si diverte a sorvolare alla massima velocità le foreste rade che circondano il canalone dove vive, gareggiando con gli agili elfi, che per la loro natura sono molto più scattanti e spediti. Il drago inoltre ha una passione per le loro feste serali, quando si condividono cibi, canti e danze superbe. Il drago pensa che la vita semplice e armoniosa di questo popolo, la schietta bellezza dei loro canti popolari e il loro pieno modo di godere la vita siano le cose più belle del mondo.

**Hypvaliidedarix:** Drago di rame adulto maturo; GS 16; drago Enorme (terra); DV 23d12+115, pf 264; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 30, contatto 8, colto alla sprovvista 30; Att base +23; Lotta +39; Att +29 in mischia (2d8+8, morso); Att comp +29 in mischia (2d8+8, morso), +24 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +24 in mischia (1d8+4, 2 ali), +24 in mischia (2d6+12, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 23, movimenti del ragno; AL CB; TS Temp +18, Rifl +13, Vol +17; For 27, Des 10, Cos 21, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +30, Cercare +30, Concentrazione +22, Conoscenze (arcano) +19, Conoscenze (geografia) +19, Conoscenze (natura) +17, Diplomazia +19, Intimidire +18, Intrattenere (oratoria) +17, Nascondersi -8, Osservare +30, Percepire Intenzioni +30, Raggiare +30, Saltare +35, Sapienza Magica +16; **Abilità Focalizzata** (Intrattenere [oratoria]), Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Incantesimi Intensificati, Soffio Controllato, Soffio Intensificato, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m (cono di 15 m se controllata), 14d4 danni da acido, Riflessi CD 27 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m (linea di 30 m se controllato), lentezza 1d6+7 round, Tempra CD 27 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+12 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 27 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 63 m, DV 22 o meno, Volontà CD 25 nega.

**Capacità magiche:** 2 volte al giorno - *scolpire pietra*. 9° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 9° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/5; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *comando, colpo accurato, confusione inferiore, dardo incantato, scudo della fede*; 2° - *grazia del gatto, nube di nebbia, ragnatela, risata incontinentibile di Tasha*; 3° - *cura ferite gravi, nube maleodorante, scagliare maledizione*; 4° - *evoca mostri IV, invisibilità superiore*.

### Turuntmenkajanki

#### Drago di rame vecchio

Turuntmenkajanki, che ha giurato di dare la caccia ai diavoli per il resto dei suoi giorni, è una femmina di drago più seria e severa della maggior parte dei draghi di rame. Anche se a volte sembra pentirsi di quello che oggi le sembra un giuramento affrettato, pronunciato senza aver pensato alle conseguenze delle sue parole, il suo particolare senso dell'onore la spinge a prestarvi fede, e quindi si ritrova a essere una vecchia

femmina di drago, senza una tana o un tesoro, che non ha mai avuto cuccioli e che si è impregnata della maledizione dei demoni così in profondità, da essere contaminata fin nella sua stessa anima. Quando Turuntmenkajanki era un'adolescente, i suoi genitori, i loro amici più cari e un bardo umano furono tutti massacrati da un terzetto di diavoli della fossa. Turuntmenkajanki, dopo aver trovato i loro corpi straziati, dovette raccontare alla moglie del bardo che cosa era successo, e il dolore della donna fu tale da indurre il drago a giurare sul posto, non solo di vendicare la morte dei suoi cari, ma anche di colpire i demoni fino alla loro totale distruzione. Al di là del duro prezzo che la sua promessa le ha fatto pagare di persona, non si possono negare gli effetti della sua opera: il mondo è stato liberato da un grande male e molte creature bisognose hanno ricevuto e continuano a ricevere il suo aiuto.

**Turuntmenkajanki:** Drago di rame vecchio femmina; GS 19; drago Enorme (terra); DV 26d12+130, pf 299; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 33, contatto 8, colto alla sprovvista 33; Att base +26; Lotta +43; Att +33 in mischia (2d8+9, morso); Att comp +33 in mischia (2d8+9, morso), +28 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +28 in mischia (1d8+4, 2 ali), +28 in mischia (2d6+13, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 25, movimenti del ragno; AL CB; TS Temp +20, Rifl +15, Vol +21; For 29, Des 10, Cos 21, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +30, Cercare +30, Concentrazione +15, Conoscenze (arcano) +15, Conoscenze (geografia) +15, Conoscenze (natura) +15, Conoscenze (piani) +15, Diplomazia +18, Intimidire +22, Intrattenere (recitazione) +18, Nascondersi -8, Osservare +30, Percepire Intenzioni +33, Raggiare +33, Saltare +39, Sapienza Magica +18; **Attacco Poderoso**, Attacco in Volo, Fluttuare, Incantesimi Intensificati, Soffio Controllato, Soffio Ingrandito, Soffio Intensificato, Virare, Volontà di Ferro.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m (linea di 45 m se ingrandita, cono di 15 m se controllata, cono di 22,5 m se controllata e ingrandita), 16d4 danni da acido, Riflessi CD 28 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m (cono di 22,5 m se ingrandito, linea di 30 m se controllato, linea di 45 m se controllato e ingrandito), lentezza 1d6+8 round, Tempra CD 28 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+13 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 28 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 72 m, DV 25 o meno, Volontà CD 27 nega.

**Capacità magiche:** 2 volte al giorno - *scolpire pietra*. 1 volta al giorno - *trasmutare roccia in fango/fango in roccia*. 11° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 11° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/4; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *animare corde, colpo accurato, confusione inferiore, dardo incantato, scudo della fede*; 2° - *evoca sciame, frantumare, grazia del gatto, nube di nebbia, ragnatela*; 3° - *cura ferite gravi, dissolvi magie, nube maleodorante, suggestione*; 4° - *nebbia solida, parassiti giganti, tempesta di ghiaccio*; 5° - *miraggio arcano, muro di forza*.

## Drumduruhullwix

### Drago di rame molto vecchio

Incorreggibile è forse l'aggettivo più adatto per descrivere Drumduruhullwix, che in tutta fretta aggiungerebbe: "E allora, non incoraggiatemi!". I giochi di parole sono il suo pane quotidiano, tant'è che il drago negli ultimi trecento anni ha sempre e solo dato risposte enigmatiche (e le ricorda pure tutte!). Prendere parte a una conversazione con il drago è come duellare con un maestro spadaccino di bravura superiore: ogni frase, ogni parola assume il significato voluto dal drago, quali che siano le intenzioni dell'interlocutore, e di solito il drago fa sì che il significato delle sue parole sia tale da offendere o avvilire l'interlocutore. La maggior parte delle creature rinuncia a parlare con lui dopo qualche minuto, e ciò fa scoppiare il drago dalle risate per quello che ai suoi occhi è un nuovo successo.

**Drumduruhullwix:** Drago di rame molto vecchio; GS 20; drago Enorme (terra); DV 29d12+174, pf 362; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 36, contatto 8, colto alla sprovvista 36; Att base +29; Lotta +47; Att +37 in mischia (2d8+10, morso); Att comp +37 in mischia (2d8+10, morso), +35 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +35 in mischia (1d8+5, 2 ali), +35 in mischia (2d6+15, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 26, movimenti del ragno; AL CB; TS Temp +22, Rifl +16, Vol +21; For 31, Des 10, Cos 23, Int 20, Sag 21, Car 20.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +34, Cercare +34, Concentrazione +23, Conoscenze (arcane) +24, Conoscenze (geografia) +24, Conoscenze (locali) +24, Conoscenze (natura) +24, Conoscenze (religioni) +24, Diplomazia +34, Intimidire +29, Intrattenere (oratoria) +21, Nascondersi -8, Osservare +34, Percepire Intenzioni +34, Raggiare +34, Saltare +24, Sapienza Magica +20; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Incalzare, Multiattacco, Soffio Controllato, Soffio Intensificato, Soffio Impregnante, Soffio Spedito, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m (cono di 15 m se controllata), 18d4 danni da acido, Riflessi CD 30 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m (linea di 30 m se controllata), lentezza 1d6+9 round, Tempra CD 30 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+15 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 30 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 81 m, DV 28 o meno, Volontà CD 29 nega.

**Capacità magiche:** 2 volte al giorno - *scoprire pietra*. 1 volta al giorno - *trasmutare roccia in fango/fango in roccia*. 13° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 13° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/7/4;** tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *colpo accurato, comando, confusione inferiore, dardo incantato, scudo della fede*; 2° - *evoca sciame, grazia del gatto, nube di nebbia, ragnatela, risata incontenibile di Tasha*; 3° - *cura ferite gravi, nube maleodorante, scagliare maledizione, suggestione*; 4° - *costrizione inferiore, debilitazione, disperazione opprimente, martello del caos*; 5° - *miraggio arcano, nube mortale, telecinesi*; 6° - *guarigione, mano possente di Bigby*.

## Keicjannicarayas

### Drago di rame antico

Keicjannicarayas riposa mollemente nella sua tana situata sul fondo di un vasto abisso che si apre nel bel mezzo di una selvaggia catena montuosa. Nella tana, dove un limpido cielo blu è soltanto una sfumatura splendente tra torreggianti pareti di roccia, questa femmina di drago ha trascorso i suoi anni a conversare con un unico compagno: un titano di nome Parakoursos, imprigionato qui migliaia di anni or sono per un crimine contro gli dei, del quale non ha mai voluto parlare. La conoscenza e la saggezza del titano rivaleggiano con quella del drago, e i due non si stancano mai di indagare nel cuore e nella mente l'uno dell'altro, per approfondire la conoscenza dell'universo e di loro stessi. Keicjannicarayas porta cibo e bevande al titano, gli descrive ciò che può osservare del mondo dall'alto e lo accudisce con tenerezza. Parakoursos, da parte sua, farebbe qualsiasi cosa per la femmina di drago, ma la sua prigionia lo rende di fatto inutile. All'incirca un anno fa, Keicjannicarayas si è resa conto che Parakoursos conosce qualche informazione vitale per la sopravvivenza dell'universo, un brandello di conoscenza che si rifiuta persino di condividere con il drago stesso e che sarebbe legato in un qualche modo alla sua prigionia. Questo sospetto ha fatto man mano scendere una lunga ombra sulle loro conversazioni, e talvolta i due si guardano in silenzio, e spesso senza fare altro per giorni interi.

**Keicjannicarayas:** Drago di rame antico femmina; GS 22; drago Enorme (terra); DV 32d12+192, pf 400; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 39, contatto 8, colto alla sprovvista 39; Att base +32; Lotta +51; Att +41 in mischia (2d8+11, morso); Att comp +41 in mischia (2d8+11, morso), +36 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +36 in mischia (1d8+5, 2 ali), +36 in mischia (2d6+16, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 28, movimenti del ragno; AL CB; TS Temp +24, Rifl +18, Vol +23; For 33, Des 10, Cos 23, Int 20, Sag 21, Car 20.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +37, Cercare +37, Concentrazione +23, Conoscenze (arcane) +25, Conoscenze (geografia) +25, Conoscenze (locali) +25, Conoscenze (natura) +25, Conoscenze (religioni) +25, Diplomazia +38, Intimidire +34, Intrattenere (canto) +15, Nascondersi -8, Osservare +34, Percepire Intenzioni +37, Raccogliere Informazioni +39, Raggiare +37, Saltare +28, Sapienza Magica +22; Attacco Poderoso, Fluttuare, Grosso e al Comando, Incalzare, Riflessi in Combattimento, Soffio Controllato, Soffio Intensificato, Soffio Impregnante, Soffio Spedito, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 30 m (cono di 15 m se controllata), 20d4 danni da acido, Riflessi CD 32 (o più alta se intensificata) dimezza; o cono di 15 m (linea di 30 m se controllata), lentezza 1d6+10 round, Tempra CD 32 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+16 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 32 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 90 m, DV 31 o meno, Volontà CD 31 nega.

**Capacità magiche:** 2 volte al giorno - *scoprire pietra*. 1 volta al giorno - *muro di pietra, trasmutare roccia in fango/fango in roccia*. 15° livello dell'incantatore.

# Drago di rame

Tipica tana di un drago di rame

[L'estensione della tana dipende dalla taglia del drago]

rocce atte a occultare l'entrata della tana

Vista laterale

le tane in genere si trovano tra  
le alture secche e rocciose e le montagne

Vista frontale

tunnel segreto di fuga  
[quota 150 m]

entrata principale  
[nascosta sotto le rocce]

entrata burlesca  
creata per gli ospiti

atrio  
principale

porta segreta per  
il tunnel di fuga

salone dei  
ricevimenti  
principale

**Incantesimi:** Come uno stregone di 15° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti** (6/8/7/7/7/6/4; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, sigillo arcano, suono fantasma; 1° - colpo accurato, comando, confusione inferiore, dardo incantato, scudo della fede; 2° - evoca sciame, grazia del gatto, nube di nebbia, ragnatela, risata incontenibile di Tasha; 3° - cura ferite gravi, nube maleodorante, scagliare maledizione, suggestione; 4° - costrizione inferiore, debilitazione, disperazione opprimente, martello del caos; 5° - miraggio arcano, nube mortale, regressione mentale, telecinesi; 6° - fuorviare, guarigione, mano possente di Bigby; 7° - gabbia di forza, terremoto.

### Bruntutalephion

#### Drago di rame dragone

I giovani draghi rossi, come uno sciame di cavallette, continuano a infestare il territorio di Bruntutalephion. Secondo la sua teoria più recente, negli ultimi decenni, una femmina molto prolifica avrebbe sparso le sue uova in tutta la regione, famosa per la sua forte attività vulcanica. I cuccioli di drago, dopo essersi liberati dei loro gusci, via via che diventano giovani adulti, scavano cunicoli sotterranei che congiungono le loro tane alla superficie, dove emergono per seminare morte e distruzione sulle preziose terre del drago di rame. A Bruntutalephion può servire fino a un anno per trovare e abbattere un unico esemplare di drago rosso, e con il passare del tempo si è sempre più spesso trovato ad affrontare branchi di adolescenti e di adulti giovani molto guardinghi. Tre o quattro giovani draghi rossi alla volta riescono a mettere in difficoltà anche un potente drago come Bruntutalephion, e il drago è sempre più sfiancato e logorato da questa infinita guerra di posizione.

**Bruntutalephion:** Drago di rame dragone; GS 23; drago Mastodontico (terra); DV 35d12+245, pf 472; Iniz +0; Vel 12 m, volare 60 m (maldestra); CA 40, contatto 6, colto alla sprovvista 40; Att base +35; Lotta +59; Att +44 in mischia (4d6+12/19-20, morso); Att comp +44 in mischia (4d6+12/19-20, morso), +41 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +41 in mischia (2d6+6, 2 ali), +41 in mischia (2d8+18, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 29, movimenti del ragno; AL CB; TS Temp +26, Rifl +19, Vol +25; For 35, Des 10, Cos 25, Int 22, Sag 23, Car 22.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +41, Cercare +41, Concentrazione +29, Conoscenze (arcano) +32, Conoscenze (geografia) +32, Conoscenze (locali) +32, Conoscenze (natura) +32, Conoscenze (religioni) +32, Diplomazia +48, Intimidire +46, Intrattenere (recitazione) +18, Nascondersi -12, Osservare +41, Percepire Intenzioni +41, Raggiare +37, Saltare +28, Sapienza Magica +24; Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Critico Migliorato (morso), Fluttuare, Incalzare, Incalzare Potenziato, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Soffio Spedito, Spezzare Migliorato, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 36 m, 22d4 danni da acido, Riflessi CD 34 dimezza; o cono di 18 m, lentezza 1d6+11 round, Tempra CD 34 nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+18 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 34 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 99 m, DV 34 o me-

no, Volontà CD 33 nega.

**Capacità magiche:** 2 volte al giorno - scolpire pietra, 1 volta al giorno - muro di pietra, *trasmutare roccia in fango/fango in roccia*. 17° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 17° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti** (6/8/8/7/7/7/7/6/4; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori, frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, sigillo arcano, suono fantasma; 1° - allarme, dardo incantato, raggio di indebolimento, scudo della fede, unto; 2° - evoca sciame, frantumare, grazia del gatto, ragnatela, sfocatura; 3° - cura ferite gravi, dissolvi magie, nube maleodorante, scagliare maledizione; 4° - disperazione opprimente, martello del caos, porta dimensionale, tempesta di ghiaccio; 5° - cono di freddo, metamorfosi funesta, regressione mentale, telecinesi; 6° - catena di fulmini, globo di invulnerabilità, guarigione; 7° - gabbia di forza, terremoto, transizione eterea; 8° - orrido avvizzimento, parola del potere stordire.

### Ugilanistorda

#### Drago di rame grande drago

Ugilanistorda è la ridente sovrana di un quieto reame silvano popolato da creature fatate di ogni tipo. Questa femmina di drago, come una vera e propria regina delle fate, circondata da una corte di spiritelli e di satiri, di ninfe e di driadi, di centauri e di unicorni, di elfi selvaggi e di alcuni treant, presiede interminabili banchetti che si tengono in una pacifica valletta. Il drago è così vecchio da sembrare quasi un tutt'uno con la terra dove è assiepata, al punto che le rocce e la terra fanno parte della sua corazza, mentre l'erba e le foglie crescono sulle sue spalle e la coda. Il drago e la sua corte sono particolarmente diffidenti verso gli intrusi: le creature che entrano nel loro territorio vengono di solito catturate dagli elfi selvaggi e portati al cospetto di Ugilanistorda. La femmina di drago uccide le creature che i suoi pixie le raccontano essere malvagie, e in generale allontana i personaggi buoni o neutrali, a meno che questi ultimi non facciano una buona impressione o sappiano farla ridere.

**Ugilanistorda:** Drago di rame grande drago femmina; GS 25; drago Mastodontico (terra); DV 38d12+304, pf 551; Iniz +4; Vel 12 m, volare 60 m (maldestra); CA 43, contatto 6, colto alla sprovvista 43; Att base +38; Lotta +63; Att +47 in mischia (4d6+13, morso); Att comp +47 in mischia (4d6+13, morso), +42 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +42 in mischia (2d6+6, 2 ali), +42 in mischia (2d8+19, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 31, movimenti del ragno; AL CB; TS Temp +29, Rifl +21, Vol +27; For 37, Des 10, Cos 27, Int 22, Sag 23, Car 22.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +47, Cercare +44, Concentrazione +30, Conoscenze (arcano) +36, Conoscenze (geografia) +34, Conoscenze (locali) +34, Conoscenze (natura) +34, Conoscenze (religioni) +34, Diplomazia +51, Intimidire +45, Intrattenere (canto) +26, Nascondersi -12, Osservare +47, Percepire Intenzioni +47, Raggiare +40, Saltare +55, Sapienza Magica +28; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Onda d'Urto, Soffio Controllato, Soffio Impregnante, Soffio Intensificato, Soffio Persistente, Soffio Spedito, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Linea di 36 m (cono di 18 m se controllata), 24d4 danni da acido, Riflessi CD 37 (o più alta se in-

tensificata) dimezza; o cono di 18 m (linea di 36 m se controllato), lentezza 1d6+12 round, Tempra CD 37 (o più alta se intensificata) nega.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+19 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 37 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 108 m, DV 37 o meno, Volontà CD 35 nega.

**Capacità magiche:** 2 volte al giorno - scolpire pietra. 1 volta al giorno - muovere il terreno, muro di pietra, trasmutare roccia in fango/fango in roccia. 19° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 19° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/7/7/7/7/6/6/4; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo):** 0 - aprire/chiudere, cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, sigillo arcano, suono fantasma; 1° - colpo accurato, comando, dardo incantato, scudo, ventriloquio; 2° - grazia del gatto, immagine speculare, individuazione dei pensieri, nube di nebbia, risata incontenibile di Tasha; 3° - cerchio magico contro il male, immagine maggiore, intermittenza, suggestione; 4° - costrizione inferiore, cura ferite critiche, debilitazione, tentacoli neri di Evard; 5° - blocca mostri, miraggio arcano, nube mortale, trasmutare roccia in fango; 6° - dissolvi magie superiore, fuorviare, immagine permanente; 7° - cura ferite critiche di massa, evoca mostri VII, mano stringente di Bigby; 8° - danza irresistibile di Otto, metamorfosi di un oggetto, sfera telecinetica di Otiluke; 9° - dominare mostri, sciame elementale.

## ESEMPI DI DRAGHI ROSSI

Di seguito sono descritti dodici esempi di draghi rossi, uno per ogni categoria di età. Le descrizioni comprendono la personalità di base e alcune note sull'incontro che il DM potrebbe sviluppare per la sua campagna, insieme a un elenco di statistiche che rendono il drago, così come è, pronto da giocare.

### Scorch

#### Drago rosso cucciolo

Scorch, avido e distruttivo, non rinuncia quasi mai alla possibilità di intimidire le creature più deboli; il drago di solito gioca con le sue prede come un grosso gatto malevolo. Il drago prova uguale piacere nel distruggere o incendiare gli edifici e altri oggetti costruiti da mani mortali, ma troppo pesanti per essere portati via. Scorch, quando non semina morte e distruzione, adora sorvolare la campagna di notte. A volte si ferma presso le città e i villaggi, e li esamina per le sue future conquiste, sebbene il drago non abbia ancora attaccato un insediamento.

**Scorch:** Drago rosso cucciolo; GS 4; drago Medio (fuoco); DV 7d12+14; pf 59; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 16, contatto 10, colto alla sprovvista 16; Att base +7; Lotta +10; Att +10 in mischia (1d8+3, morso); Att comp +10 in mischia (1d8+3, morso), +5 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +5 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo; AL CM; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +5; For 17, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +10, Cercare +10, Conoscenze (geografia) +4, Diplomazia +2, Intimidire +9, Osservare +10, Raggiare +5, Saltare +14, Valutare +7; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Incalzare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 9 m, 2d10 danni da fuoco, Riflessi CD 15 dimezza.

### Raaze

#### Drago rosso molto giovane

Raaze è tanto vanitosa quanto presuntuosa. Questa femmina di drago non perde tempo a tenersi lontana dai suoi nemici, poiché di solito scende in picchiata sulle loro teste, mentre proietta la sua ombra su un gruppo di avventurieri o, appollaiata su una collina, ordina imperiosamente ai personaggi di prostrarsi davanti alla sua magnifica figura. Il drago si aspetta che le creature inferiori quali, per esempio, gli umanoidi, celebri le sue lodi ed esaltino la sua bellezza, la sua forza e la sua grazia. Se il drago non riceve i giusti omaggi che ritiene le siano dovuti, allora attacca. I personaggi che lusingano Raaze devono comunque sopportare le sue richieste di tributi e, persino dopo aver pagato, sono costretti ad adularla un'altra volta. Raaze non si stanca mai di sentirsi magnificata, e di solito impedisce alle sue vittime di allontanarsi finché queste non le consegnano una certa quantità di tesori e non la assicurano sulla loro incapacità di trovare le parole adatte per descrivere la sua bellezza sovranaturale.

**Raaze:** Drago rosso molto giovane femmina; GS 5; drago Grande (fuoco); DV 10d12+30; pf 95; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 18, contatto 9, colto alla sprovvista 18; Att base +10; Lotta +19; Att +14 in mischia (2d6+5, morso); Att comp +14 in mischia (2d6+5, morso), +9 in mischia (1d8+2, 2 artigli), +9 in mischia (1d6+2, 2 ali), +9 in mischia (1d8+7, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo; AL CM; TS Temp +10, Rifl +7, Vol +8; For 21, Des 10, Cos 17, Int 12, Sag 13, Car 12.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +14, Cercare +14, Diplomazia +3, Intimidire +13, Nascondersi -4, Osservare +14, Raggiare +12, Saltare +19, Valutare +11; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 12 m, 4d10 danni da fuoco, Riflessi CD 18 dimezza.

### Fylokkipyron

#### Drago rosso giovane

Nulla irrita Fylokkipyron quanto l'essere preso in giro. Ogni insulto, ogni cenno di risata, si insinua tra le sue scaglie come un granello di sabbia, e lo fa infastidire fino a farlo avvolgere in una corazza difensiva di odio profondo. La maggior parte del suo rancore si riversa su una femmina di drago di rame molto giovane, una cucciola di nome Rhindani, che ha osato costruire la sua tana troppo vicino alla sua. La nuova venuta lo prova di continuo, e in qualche modo riesce sempre a evitare la sua furia e, svicolando da un luogo all'altro, lo canzona e si fa beffe di lui. Fylokkipyron, ogni giorno, passa ore e ore a covare la sua vendetta contro Rhindani, e immagina i modi più vari con i quali potrebbe strapparle le viscere dal corpo, in particolare quella lingua maledetta e strafottente.

**Fylokkipyron:** Drago rosso giovane; GS 7; drago Grande (fuoco); DV 13d12+39, pf 123; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (media); CA 21, contatto 9, colto alla sprovvista 21; Att base +13; Lotta +24; Att +19 in mischia (2d6+7, morso); Att comp +19 in mischia (2d6+7, morso), +14 in mischia (1d8+3, 2 artigli), +14 in mischia (1d6+3, 2 ali), +14 in mischia (1d8+10, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 13, vulnerabilità al freddo; AL CM; TS Temp +11, Rifl +8, Vol +9; For 25,



Des 10, Cos 17, Int 12, Sag 13, Car 12.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +14, Cercare +14, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +14, Diplomazia +10, Intimidire +16, Nascondersi -4, Osservare +14, Raggiare +7, Saltare +24, Sapienza Magica +7; Attacco in Volo, Fluttuare, Manovrabilità Migliorata, Risvegliare Resistenza agli Incantesimi, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 12 m, 6d10 danni da fuoco, Riflessi CD 19 dimezza.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 1° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (5/4; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano*; 1° - *protezione dal bene, scudo*.

## Kalfyra

### Drago rosso adolescente

Kalfyra è una femmina di drago in cerca di una tana e di un compagno. Il drago vaga per la campagna alla ricerca di un posto adatto dove insediarsi e poi allevare una nidia di cuccioli. Il drago, che è piuttosto avvenente (almeno, per essere un drago rosso), a volte si ferma a parlare con i viandanti o con altre creature che potrebbero aiutarla. Va da sé che nella maggior parte dei casi il drago divora queste creature subito dopo aver parlato con loro, ma d'altronde nessuno è perfetto. Kalfyra è molto abile nel percepire la malafede o i punti deboli degli avversari, e utilizza queste informazioni a suo vantaggio.

**Kalfyra:** Drago rosso adolescente femmina; GS 10; drago Grande (fuoco); DV 16d12+64, pf 168; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 24, contatto 9, colto alla sprovvista 24; Att base +16; Lotta +29; Att +24 in mischia (2d6+9, morso); Att comp +24 in mischia (2d6+9, morso), +20 in mischia (1d8+4, 2 artigli), +19 in mischia (1d6+4, 2 ali), +19 in mischia (1d8+13, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo; AL CM; TS Temp +14, Rifl +10, Vol +12; For 29, Des 10, Cos 19, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +18, Cercare +18, Concentrazione +17, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (geografia) +8, Diplomazia +14, Intimidire +20, Nascondersi -4, Osservare +21, Percepire Intenzioni +10, Raggiare +10, Saltare +29, Sapienza Magica +11; Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Incalzare, Maestria in Combattimento, Percepire Punto Debole, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 12 m, 8d10 danni da fuoco, Riflessi CD 22 dimezza.

**Capacità magiche:** 4 volte al giorno - *localizza oggetto*. 4° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 3° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/6; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano*; 1° - *comando, protezione dal bene*.

## Drachenflagrion

### Drago rosso adulto giovane

Drachenflagrion colleziona oggetti d'arte. Il drago ha agenti sparsi un po' ovunque, con l'incarico di cercare siffatti oggetti, che poi vanno portati in luoghi convenuti dove esso passa a raccogliarli prima di portarli con sé nella sua tana. Il drago ha messo gli occhi addosso ad alcune reliquie religiose, ma finora non ha avuto il coraggio di cercarle in prima persona.

Drachenflagrion decora la sua caverna con una moltitudine di oggetti interessanti quali, per esempio, boccali in argen-

to, sculture e arazzi. Il drago protegge la sua tana facendo largo uso dell'incantesimo *allarme*, e lanciando *oculta oggetto* per nascondere gli ultimi "acquisti" della sua collezione durante la prima o la seconda settimana dal loro arrivo (più o meno fino a quando gli eventuali tentativi di ricerca vengono sospesi).

**Drachenflagrion:** Drago rosso adulto giovane; GS 13; drago Enorme (fuoco); DV 19d12+95, pf 218; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 26, contatto 8, colto alla sprovvista 26; Att base +19; Lotta +37; Att +27 in mischia (2d8+10, morso); Att comp +27 in mischia (2d8+10, morso), +22 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +22 in mischia (1d8+5, 2 ali), +22 in mischia (2d6+15, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire migliorato, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 19, vulnerabilità al freddo; AL CM; TS Temp +16, Rifl +11, Vol +13; For 31, Des 10, Cos 21, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +21, Cercare +21, Concentrazione +21, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (storia) +15, Diplomazia +6, Intimidire +23, Nascondersi -8, Osservare +12, Percepire Intenzioni +7, Raggiare +7, Saltare +33, Sapienza Magica +12, Valutare +21; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Ghermire, Ghermire Migliorato, Incalzare, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m, 10d10 danni da fuoco, Riflessi CD 24 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+15 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 24 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 45 m, DV 18 o meno, Volontà CD 21 nega.

**Ghermire migliorato (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 2d8+10 danni per round o artiglio per 2d6+5 danni per round.

**Capacità magiche:** 5 volte al giorno - *localizza oggetto*. 5° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 5° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/5; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lampo, lettura del magico, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano*; 1° - *allarme, dardo incantato, protezione dal bene, ventriloquio*; 2° - *oculta oggetto, oscurità*.

## Melniirkumaukrekon

### Drago rosso adulto

Melniirkumaukrekon, era solo una cucciola quando una coppia di draghi d'argento uccise i suoi genitori, e da allora alberga nel suo cuore un odio tutto particolare e profondo per quella specie. Il drago utilizza ogni mezzo a sua disposizione per scovare nidi o cuccioli indifesi dei suoi nemici. Non corre rischi inutili, consapevole di non essere ancora in grado di affrontare un drago d'argento più vecchio di lei, e tanto meno una coppia di draghi. Melniirkumaukrekon, invece di proseguire una battaglia destinata alla sconfitta, non prova alcuna difficoltà ad abbandonare il campo, a volte per tornare settimane o mesi dopo con un piano di attacco più efficace.

**Melniirkumaukrekon:** Drago rosso adulto femmina; GS 15; drago Enorme (fuoco); DV 22d12+110, pf 253; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 29, contatto 8, colto alla sprovvista 29; Att base +22; Lotta +41; Att +31 in mischia (2d8+11, morso); Att comp +31 in mischia (2d8+11, morso), +26 in mi-

# DRAGO ROSSO

*Jana*



*Mastodontico*

*Enorme*



*Grande*

*Medio*



*Cratere dell'arma a soffio*



*Ventre*



S

*Dorso*



C

*Zampe*



A

*Ali*



G

L

I

E



*Movimento delle ali in volo*



schia (2d6+5, 2 artigli), +26 in mischia (1d8+5, 2 ali), +26 in mischia (2d6+16, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 21, vulnerabilità al freddo; AL CM; TS Temp +18, Rifl +13, Vol +17; For 33, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 19, Car 16.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +26, Cercare +25, Concentrazione +24, Conoscenze (arcane) +18, Conoscenze (locali) +18, Diplomazia +20, Nascondersi -8, Osservare +28, Percepire Intenzioni +10, Raccogliere Informazioni +14, Raggiare +19, Saltare +37, Sapienza Magica +15, Valutare +25; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Ghermire, Ghermire Migliorato, Ghermire Multiplo, Incalzare, Soffio Spedito, Soffio Tempestoso, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m, 12d10 danni da fuoco, Riflessi CD 25 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+15 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 25 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 54 m, DV 21 o meno, Volontà CD 24 nega.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Piccola o inferiore, morso per 2d8+11 danni per round o artiglio per 2d6+5 danni per round.

**Capacità magiche:** 6 volte al giorno - *localizza oggetto*. 7° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 7° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/5; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *allarme, dardo incantato, favore divino, protezione dal bene, scudo*; 2° - *frantumare, grazia del gatto, oscurità*; 3° - *dissolvi magie, protezione dall'energia*.

## Valinoghtorklax

### Drago rosso adulto maturo

Valinoghtorklax è un drago mercenario. Signori della guerra, capi banditi, maghi conquistatori e predatori infernali d'ogni risma impiegano i suoi servizi per spazzare via tanto le armate quanto i castelli nemici. Il suo stile di vita mercenario lo fa vagare da una parte all'altra del mondo alla ricerca di rivolte, di sommosse, di guerre per i confini, di invasioni demoniache e di una lunga serie di altri conflitti. Il drago è sempre ben pagato per i suoi servizi, con premi molto ricchi per l'uccisione dei condottieri nemici. Vista la sua vita errabonda, si porta appresso (o indossa) la maggior parte del suo tesoro.

La sua tattica preferita è ingaggiare i nemici dall'alto, mentre utilizza Attacco in Volo e Ghermire Migliorato per attaccare gli avversari uno a uno e usare la sua arma a soffio veloce per seminare una pronta distruzione di fuoco.

**Valinoghtorklax:** Drago rosso adulto maturo; GS 18; drago Enorme (fuoco); DV 25d12+150, pf 312; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 32, contatto 8, colto alla sprovvista 32; Att base +25; Lotta +44; Att +34 in mischia (2d8+11, morso); Att comp +34 in mischia (2d8+11, morso), +29 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +29 in mischia (1d8+5, 2 ali), +29 in mischia (2d6+16, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire migliorato, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia,

scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 23, vulnerabilità al freddo; AL CM; TS Temp +20, Rifl +14, Vol +18; For 33, Des 10, Cos 23, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +29, Cercare +29, Concentrazione +24, Conoscenze (arcane) +21, Conoscenze (geografia) +15, Conoscenze (natura) +12, Conoscenze (piani) +12, Conoscenze (religioni) +15, Conoscenze (storia) +15, Diplomazia +22, Intimidire +30, Nascondersi -8, Osservare +24, Percepire Intenzioni +14, Raggiare +9, Saltare +40, Sapienza Magica +17, Valutare +29; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Ghermire, Ghermire Migliorato, Ghermire Multiplo, Incalzare, Soffio Veloce, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m, 14d10 danni da fuoco, Riflessi CD 28 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+16 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 28 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 63 m, DV 24 o meno, Volontà CD 26 nega.

**Ghermire migliorato (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 2d8+11 danni per round o artiglio per 2d6+5 danni per round.

**Capacità magiche:** 7 volte al giorno - *localizza oggetto*. 9° livello dell'incantatore.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 9° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/5; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *allarme, dardo incantato, protezione dal bene, scudo, sventura folgorante*; 2° - *cura ferite moderate, grazia del gatto, oscurità, suono dirompente*; 3° - *dissolvi magie, nube maleodorante, protezione dall'energia*; 4° - *invisibilità superiore, scudo di fuoco*.

## Svetsorggviresh

### Drago rosso vecchio

Svetsorggviresh trascorre la maggior parte del tempo nella sua tana, dove si adagia sul suo immenso cumulo di tesori e si crogiola in pace con se stessa. La femmina di drago, comunque, odia stare lontana dal suo tesoro e si allontana soltanto quando è affamata, e anche in quel caso blandisce un gruppo di mephit del magma, del fuoco e del vapore che risiedono nella sua tana per portarle uno spuntino (o almeno trovarne uno per lei). Il drago non si fida dei mephit e di solito, quando esce per cacciare, sigilla la sua tana con un muro di forza. Il drago porta normalmente con sé una bacchetta del martello del caos, infilata in un guanto della conservazione e una bacchetta dello scudo di fuoco nell'altro.

Svetsorggviresh ha disseminato la sua tana di incantesimi *allarme* e *bocca magica* per essere avvertita di qualsiasi intrusione. Il drago ha inoltre convinto un chierico malvagio a lanciare alcuni incantesimi di *proibizione* sulla sua tana (per prevenire le intrusioni extradimensionali). La femmina di drago si è poi sbarazzata del chierico.

**Svetsorggviresh:** Drago rosso vecchio femmina; GS 20; drago Mastodontico (fuoco); DV 28d12+196, pf 378; Iniz +0; Vel 12 m, volare 60 m (maldestra); CA 33, contatto 6, colto alla sprovvista 33; Att base +28; Lotta +52; Att +36 in mischia (4d6+12, morso); Att comp +36 in mischia (4d6+12, morso), +32 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +31 in mischia (2d6+6, 2 ali), +31 in mischia (2d8+18, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio,

schiacciamento, presenza terrificante, ghermire, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 24, vulnerabilità al freddo; AL CM; TS Temp +23, Rifl +16, Vol +21; For 35, Des 10, Cos 25, Int 20, Sag 21, Car 20.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +33, Cercare +33, Concentrazione +27, Conoscenze (arcane) +29, Conoscenze (geografia) +29, Conoscenze (religioni) +29, Diplomazia +37, Intimidire +35, Nascondersi -12, Osservare +26, Percepire Intenzioni +19, Raggiare +25, Saltare +44, Sapienza Magica +20, Valutare +33; Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Critico Migliorato (artiglio), Critico Sovverchiante (artiglio), Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 18 m, 16d10 danni da fuoco, Riflessi CD 30 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+18 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 30 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 72 m, DV 27 o meno, Volontà CD 29 nega.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+12 danni per round o artiglio per 2d8+6 danni per round.

**Capacità magiche:** 8 volte al giorno - *localizza oggetto*; 3 volte al giorno - *suggestione*. 11° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 11° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+18 danni contundenti, Riflessi CD 30 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/7/5; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *allarme, colpo accurato, cura ferite leggere, scudo, scudo della fede*; 2° - *bocca magica, cura ferite moderate, frantumare, grazia del gatto, invisibilità*; 3° - *dissolvi magie, oscurità profonda, protezione dall'energia, velocità*; 4° - *allucinazione mortale, confusione, occhio arcano*; 5° - *blocca mostri, muro di forza*.

**Proprietà:** 2 guanti della conservazione, collana dell'adattamento, anello del nuotare, bacchetta del martello del caos (8° livello dell'incantatore, 28 cariche), bacchetta dello scudo di fuoco.

### Urivayotornotach

#### Drago rosso molto vecchio

Urivayotornotach nutre un odio patologico nei confronti degli avventurieri. Il drago ha trasformato la sua tana in un'enorme trappola mortale, dotata di fosse, di calappi e di simili congegni. La sua dotazione di talenti e di incantesimi è finalizzata a massimizzare la sua capacità di uccidere gli avventurieri e, al tempo stesso, proteggersi dai loro attacchi più comuni. Il drago ha imparato a suo spese quanto sia sbagliato lasciare che il proprio orgoglio o la propria dignità interferiscano con le sue tattiche, ed è disposto a fingersi ferito o codardo, o a comportarsi in qualsiasi altro modo che risulterebbe inaccettabile a un drago rosso pur di ottenere un vantaggio in battaglia. Il drago preferisce una tattica mordi e fuggi per costringere i suoi avversari a esaurire le loro risorse e, nel contempo, attirarli sempre più in profondità nel suo complesso sotterraneo.

**Urivayotornotach:** Drago rosso molto vecchio; GS 21; drago Mastodontico (fuoco); DV 31d12+248, pf 449; Iniz +0; Vel 12 m, volare 60 m (maldestra); CA 36, contatto 6, colto alla sprovvista 36; Att base +31; Lotta +56; Att +40 in mischia (4d6+13, morso); Att comp +40 in mischia (4d6+13, morso), +35 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +35 in mischia (2d6+6, 2 ali), +35 in mischia (2d8+19, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire migliorato, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 25, vulnerabilità al freddo; AL CM; TS Temp +25, Rifl +17, Vol +25; For 37, Des 10, Cos 27, Int 22, Sag 23, Car 22.

**Abilità e talenti:** Artigianato (costruire trappole) +18, Ascoltare +37, Cercare +37, Concentrazione +28, Conoscenze (arcane) +31, Conoscenze (locali) +31, Conoscenze (religioni) +31, Intimidire +39, Nascondersi +2, Osservare +37, Percepire Intenzioni +37, Raggiare +37, Saltare +48, Sapienza Magica +23, Utilizzare Oggetti Magici +22, Valutare +31; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Ghermire, Ghermire Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Oltrepassare Punto Debole, Sopprimere Punto Debole, Virare, Volontà di Ferro.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 18 m, 18d10 danni da fuoco, Riflessi CD 33 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+19 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 33 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 81 m, DV 30 o meno, Volontà CD 29 nega.

**Ghermire migliorato (Str):** Contro le creature di taglia Grande o inferiore, morso per 4d6+13 danni per round o artiglio per 2d8+6 danni per round.

**Capacità magiche:** 9 volte al giorno - *localizza oggetto*; 3 volte al giorno - *suggestione*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 13° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+19 danni contundenti, Riflessi CD 33 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/7/7/7/5; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo):** 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *allarme, dardo incantato, scudo, scudo della fede, tocco gelido*; 2° - *cura ferite moderate, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, oscurità, pirotecnica*; 3° - *dissolvi magie, oscurità profonda, protezione dall'energia, velocità*; 4° - *charme sui mostri, disperazione opprimente, immunità agli incantesimi, invisibilità superiore*; 5° - *infliggi ferite leggere di massa, ombra di una invocazione, regressione mentale*; 6° - *guarigione, nebbia acida*.

### Durtaxsteingakila

#### Drago rosso antico

Durtaxsteingakila potrebbe proprio essere la più potente signora della guerra, anche se nessuno ha finora sentito parlare di lei. La femmina di drago ha passato decenni a stringere alleanze con esseri formidabili, tra i quali demoni, slaa-di ed elfi scuri, con l'obiettivo finale di conquistare il mondo. Nel corso degli anni, ha fatto scoppiare numerosi conflitti locali, ciascuno dei quali è stato orchestrato di proposito per spodestare un certo governante, indebolire le difese

# Drago rosso

Tipica tana di un drago rosso

[L'estensione della tana dipende dalla taglia del drago]



Vista frontale



strapiombo di 45 m che conduce alla caverna sottostante

Vista dell'entrata



Vista in sezione

LIVELLO INFERIORE

se o, in qualsiasi altro modo, avvicinare il conseguimento del suo obiettivo finale. In alcuni casi, il drago ha sacrificato i suoi alleati in queste battaglie, ma sempre nel contesto di una certa strategia.

Nonostante i suoi numerosi collaboratori, nessuno è veramente consapevole del suo piano finale. Molti alleati non sono neppure consapevoli della loro reciproca esistenza, tant'è che a volte si sono persino scontrati gli uni contro gli altri. Così è come piace al drago.

**Durtaxsteingakila:** Drago rosso antico femmina; GS 23; drago Mastodontico (fuoco); DV 34d12+306, pf 527; Iniz +0; Vel 12 m, volare 60 m (maldestra); CA 39, contatto 6, colto alla sprovvista 39; Att base +34; Lotta +60; Att +44 in mischia (4d6+14, morso); Att comp +44 in mischia (4d6+14, morso), +40 in mischia (2d8+7/19-20, 2 artigli), +39 in mischia (2d6+7, 2 ali), +39 in mischia (2d8+21, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire migliorato, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 28, vulnerabilità al freddo; AL CM; TS Temp +28, Rifl +19, Vol +26; For 39, Des 10, Cos 29, Int 24, Sag 25, Car 24.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +41, Cercare +41, Concentrazione +29, Conoscenze (arcano) +27, Conoscenze (geografia) +27, Conoscenze (natura) +27, Conoscenze (piani) +27, Conoscenze (religioni) +27, Conoscenze (storia) +27, Diplomazia +47, Intimidire +45, Nascondersi -12, Osservare +41, Percepire Intenzioni +24, Raggiare +41, Saltare +52, Sapienza Magica +25, Sopravvivenza +23, Valutare +41; Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Critico Migliorato (artiglio), Ghermire, Ghermire Migliorato, Ghermire Multiplo, Soffio Ingrandito, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 18 m (cono di 27 m se ingrandito), 20d10 danni da fuoco, Riflessi CD 35 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+21 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 35 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 90 m, DV 33 o meno, Volontà CD 31 nega.

**Ghermire migliorato (Str):** Contro le creature di taglia Grande o inferiore, morso per 4d6+14 danni per round o artiglio per 2d8+7 danni per round.

**Capacità magiche:** 10 volte al giorno - *localizza oggetto*; 3 volte al giorno - *suggestione*; 1 volta al giorno - *scopri il percorso*. 15° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 15° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+21 danni contundenti, Riflessi CD 35 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/7/7/7/5; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo):** 0 - guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma; 1° - allarme, dardo incantato, scudo, scudo della fede, tocco gelido; 2° - cura ferite moderate, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, oscurità, pirotecnica; 3° - dissolvi magie, oscurità profonda, protezione dall'energia, velocità; 4° - charme sui mostri, disperazione opprimente, immunità agli incantesimi, invisibilità superiore; 5° - blocca mostri, infliggi ferite leggere di massa, ombra di una invocazione, regressione mentale; 6° - dissolvi magie

superiore, guarigione, suggestione di massa; 7° - demenza, parola del caos.

## Bheilorveilthion

### Drago rosso dragone

Bheilorveilthion ama gettarsi in mischia con avversari potenti. All'inizio della battaglia, il drago sceglie un avversario che si trovi a portata e lo carica; utilizza Carica Crudele per compiere un attacco completo (potenziato da Attacco Poderoso), combinato con un attacco per squartare, se va a segno con entrambi gli artigli. Il drago, con questa tattica, di solito riduce a brandelli l'avversario, dopodiché Bheilorveilthion attacca un altro bersaglio (nell'ipotesi che qualcuno si sia fermato a combattere dopo aver assistito a tale dimostrazione di potere e di ferocia). Capita spesso che le sue battaglie non durino più di un round.

**Bheilorveilthion:** Drago rosso dragone; GS 24; drago Mastodontico (fuoco); DV 37d12+370, pf 610; Iniz +4; Vel 12 m, volare 60 m (maldestra); CA 42, contatto 6, colto alla sprovvista 42; Att base +37; Lotta +64; Att +48 in mischia (4d6+15, morso); Att comp +48 in mischia (4d6+15, morso), +48 in mischia (2d8+7, 2 artigli), +48 in mischia (2d6+7, 2 ali), +48 in mischia (2d8+22, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, squartare, ghermire, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 30, vulnerabilità al freddo; AL CM; TS Temp +30, Rifl +20, Vol +27; For 41, Des 10, Cos 31, Int 24, Sag 25, Car 24.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +47, Cercare +44, Concentrazione +30, Conoscenze (arcano) +35, Conoscenze (geografia) +33, Conoscenze (piani) +35, Conoscenze (religioni) +35, Conoscenze (storia) +33, Diplomazia +50, Intimidire +48, Nascondersi -12, Osservare +47, Percepire Intenzioni +30, Raggiare +44, Saltare +56, Sapienza Magica +26, Valutare +44; Ascesa Poderosa, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Carica Crudele, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Multiattacco Migliorato, Squartare, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 18 m, 22d10 danni da fuoco, Riflessi CD 38 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+22 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 35 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 99 m, DV 36 o meno, Volontà CD 35 nega.

**Squartare:** 4d8+22 danni extra.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+15 danni per round o artiglio per 2d8+7 danni per round.

**Capacità magiche:** 11 volte al giorno - *localizza oggetto*; 3 volte al giorno - *suggestione*; 1 volta al giorno - *scopri il percorso*. 17° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 17° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+22 danni contundenti, Riflessi CD 38 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/7/7/7/4; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo):** 0 - guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci dan-

zanti, mano magica, prestidigitazione, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma; 1° - allarme, dardo incantato, scudo, scudo della fede, tocco gelido; 2° - cura ferite moderate, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, oscurità, pirotecnica; 3° - dissolvi magie, oscurità profonda, protezione dall'energia, velocità; 4° - charme sui mostri, disperazione opprimente, immunità agli incantesimi, invisibilità superiore; 5° - blocca mostri, infliggi ferite leggere di massa, ombra di una invocazione, regressione mentale; 6° - dissolvi magie superiore, guarigione, suggestione di massa; 7° - demenza, inversione della gravità, parola del caos; 8° - orrido avvizzimento, simbolo di morte.

## Syzdothyx

### Drago rosso grande dragone

Syzdothyx brama l'immortalità. La femmina di drago, anche se è stata accarezzata dall'idea di diventare un dracolich, alla fine ha capito che la sua strada è quella dell'ascesa divina. Il drago, all'apice del suo delirio di onnipotenza, immagina di essere in grado di rivaleggiare persino con il potere della stessa Tiamat e, negli ultimi tempi, i suoi attacchi di megalomania superano in numero e durata i momenti di piena consapevolezza. Nel breve periodo, il drago spera di ottenere l'attenzione della divinità draconica Garyx (vedi "Religione" nel Capitolo 1), forse per diventare un avatar o una sua consorte, come primo passo di un potere più grande. Il valore del suo tesoro supera di gran lunga quello delle ricchezze contenute nei forzieri di molti piccoli regni, ma il drago non esiterà a usare o sacrificare quel tesoro per inseguire il suo sogno di apoteosi.

**Syzdothyx:** Drago rosso grande dragone femmina; GS 26; drago Colossale (fuoco); DV 40d12+400, pf 660; Iniz +4; Vel 12 m, volare 60 m (maldestra); CA 41, contatto 2, colto alla sprovvista 41; Att base +40; Lotta +73; Att +49 in mischia (4d8+17, morso); Att comp +49 in mischia (4d8+17, morso), +47 in mischia (4d6+8, 2 artigli), +47 in mischia (2d8+8, 2 ali), +47 in mischia (4d6+25, colpo di coda); Spazio/Portata 9 m/6 m (9 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire migliorato, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 32, vulnerabilità al freddo; AL CM; TS Temp +32, Rifl +22, Vol +32; For 45, Des 10, Cos 31, Int 26, Sag 27, Car 26.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +51, Cercare +45, **Concentrazione** +31, Conoscenze (arcane) +38, Conoscenze (geografia) +38, Conoscenze (piani) +38, Conoscenze (religioni) +38, Conoscenze (storia) +38, Diplomazia +55, Intimidire +53, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi -16, Osservare +51, Percepire Intenzioni +28, Raggiare +51, Saltare +61, Sapienza Magica +29, Sopravvivenza +37, Valutare +51; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Conoscenze Draconiche, Fluttuare, Ghermire, Ghermire Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Soffio Veloce, Sopprimere Punto Debole, Virare, Volontà di Ferro.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 21 m, 24d10 danni da fuoco, Riflessi CD 40 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 9 m per 9 m; gli avversari di taglia Grande o inferiore subiscono 4d8+25 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 40 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 108 m, DV 39 o meno, Volontà CD 38 nega.

**Ghermire migliorato (Str):** Contro le creature di taglia Enorme o inferiore, morso per 4d8+17 danni per round o artiglio per 4d6+8 danni per round.

**Capacità magiche:** 12 volte al giorno - localizza oggetto; 3 volte al giorno - suggestione; 1 volta al giorno - rivela locazioni, scopri il percorso. 19° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 19° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 12 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+25 danni contundenti, Riflessi CD 40 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/8/7/7/7/7/4; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo):** 0 - guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma; 1° - allarme, dardo incantato, scudo, scudo della fede, tocco gelido; 2° - cura ferite moderate, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, oscurità, pirotecnica; 3° - dissolvi magie, oscurità profonda, protezione dall'energia, velocità; 4° - charme sui mostri, disperazione opprimente, immunità agli incantesimi, invisibilità superiore; 5° - blocca mostri, infliggi ferite leggere di massa, ombra di una invocazione, regressione mentale; 6° - dissolvi magie superiore, guarigione, suggestione di massa; 7° - demenza, inversione della gravità, parola del caos; 8° - charme sui mostri di massa, orrido avvizzimento, simbolo di morte; 9° - risucchio di energia, sciame elementale.

## ESEMPI DI DRAGHI VERDI

Di seguito sono descritti dodici esempi di draghi verdi, uno per ogni categoria di età. Le descrizioni comprendono la personalità di base e alcune note sull'incontro che il DM potrebbe sviluppare per la sua campagna, insieme a un elenco di statistiche che rendono il drago, così come è, pronto da giocare.

**Respirare sott'acqua (Str):** Tutti i draghi verdi possono respirare sott'acqua senza limiti di tempo, e, anche se immerersi, possono utilizzare le loro armi a soffio, i loro incantesimi e le loro altre capacità senza nessun impedimento.

**Abilità:** Un drago verde si muove nell'acqua alla sua velocità di nuotare senza bisogno di effettuare prove di Nuotare. Un drago riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare che effettua per compiere manovre speciali o evitare pericoli. Il drago può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, anche se distratto o in pericolo mentre nuota. Il drago può usare l'azione di correre mentre nuota, purché si sposti in linea retta.

### Blister

#### Drago verde cucciolo

Blister pensa di appartenere all'élite delle foreste, insieme agli altri animali predatori. Odia le risate e la felicità, detesta gli elfi e prova un vero disgusto per i pixie, i grig e le altre allegre creature silvane. Il drago si apposta tra i rami degli alberi, alti o bassi, a volte sorvola il manto boscoso, a volte vola tra i tronchi d'albero e a volte procede furtivo nel sottobosco. Il drago ha di recente scoperto la dimora di una banda di pixie e li ha assaliti in diverse occasioni, ma i pixie sono finora riusciti a evitare i suoi attacchi. Nella sua ultima sortita è finita legata con i pixie che le danzavano tutt'intorno, prima di raccogliere le loro cose e fuggire nella foresta. Blister ha giurato vendetta.

**Blister:** Drago verde cucciolo femmina; GS 3; drago Piccolo (aria); DV 5d12+5; pf 37; Iniz +0; Vel 12 m, volare 30 m

# DRAGO VERDE

*In volo*

*Legale malvagio  
Sottotipo dell'aria  
Foreste calde  
Sotterranei*

*Vecchio  
7,2 m*

*Le fauci aguzze e una cresta arrogante avvertono le altre creature della reputazione dei draghi verdi, famosi per i loro attacchi improvvisi e violenti*

*Comandare vegetali  
Crescita vegetale  
Dominare persone  
Suggestione*

*Particolare di una scaglia piatta del collo che presenta resti di tessuto e parte del midollo osseo dorsale.*

*Adulto giovane  
3,6 m*

*Scaglia rinvenuta in una foresta, nei pressi di una presunta tana.*

*Giovane  
1,8 m*

*Cucciolo  
30 cm*





(media), nuotare 12 m; CA 15, contatto 11, colto alla sprovvista 15; Att base +5; Lotta +2; Att +7 in mischia (1d6+1, morso); Att comp +7 in mischia (1d6+1, morso), +2 in mischia (1d4, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, respirare sott'acqua; AL LM; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +4; For 13, Des 10, Cos 13, Int 10, Sag 11, Car 10.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +7, Cercare +5, Conoscenze (natura) +5, Diplomazia +6, Intimidire +4, Nascondersi +4, Nuotare +17, Osservare +7, Percepire Intenzioni +5, Raggiare +5; Allerta, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 6 m, 2d6 danni da acido, Riflessi CD 13 dimezza.

### Chokedamp

#### Drago verde molto giovane

Chokedamp ambisce ad essere uno spietato predatore volante, il dominatore dei cieli sopra il manto boscoso. Chokedamp, a questo stadio della sua vita, tuttavia, spicca più come negoziatore astuto. Il drago ha stretto un'alleanza con un branco di worg, che occupano il suo stesso territorio e, tramite i worg, ha trovato una specie di accordo con una tribù di goblin. Chokedamp e i worg formano un gruppo formidabile. Le battute di caccia dei worg sono di gran lunga più efficaci in virtù delle perlustrazioni aeree effettuate a titolo di cortesia da Chokedamp, così come quest'ultimo ha raccolto a sua volta un consistente bottino dalle creature che i worg hanno sconfitto o fiutato per lui. In ogni caso, Chokedamp e i worg non si fidano gli uni degli altri. Il drago pensa che i worg dovrebbero tremare al suo cospetto ed è molto irritato dalla loro mancanza di sottomissione; è consapevole che l'intero branco potrebbe sopraffarlo in uno scontro ad armi pari e anche questo fatto lo irrita molto. Chokedamp inoltre teme che, in sua assenza, i goblin alleati dei worg potrebbero decidere di saccheggiare la sua tana.

**Chokedamp:** Drago verde molto giovane; GS 4; drago Medio; DV 8d12+16; pf 68; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (media), nuotare 12 m; CA 17, contatto 10, colto alla sprovvista 17; Att base +8; Lotta +10; Att +10 in mischia (1d8+2, morso); Att comp +10 in mischia (1d8+2, morso), +8 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +8 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, respirare sott'acqua; AL CM; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +6; For 15, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +8, Cercare +8, Diplomazia +14, Intimidire +9, Nuotare +20, Osservare +9, Percepire Intenzioni +8, Raggiare +5; Attacco in Volo, Multiattacco, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 9 m, 4d6 danni da acido, Riflessi CD 16 dimezza.

### Ottwarslyndanox

#### Drago verde giovane

Ottwarslyndanox è da tempo in contrasto con una piccola comunità di elfi residenti entro i confini della foresta che il drago considera di sua proprietà. Ottwarslyndanox qualche anno addietro attaccava direttamente l'insediamento, e ogni volta veniva respinta con la forza. Oggigiorno, pur essendo molto più potente di un tempo, il drago preferisce avvicinarsi ai suoi nemici con grande cautela. Ha imparato a non esporsi agli attacchi, tranne quando è sicura di tro-

varsi in una condizione di vantaggio rispetto ai suoi nemici. Ottwarslyndanox in generale rispetta gli incantatori e la magia, e non vede l'ora di riuscire a lanciare incantesimi a sua volta. Il drago è alla costante ricerca di oggetti magici che potrebbero darle un vantaggio, ed è quasi disposta a tutto (tranne separarsi dal suo tesoro) per ottenere un nuovo oggetto magico.

**Ottwarslyndanox:** Drago verde giovane femmina; GS 5; drago Medio (aria); DV 11d12+22; pf 93; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m; CA 20, contatto 10, colto alla sprovvista 20; Att base +11; Lotta +14; Att +14 in mischia (1d8+3, morso); Att comp +14 in mischia (1d8+3, morso), +9 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +9 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, respirare sott'acqua; AL LM; TS Temp +9, Rifl +7, Vol +8; For 17, Des 10, Cos 15, Int 12, Sag 13, Car 12.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +12, Cercare +15, Conoscenze (natura) +6, Diplomazia +11, Intimidire +17, Nuotare +21, Osservare +15, Percepire Intenzioni +15, Raggiare +6, Valutare +4; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Soffio Intensificato, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 9 m, 6d6 danni da acido, Riflessi CD 17 (o più alta se intensificata) dimezza.

### Rynskald

#### Drago verde adolescente

Rynskald, nonostante il suo odio per tutti i tipi di spiritelli e la caccia spietata che conduce contro gli esseri fatati che osano dimorare nella sua foresta, è riuscito a sconfiggerli con le loro stesse armi. Il drago ama utilizzare trucchi illusori per distrarre e confondere i suoi nemici, e ride sguaiatamente, quando uno spiritello, che dovrebbe saperla lunga, cade vittima di uno dei suoi tranelli. Va da sé che il drago smette di ridere non appena riesce a chiudere le fauci sulla creatura, ma c'è chi dice di averlo sentito ridere soffocato persino mentre inghiottiva la sua preda.

**Rynskald:** Drago verde adolescente; GS 8; drago Grande (aria); DV 14d12+42, pf 133; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m; CA 22, contatto 9, colto alla sprovvista 22; Att base +14; Lotta +22; Att +17 in mischia (2d6+4, morso); Att comp +17 in mischia (2d6+4, morso), +12 in mischia (1d8+2, 2 artigli), +12 in mischia (1d6+2, 2 ali), +12 in mischia (1d8+6, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, presenza terrificante, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, respirare sott'acqua; AL LM; TS Temp +12, Rifl +9, Vol +11; For 19, Des 10, Cos 17, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +17, Cercare +14, Concentrazione +17, Conoscenze (arcano) +7, Conoscenze (natura) +7, Diplomazia +12, Intimidire +16, Nascondersi +12, Osservare +19, Percepire Intenzioni +15, Raggiare +7, Sapienza Magica +9, Scalare +12; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Maestria in Combattimento, Risvegliare Presenza Terrificante, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 12 m, 8d6 danni da acido, Riflessi CD 20 dimezza.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 10,5 m, DV 13 o meno, Volontà CD 19 nega.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 1° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (5/4):** tiro salvezza

CD 12 + livello dell'incantesimo); 0 - *individuazione del magico, prestidigitazione, resistenza, suono fantasma*; 1° - *colpo accurato, spruzzo colorato*.

### Klorphaxius

#### Drago verde adulto giovane

Alcuni gruppi di elfi, a quanto pare, sono stati in grado di costruire intere città sugli alberi, con le fondazioni dei loro eleganti edifici appoggiate su piattaforme sospese tra i rami, in perfetta armonia con la parte viva delle piante. Klorphaxius, dopo aver scoperto ed essere rimasta affascinata da città di questo tipo, ne è diventata la padrona. La sua tana è situata nell'albero più grande, e il drago si è insediato dove un tempo sorgeva il palazzo di un principe degli elfi, quando quest'ultimo governava la città. Sono occorse alcune modifiche per adattare il palazzo alla sua taglia, ma le pareti interne scrostate e le macerie sparse qua e là si adattano molto bene al carattere del drago, e le servono come quotidiano promemoria per ricordare a se stessa la sua potenza.

**Klorphaxius:** Drago verde adulto giovane femmina; GS 11; drago Grande (aria); DV 17d12+68, pf 178; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m; CA 25, contatto 9, colto alla sprovvista 25; Att base +17; Lotta +27; Att +22 in mischia (2d6+6, morso); Att comp +22 in mischia (2d6+6, morso), +18 in mischia (1d8+3, 2 artigli), +17 in mischia (1d6+3, 2 ali), +17 in mischia (1d8+9, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, presenza terrificante, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 19, respirare sott'acqua; AL LM; TS Temp +14, Rifl +10, Vol +12; For 23, Des 10, Cos 19, Int 14, Sag 15, Car 14.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +19, Cercare +17, Concentrazione +14, Conoscenze (arcano) +7, Conoscenze (geografia) +7, Diplomazia +6, Intimidire +19, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +16, Nuotare +21, Osservare +17, Percepire Intenzioni +17, Raggiare +12, Sapienza Magica +10; Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Attacco in Volo Agile, Incalzare, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 12 m, 10d6 danni da acido, Riflessi CD 22 dimezza.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 45 m, DV 16 o meno, Volontà CD 20 nega.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 3° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/6; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, mano magica, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *dardo incantato, scudo, stretta folgorante*.

### Kallionastiryne

#### Drago verde adulto

Kallionastiryne considera ogni centimetro della foresta dove dimora come suo personale dominio e, allo stesso modo, tratta alla stregua di un invasore o di un vandalo chiunque vi metta piede per restare. Il suo personale accanimento nella difesa della foresta gli ha fatto guadagnare un riluttante rispetto da parte di alcuni druidi; in ogni caso, Kallionastiryne talvolta concede agli orchi, ai giganti e ad altre creature malvagie il permesso di cacciare e di tagliare gli alberi, in cambio di cospicue mance in oro e in gemme, accompagnate però da lusinghe e lodi sperticate. Kallionastiryne non è tanto preoccupato della prosperità della sua foresta quanto di essere riconosciuto come il le-

gittimo padrone. Agli occhi del drago, tuttavia, queste concessioni appaiono poco più di accordi temporanei con creature inferiori, e quindi sono destinate a non durare a lungo.

**Kallionastiryne:** Drago verde adulto; GS 13; drago Enorme (aria); DV 20d12+100, pf 230; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m; CA 27, contatto 8, colto alla sprovvista 27; Att base +20; Lotta +36; Att +26 in mischia (2d8+8, morso); Att comp +26 in mischia (2d8+8, morso), +21 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +21 in mischia (1d8+4, 2 ali), +21 in mischia (2d6+12, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 21, respirare sott'acqua; AL LM; TS Temp +17, Rifl +12, Vol +15; For 27, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +23, Cercare +23, Concentrazione +15, Conoscenze (arcano) +18, Conoscenze (natura) +18, Diplomazia +13, Intimidire +25, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +0, Nuotare +24, Osservare +23, Percepire Intenzioni +11, Raggiare +20, Sapienza Magica +15; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Ghermire, Soffio Impregnante, Tempesta di Ali, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m, 12d6 danni da acido, Riflessi CD 25 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+12 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 23 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 54 m, DV 19 o meno, Volontà CD 23 nega.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Piccola o inferiore, morso per 2d8+8 danni per round o artiglio per 2d6+4 danni per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *suggestione*, 6° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 5° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/5; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *colpo accurato, aura magica di Nystul, ritirata rapida, scudo*; 2° - *individuazione dei pensieri, oscurità*.

### Kesikasumislox

#### Drago verde adulto maturo

L'arguzia di Kesikasumislox, tanto acuta quanto l'odore di cloro che le aleggia intorno, annichilisce il morale dei suoi avversari. La femmina di drago ha un'inclinazione per il sarcasmo, e puntualizza ogni squarcio con i suoi artigli, ogni colpo d'ala o di coda con una battuta sagace contro le debolezze dei suoi nemici. Nessun tipo di danno, tranne la perdita di sensi, riesce a fermare la sua lingua tagliente, e persino in quelle rare occasioni nelle quali è costretta a battere in ritirata, si allontana con un commiato caustico. Il drago prova disprezzo verso tutte le creature viventi, ma ha imparato a trattenere la lingua, quando si trova al cospetto di draghi verdi più vecchi.

**Kesikasumislox:** Drago verde adulto maturo femmina; GS 16; drago Enorme (aria); DV 23d12+115, pf 264; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m; CA 30, con-

tatto 8, colto alla sprovvista 30; Att base +23; Lotta +40; Att +30 in mischia (2d8+9, morso); Att comp +30 in mischia (2d8+9, morso), +28 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +28 in mischia (1d8+4, 2 ali), +28 in mischia (2d6+13, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 22, respirare sott'acqua; AL LM; TS Temp +18, Rifl +13, Vol +16; For 29, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +26, Cercare +26, Concentrazione +18, Conoscenze (locali) +14, Conoscenze (natura) +14, Diplomazia +17, Intimidire +26, Muoversi Silenziosamente +23, Nascondersi +0, Nuotare +23, Osservare +26, Percepire Intenzioni +26, Raggiare +21, Sapienza Magica +14; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Ghermire, Multiattacco, Soffio Ingrandito, Soffio Veloce, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m (cono di 22,5 m se ingrandito), 14d6 danni da acido, Riflessi CD 26 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+13 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 26 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 63 m, DV 22 o meno, Volontà CD 24 nega.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Piccola o inferiore, morso per 2d8+9 danni per round o artiglio per 2d6+4 danni per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *suggestione*. 7° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 7° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/5; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, protezione dal bene, ritirata rapida, scudo*; 2° - *evoca sciame, grazia del gatto, oscurità*; 3° - *tocco del vampiro, velocità*.

### Othocintlydavarei Drago verde vecchio

Othocintlydavarei, che per certo sarebbe un alleato piuttosto improbabile per i personaggi di allineamento buono, ha un problema che questi ultimi potrebbero essere in grado di risolvere. Un gruppo di druidi malvagi si è insediato nel suo territorio, e finora il drago è riuscito a vanificare i loro tentativi di allontanarlo. La loro devozione fanatica alla purezza della natura minaccia di porre un termine ai lavori di disboscamento che permettono a Othocintlydavarei di riempire i suoi forzieri: il drago in passato è stato più che felice di tassare i boscaioli che ora invece i druidi vorrebbero scacciare. Vuole che i guastafeste se ne vadano, e i boscaioli umani preferirebbero pagare un tributo al drago piuttosto che subire i continui assalti dei druidi malvagi e dei loro alleati animali. Sembra inevitabile raggiungere qualche tipo di accordo, per quanto strano e inconsueto ciò possa sembrare.

**Othocintlydavarei:** Drago verde vecchio; GS 18; drago Enorme (aria); DV 26d12+156, pf 325; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m; CA 33, contatto 8, colto alla sprovvista 33; Att base +26; Lotta +44; Att +34 in mischia (2d8+10, morso); Att comp +34 in mischia (2d8+10,

morso), +32 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +32 in mischia (1d8+5, 2 ali), +32 in mischia (2d6+15, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 24, respirare sott'acqua; AL LM; TS Temp +21, Rifl +15, Vol +19; For 31, Des 10, Cos 23, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +30, Cercare +30, Concentrazione +23, Conoscenze (arcano) +20, Conoscenze (locali) +20, Conoscenze (natura) +20, Diplomazia +26, Intimidire +32, Muoversi Silenziosamente +26, Nascondersi -8, Nuotare +24, Osservare +30, Percepire Intenzioni +30, Raggiare +27, Sapienza Magica +18; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Incalzare, Incalzare Potenziato, Multiattacco, Soffio Veloce, Spezzare Migliorato, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m, 16d6 danni da acido, Riflessi CD 29 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+13 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 29 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 72 m, DV 25 o meno, Volontà CD 27 nega.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *suggestione*; 1 volta al giorno - *crescita vegetale*. 9° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 9° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/5; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *arma magica, colpo accurato, dardo incantato, protezione dal bene, scudo*; 2° - *evoca sciame, grazia del gatto, oscurità, trama ipnotica*; 3° - *dissolvi magie, tocco del vampiro, velocità*; 4° - *invisibilità superiore, scagliare maledizione*.

### Gixhosiptor Drago verde molto vecchio

Gixhosiptor ama giocare. Questa femmina di drago passa la maggior parte del suo tempo nella sua tana, intenta a inventare nuovi tipi di giochi. Si avventura all'aria aperta solo quando è annoiata o quando va alla ricerca di creature deboli o credulone con le quali giocare ai suoi giochi perversi. Uno dei suoi passatempi preferiti è attirare creature meno potenti, in particolare gli avventurieri, nella sua tana. Quindi, cerca di farli cadere in trappola, senza ucciderli. Il drago, dopo essersi fatto consegnare una fetta consistente dei loro oggetti magici, si offre di restituirli alle creature in cambio di qualche piccolo favore. A quel punto, assegna agli avventurieri una missione qualsiasi, quale, per esempio, uccidere una chimera, scuoiarla e conciare la pelle del mostro per farne un tappeto. Quando gli avventurieri tornano dalla missione, la femmina di drago non è mai soddisfatta del risultato, infatti, avrebbe preferito un tappeto più grande o più piccolo o di un altro colore. Allora, riconsegna il tappeto agli avventurieri insieme forse a un oggetto del loro equipaggiamento e assegna loro una nuova missione, altrettanto difficile e allo stesso modo priva di significato. Al termine di altre due o tre missioni dello stesso tipo, o le creature si rifiutano di continuare o Gixhosiptor si è stufata, decidendo di divorare le creature con le quali ha giocato fino a quel momento.

**Giixhosiptor:** Drago verde molto vecchio femmina; GS 19; drago Enorme (aria); DV 29d12+174, pf 362; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m; CA 36, contatto 8, colto alla sprovvista 36; Att base +29; Lotta +48; Att +38 in mischia (2d8+11, morso); Att comp +38 in mischia (2d8+11, morso), +36 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +36 in mischia (1d8+5, 2 ali), +36 in mischia (2d6+16, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (4,5 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 29, respirare sott'acqua; AL LM; TS Temp +22, Rifl +16, Vol +20; For 33, Des 10, Cos 23, Int 18, Sag 19, Car 18.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +33, Cercare +33, Concentrazione +25, Conoscenze (arcane) +22, Conoscenze (religioni) +22, Conoscenze (storia) +22, Diplomazia +30, Intimidire +37, Muoversi Silenziosamente +29, Nascondersi -8, Osservare +22, Percepire Intenzioni +33, Raggiare +29, Sapienza Magica +19; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Multiattacco, Incalzare, Incalzare Potenziato, Risvegliare Resistenza agli Incantesimi, Soffio Ingrandito, Soffio Tempestoso, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 15 m (cono di 22,5 m se ingrandito), 18d6 danni da acido, Riflessi CD 30 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 4,5 m per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+16 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 30 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 81 m, DV 28 o meno, Volontà CD 28 nega.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *suggestione*; 1 volta al giorno - *crescita vegetale*. 11° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 11° livello.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/7/4; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo):** 0 - *aprire/chiusura, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *allarme, colpo accurato, dardo incantato, ritirata rapida, scudo*; 2° - *bocca magica, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, oscurità, ragnatela*; 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, linguaggi, velocità*; 4° - *deibilitazione, invisibilità superiore, trama iridiscente*; 5° - *blocca mostri, nebbia mentale*.

### Vaectorfynyairuxo

#### Drago verde antico

Vaectorfynyairuxo, per quanto provi a essere imperioso e distaccato come un drago verde dovrebbe essere, riesce a stento a dominare la sua curiosità. Gli altri draghi verdi lo scherniscono chiamandolo "bronzo arrugginito", poiché spesso il drago rinuncia alla sua pretesa di superiorità per porre delle domande alle creature che dovrebbero invece essere le sue prede. Il drago vuole conoscere i poteri dei loro oggetti magici, quale missione li ha condotti nel suo bosco, perché sarebbero disposti a morire in combattimento contro un avversario prodigioso come il drago stesso, come vorrebbero disporre delle loro spoglie, chi piangerebbe la loro scomparsa, e così via; spesso e volentieri questo dialogo prosegue così a lungo che il combattimento non si svolge affatto.

**Vaectorfynyairuxo:** Drago verde antico; GS 21; drago Mastodontico (aria); DV 32d12+224, pf 432; Iniz +0; Vel 12 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 12 m; CA 37, contatto 6,

colto alla sprovvista 37; Att base +32; Lotta +59; Att +40 in mischia (4d6+12, morso); Att comp +40 in mischia (4d6+12, morso), +35 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +35 in mischia (2d6+6, 2 ali), +35 in mischia (2d8+18, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, guarigione rapida 3, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 27, respirare sott'acqua; AL LM; TS Temp +25, Rifl +20, Vol +23; For 35, Des 10, Cos 25, Int 20, Sag 21, Car 20.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +37, Cercare +37, Concentrazione +27, Conoscenze (arcane) +20, Conoscenze (locali) +19, Conoscenze (natura) +19, Conoscenze (piani) +19, Conoscenze (storia) +19, Diplomazia +34, Intimidire +41, Muoversi Silenziosamente +32, Nascondersi -12, Nuotare +28, Osservare +37, Percepire Intenzioni +37, Raggiare +33, Sapienza Magica +22, Sopravvivenza +14; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Ghermire, Guarigione Rapida, Incalzare, Manovrabilità Migliorata, Riflessi Fulminei, Soffio Ingrandito, Soffio Spedito, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 18 m (cono di 27 m se ingrandito), 20d6 danni da acido, Riflessi CD 33 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+18 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 33 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 90 m, DV 31 o meno, Volontà CD 31 nega.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+12 danni per round o artiglio per 2d8+6 danni per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *dominare persone, suggestione*; 1 volta al giorno - *crescita vegetale*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 13° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+18 danni contundenti, Riflessi CD 33 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/7/4; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo):** 0 - *aprire/chiusura, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *allarme, colpo accurato, dardo incantato, ritirata rapida, scudo*; 2° - *bocca magica, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, oscurità, ragnatela*; 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, linguaggi, velocità*; 4° - *deibilitazione, invisibilità superiore, scagliare maledizione, trama iridiscente*; 5° - *blocca mostri, cono di freddo, regressione mentale*; 6° - *cerchio di morte, sguardo penetrante*.

### Kranimatraxius

#### Drago verde dragone

Kranimatraxius crede ciecamente di poter controllare e disporre della mente altrui come più le aggrada. La mente del suo prossimo, debole e docile rispetto alla volontà ferrea di un drago, è così facile preda degli incantesimi *demenza*, *regressione mentale* e *suggestione di massa*, al punto che la femmina di drago può, con un'allucinazione mortale, addirittura uccidere le altre creature con la loro stessa immaginazione. La sua arma a soffio è un metodo diretto per uccidere i suoi nemici, ma non le procura lo stesso piacere che deriva dal ritorcere la mente dei suoi nemici contro loro stessi, e quindi fa ricorso al suo gas velenoso soltanto come ultima risorsa.

# Drago verde

Tipica tana di un drago verde

[L'estensione della tana dipende dalla taglia del drago]

antica foresta

antica foresta

entrata principale  
nascosta dietro le cascate

Vista laterale

Vista frontale

uscita segreta  
[porta fino in cima alla valle]

POSIZIONE DEL DIRUPO  
IN SUPERFICIE

cascate

alcune caverne

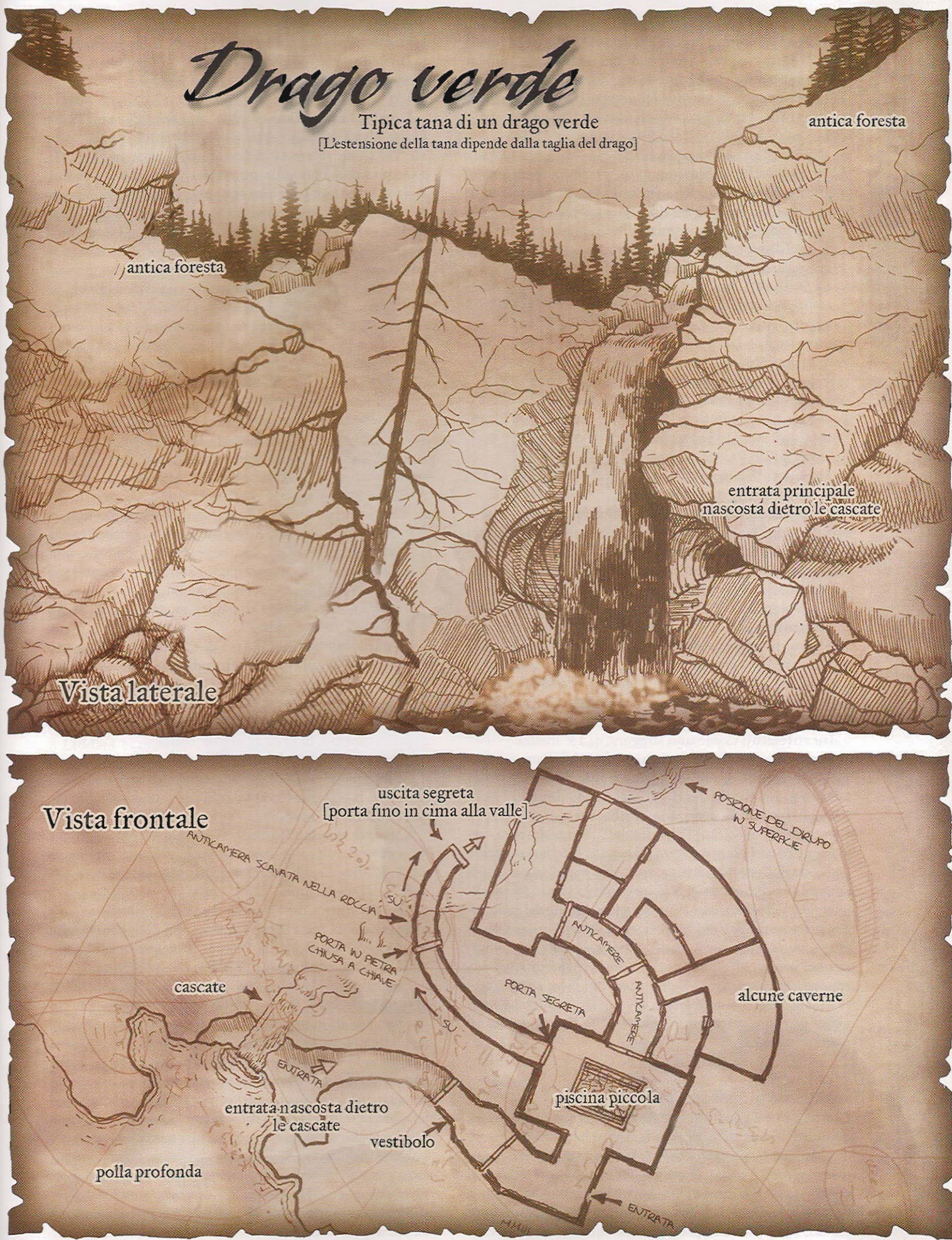
entrata nascosta dietro  
le cascate

vestibolo

piscina piccola

polla profonda

ENTRATA



**Kranimatraxius:** Drago verde dragone femmina; GS 22; drago Mastodontico (aria); DV 35d12+280, pf 507; Iniz +0; Vel 12 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 12 m; CA 40, contatto 6, colto alla sprovvista 40; Att base +35; Lotta +60; Att +44 in mischia (4d6+13, morso); Att comp +44 in mischia (4d6+13, morso), +42 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +42 in mischia (2d6+6, 2 ali), +42 in mischia (2d8+19, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 28, respirare sott'acqua; AL LM; TS Temp +27, Rifl +19, Vol +24; For 37, Des 10, Cos 27, Int 20, Sag 21, Car 20.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +40, Camuffare +15, Cercare +40, Concentrazione +28, Conoscenze (arcane) +20, Conoscenze (locali) +20, Conoscenze (natura) +20, Diplomazia +47, Intimidire +44, Muoversi Silenziosamente +35, Nascondersi +24, Nuotare +29, Osservare +40, Percepire Intenzioni +40, Raggiare +40, Sapienza Magica +23; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Colpo Rapido, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Multiattacco, Soffio Impregnante, Soffio Spedito, Soffio Veloce, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 18 m, 22d6 danni da acido, Riflessi CD 35 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+19 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 35 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 99 m, DV 34 o meno, Volontà CD 32 nega.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+13 danni per round o artiglio per 2d8+6 danni per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *dominare persone, suggestione*; 1 volta al giorno - *crescita vegetale*. 15° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 15° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+19 danni contundenti, Riflessi CD 35 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/7/7/6/4; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *arma magica, colpo accurato, dardo incantato, protezione dal bene, scudo*; 2° - *evoca sciame, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, oscurità, ragnatela*; 3° - *estremità affilata, freccia infuocata, tocco del vampiro, velocità*; 4° - *allucinazione mortale, disperazione opprimente, invisibilità superiore, scagliare maledizione*; 5° - *blocca mostri, giara magica, muro di forza, regressione mentale*; 6° - *cerchio di morte, dissolvi magie superiore, suggestione di massa*; 7° - *demenza, parola del potere stordire*.

### Dimithkarjic

#### Drago verde grande dragone

Dimithkarjic è convinto che sia giunta la sua ora. Il drago, con tutte le sue forze, aspetta la fine, e ha persino smesso di chiedersi quando la morte passerà a fargli visita. A suo dire, da secoli è consapevole del fatto che non avrebbe mai raggiunto i 2.000 anni di età, e ormai si trova a pochi mesi da quella fatidica data e quindi la sua imminente scomparsa è ormai ineluttabile. Ciò non di meno, è sempre un

avversario formidabile in combattimento, e combatte con lo stesso ardore giovanile. In ogni caso, il drago combatterà fino all'ultimo, poiché ha accettato il fato che gli è stato predestinato.

**Dimithkarjic:** Drago verde grande dragone; GS 24; drago Mastodontico (aria); DV 38d12+304, pf 551; Iniz +0; Vel 12 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 12 m; CA 43, contatto 6, colto alla sprovvista 43; Att base +38; Lotta +66; Att +48 in mischia (4d6+14, morso); Att comp +48 in mischia (4d6+14, morso), +46 in mischia (2d8+7, 2 artigli), +46 in mischia (2d6+7, 2 ali), +46 in mischia (2d8+21, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con il morso); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, squartare, ghermire, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 20/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 30, respirare sott'acqua; AL LM; TS Temp +29, Rifl +21, Vol +27; For 39, Des 10, Cos 27, Int 22, Sag 23, Car 22.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +44, Cercare +44, Concentrazione +30, Conoscenze (arcane) +31, Conoscenze (geografia) +31, Conoscenze (locali) +31, Conoscenze (natura) +31, Diplomazia +52, Intimidire +48, Muoversi Silenziosamente +38, Nascondersi -12, Nuotare +30, Osservare +44, Percepire Intenzioni +44, Raggiare +44, Sapienza Magica +26, Sopravvivenza +23; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Multiattacco, Soffio Impregnante, Soffio Persistente, Soffio Spedito, Soffio Veloce, Squartare, Virare.

**Arma a soffio (Sop):** Cono di 18 m, 24d6 danni da acido, Riflessi CD 37 dimezza.

**Schiacciamento (Str):** Area di 6 m per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+21 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 37 per non rimanere immobilizzati.

**Presenza terrificante (Str):** Raggio di 108 m, DV 37 o meno, Volontà CD 37 nega.

**Squartare:** 4d8+21 danni extra.

**Ghermire (Str):** Contro le creature di taglia Media o inferiore, morso per 4d6+14 danni per round o artiglio per 2d8+7 danni per round.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *dominare persone, suggestione*; 1 volta al giorno - *comandare vegetali, crescita vegetale*. 17° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo.

**Incantesimi:** Come uno stregone di 17° livello.

**Spazzata di coda (Str):** Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+21 danni contundenti, Riflessi CD 37 dimezza.

**Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/7/7/7/7/6/4; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo):** 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *arma magica, colpo accurato, dardo incantato, protezione dal bene, scudo*; 2° - *evoca sciame, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, oscurità, ragnatela*; 3° - *estremità affilata, freccia infuocata, tocco del vampiro, velocità*; 4° - *allucinazione mortale, disperazione opprimente, invisibilità superiore, scagliare maledizione*; 5° - *blocca mostri, giara magica, muro di forza, regressione mentale*; 6° - *catena di fulmini, dissolvi magie superiore, sguardo penetrante*; 7° - *demenza, parola del potere stordire, spruzzo prismatico*; 8° - *charme sui mostri di massa, protezione dagli incantesimi*.

# Appendice 1: Tesoro del Drago

**DM:** Dopo aver ucciso il possente drago, razziate la sua caverna. Una volta venduto tutto, il valore totale del tesoro ammonta a 17.562 mo e 5 ma, inclusi i costi di identificazione e valutazione.

**Giocatori:** Uff... ora cosa c'è?

Se voi e i vostri giocatori siete stufi dei soliti tesori, potrebbe essere giunta l'ora di renderli più appetibili con qualche piccolo dettaglio. Pochi sono i giocatori che si entusiasmano per il ritrovamento di "sei gemme del valore di 100 mo l'una", o peggio ancora di "tre oggetti d'arte del valore di 500 mo al pezzo". Se vi siete presi il tempo necessario a concepire un drago eccezionale, utilizzate un paio di minuti in più per concepire un tesoro altrettanto straordinario.

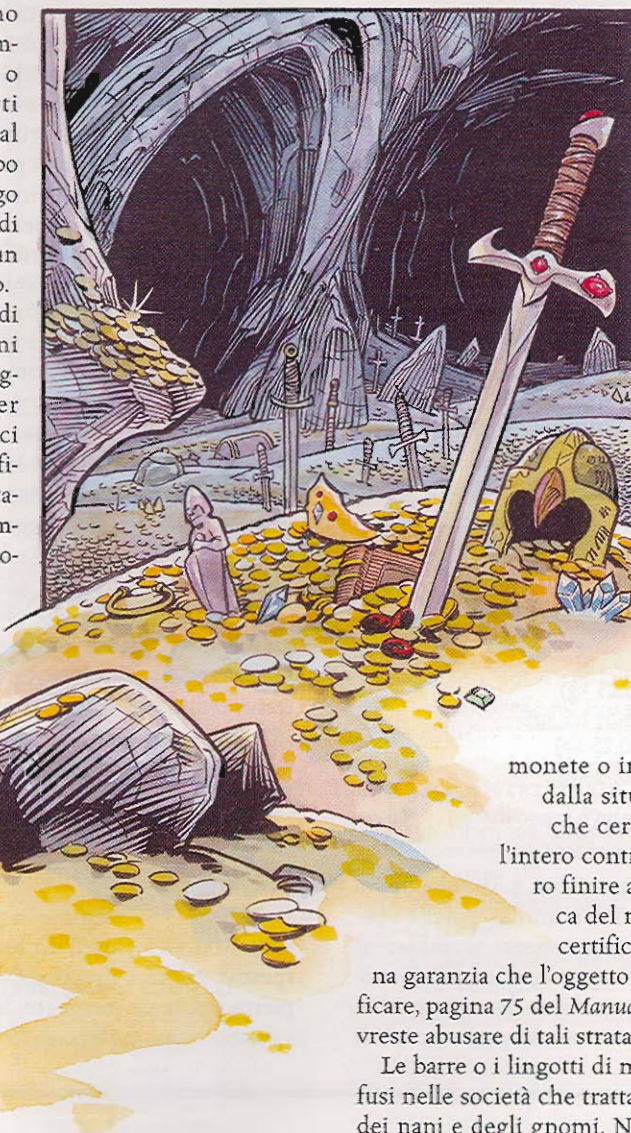
Le tre componenti basilari di un tesoro sono monete, beni (gemme e oggetti d'arte) e oggetti (comuni e magici). Per ognuna di queste categorie, ci sono molte opportunità di definire meglio ciò che i PG trovano. La prossima volta che si imbattono in un tesoro, questi potrebbero essere i commenti:

**Miale:** Allora, come pensate che abbia fatto il drago a prendere queste monete d'argento dal regno al di là del mare?

**Lidda:** Che m'importa, devo pensare a staccare questi smeraldi dalla statua di granito.

**Jozan:** Ehi, Tordek, aiutami a portare fuori da qui questo tavolo in legno di tek borchiato di platino!

**Tordek:** Certo, ma prima fammi finire questo barilotto di birra nanica che ho trovato...



## MONETE

Il primo stratagemma per rendere meno generica una pila di monete è evitare i numeri esatti. Dopo aver determinato quante migliaia, centinaia o decine di monete di un certo tipo sono presenti, riducete la prima cifra di uno (da 6.000 a 5.000, o da 100 a 90). Poi sostituite ogni zero restante con il risultato di un tiro di 1d10.

**Esempio:** Il DM tira 2d6 x 1.000 per stabilire il numero di monete d'oro in un tesoro e ottiene un risultato di 7.000. Per prima cosa riduce questo numero a 6.000, poi tira 1d10 per le centinaia, per le decine e per le unità, ottenendo come risultati 4, 5 e 1. Questo processo dà come risultato 6.451 mo: un bel numero dispari.

Alla lunga, questo metodo finisce per ridurre in minima parte la quantità di monete trovate dai PG. Se siete preoccupati per questa piccola perdita, potete facilmente aggiungere un oggetto di valore equivalente in qualche altra parte del tesoro. Per esempio, utilizzando il caso precedente, potreste inserire altrove nel tesoro un altro oggetto del valore compreso tra 500 e 600 mo per compensare la differenza.

Un'altra opzione consiste nel sostituire le monete con un altro tipo di valuta. Le monete non sono una valuta molto efficace, specie per le transazioni cospicue: è più facile trasportare le banconote, ed è più semplice contare i lingotti.

In molte culture fantasy medievali, le banconote sono rare. Tuttavia, potrebbero esistere le lettere di credito, i "pagherò" o simili "promesse di pagamento", soprattutto in una civiltà mercantile. Tali oggetti valgono letteralmente molto più del loro peso in oro, ma probabilmente possono essere scambiati solo in comunità di una ragionevole dimensione demografica.

Come regola generale, in una comunità non si può scambiare una lettera di credito che valga più del limite di monete d'oro della città. Inoltre, a meno che non la si scambii con la persona che l'ha firmata per prima, si potrebbe ottenere circa metà del valore nominale in una lettera simile, o in monete o in beni (tutto dipende dal DM e dalla situazione). I personaggi giocanti che cerchino a tutti i costi di ottenere l'intero controvalore di una lettera potrebbero finire a viaggiare di città in città in cerca del mercante il cui nome si trova sul certificato. Naturalmente, non vi è alcuna garanzia che l'oggetto sia autentico (vedi l'abilità Falsificare, pagina 75 del *Manuale del Giocatore*), anche se non dovrete abusare di tali stratagemmi.

Le barre o i lingotti di metallo sono particolarmente diffusi nelle società che trattano spesso tali beni, come quelle dei nani e degli gnomi. Normalmente recano un simbolo che consente la loro identificazione. Un lingotto di metallo prezioso di solito pesa 0,5 chilogrammi e vale 50 monete dello stesso metallo.

Lingotto	Valore	Valore in MO
Rame	50 mr	0,5 mo
Argento	50 ma	5 mo
Oro	50 mo	50 mo
Platino	50 mp	500 mo

Come viene messo in evidenza nel *Manuale del Giocatore* (si veda "Ricchezze diverse dalle monete", pagina 112 del *Manuale del Giocatore*), la maggior parte delle ricchezze non si presenta sotto forma di monete o valute di qualche tipo. È facile immaginare che un drago, se depredasse pe-

TABELLA A-1: BENI DI SCAMBIO

d%Beni	
01-40	Cibo, bevande e spezie
01-08	Birra comune (3 mr)
09-11	Birra pregiata (2 mo)
12	Chiodi di garofano (15 mo)
13-18	Cinnamomo (1 mo)
19-30	Farina (2 mr)
31-40	Foglie di tè (2 ma)
41-52	Grano (1 mr)
53-57	Olio da cucina normale (1 mr)
58-60	Olio da cucina raro (1 mo)
61-65	Pepe (2 mo)
66-68	Sale (5 mo)
69-78	Tabacco (5 ma)
79-86	Vino comune (3 mr)
87-89	Vino pregiato (5 mo)
90	Zafferano (15 mo)
91-95	Zenzero (2 mo)
96-100	Altro
41-70	Minerali o legname
01-02	Adamantio (100 mo)
03-17	Argento (5 mo)
18-42	Ferro (1 ma)
43-47	Legnoscuro (10 mo)
48-50	Mithral (100 mo)
51-60	Oro (50 mo)
61-70	Piombo (5 mr)
71-75	Platino (500 mo)
76-95	Rame (5 ma)
96-100	Altro
71-100	Tessuti <sup>1</sup>
01-03	Abito d'argento (100 mo; 5 kg)
04	Abito d'oro (1.000 mo; 5 kg)
05-34	Cotone (1 mo; 0,25 kg)
35-59	Lana (2 mo; 1 kg)
60-69	Lino (4 mo; 0,5 kg)
70-74	Raso (6 mo; 0,25 kg)
75-77	Samito (250 mo; 2,5 kg)
78-87	Seta (10 mo; 0,25 kg)
88-95	Velluto (15 mo; 1 kg)
96-100	Altro

<sup>1</sup> I prezzi e i pesi forniti sono da intendersi per metro quadro.

riodicamente le carovane dei mercanti, potrebbe avere un tesoro che include molti beni di scambio. Poiché i beni di scambio possono generalmente essere scambiati al loro prezzo pieno, è possibile rimpiazzare un po' di monete nel tesoro con un valore equivalente di uno o più beni di scambio. Naturalmente, una carenza o un surplus di

alcuni beni in una particolare zona può modificare questi prezzi in modo drastico, secondo il volere del DM. Per generare casualmente questi oggetti, si utilizzi la Tabella A-1: "Beni di scambio". Tirare un dado percentuale per determinare la categoria dell'oggetto (una categoria, per esempio, è "Cibo, bevande e spezie"), poi tirare nuovamente per determinare l'oggetto specifico all'interno della categoria (per esempio "Birra comune"). I prezzi forniti si intendono per 0,5 chilogrammi o per pinta, tranne per i vestiti, che vengono indicati in metri quadri.

Chi non fosse interessato a variare la valuta nel gioco potrebbe anche inserire qualche elemento interessante in una pila di monete comuni. Poiché ogni moneta porta impresso, di norma, il marchio del regno, della provincia o della città stato che l'ha coniato, è sufficiente porre un marchio straniero o altrimenti insolito sulle monete in questione per far sì che i personaggi si pongano domande interessanti sulla provenienza delle monete stesse. Se il tesoro di un drago contiene monete di platino che portano il marchio di un regno con testa di elfo, i personaggi potrebbero (a torto o a ragione) sospettare un'alleanza tra il drago e i drow.

## BENI

Delle tre categorie presentate, questa offre le migliori opportunità per rendere interessante il tesoro del vostro drago. Dopo tutto, vi sono decine di tipi di gemme e varianti pressoché illimitate di oggetti d'arte. In alcuni casi, si possono creare oggetti d'arte talmente interessanti che i personaggi preferiranno tenerseli piuttosto che venderli!

I beni, e in particolare gli oggetti d'arte, forniscono una grande possibilità di creare spunti per l'avventura. Magari i personaggi vogliono trovare il creatore di una particolare statua o dipinto, oppure l'occupante originario di un antico trono adornato.

Magari alcuni tra gli oggetti sono palesemente rubati, e i PG cercano una ricompensa restituendoli ai legittimi proprietari.

## GEMME

La Tabella 3-6: "Gemme" a pagina 55 della *Guida del DUNGEON MASTER* fornisce un lungo elenco di gemme con i rispettivi valori. I prezzi indicati sono da considerare per le pietre ripulite e intagliate; le gemme non tagliate o grezze valgono circa un terzo del loro valore finale.

## QUANTO È GRANDE LA PILA?

Come viene specificato nel *Manuale del Giocatore*, una moneta normale pesa circa 10 grammi (50 pesano 0,5 chilogrammi). Ma quanto spazio occupano le monete, e quanto è grande una pila quando la si trova in un tesoro? E inoltre, i draghi dormono davvero su letti di monete?

Una moneta normale ha un diametro di circa 3 centimetri ed è alta quasi 3 millimetri. Un cubo di 30 centimetri per lato contiene circa 12.000 monete accatastate strette.

Va da sé che di solito le monete non sono accatastate in cubi, ma sono impilate alla rinfusa. In ogni caso, quello stesso volume di monete potrebbe risultare da un'area di lato pari a circa 150 centimetri e profonda 1,2 centimetri, oppure 90 centimetri di lato e profonda circa 3 centimetri. Questo spazio è sufficiente a far sguazzare felice un drago di taglia Piccola, e

anche un drago di taglia Media potrebbe rallegrarsi nel distendersi su questo tipo di pila.

I draghi più grandi, tuttavia, hanno bisogno di un numero molto maggiore di monete per creare una pila abbastanza grande per schiacciare un sonnellino. Un drago di taglia Grande ha bisogno di almeno 50.000 monete per crearsi un "letto", mentre ad uno di taglia Enorme ne servono 100.000 o più. I draghi Mastodontici e Colossali hanno bisogno di pile di mezzo milione o più di monete per potersi creare un vero "letto". E anche in questo caso, non si tratterebbe di una pila enorme ma poco più di uno strato relativamente sottile di monete. Per tale motivo, molti draghi non hanno veri letti composti solo di monete (anche se alcuni accumulano monete di rame proprio per questo motivo). Eppure, è bello sognare...



Un personaggio con l'abilità Artigianato (tagliare pietre preziose) può aumentare il valore di una gemma grezza. Il costo delle materie prime è rappresentato dalla pietra non tagliata. La CD della prova varia da 10 (per le gemme del valore fino a 50 mo) a 15 (per quelle da 50 a 500 mo) a 20 o più (per quelle il cui valore supera le 500 mo).

A scelta del DM, una prova fallita di 5 o più punti rovina completamente la pietra grezza, e costringe il personaggio a ricominciare con una pietra nuova.

È possibile rendere più interessanti le gemme creandone alcune esotiche o limitate. Forse le perle migliori vengono recuperate in una certa baia da alcuni gnomi subacquei, o magari gli elfi controllano il mercato degli smeraldi. Può darsi che i giganti del gelo nel vostro mondo utilizzino le eliotropie come valuta, il che potrebbe suggerire che, se i personaggi si imbattono in una scorta di eliotropie, queste vengono da (o sono dirette a) un accampamento di giganti del gelo nella zona.

## OGGETTI D'ARTE

La Tabella 3-7: "oggetti d'arte" a pagina 55 della *Guida del Dungeon Master* fornisce diversi esempi di oggetti d'arte da collocare nei tesori. Quando però si sta componendo il tesoro di un drago, la lista potrebbe esaurirsi molto in fretta. Le tabelle qui fornite consentono di creare migliaia di oggetti d'arte che si possono inserire nel gioco, con il semplice tiro di qualche dado percentuale.

Per generare casualmente un oggetto d'arte, si cominci con la Tabella A-2: "Tipo di oggetto". Tirare un d% o scegliere il tipo di oggetto d'arte che si sta creando (opera d'ar-

te, vestito, arredamento, gioiello, strumento musicale, gioco o giocattolo, oppure utensile).

**TABELLA A-2: TIPO DI OGGETTO**

d%	Tipo di oggetto
01-05	Arredamento (vedi Tabella A-3: "Arredamento")
06-10	Gioco o giocattolo (vedi Tabella A-4: "Giochi e giocattoli")
11-50	Gioiello (vedi Tabella A-5: "Gioielli")
51-75	Opera d'arte (vedi Tabella A-6: "Opere d'arte")
76-80	Strumento musicale (vedi Tabella A-7: "Strumenti musicali")
81-90	Utensile (vedi Tabella A-8: "Utensili")
91-100	Vestito (vedi Tabella A-9: "Vestiti")

Una volta che si è determinato il tipo di oggetto, si passi alla tabella appropriata (Tabella A-3: "Arredamento", Tabella A-4: "Giochi e giocattoli", Tabella A-5: "Gioielli", Tabella A-6: "Opere d'arte", Tabella A-7: "Strumenti musicali", oppure Tabella A-8: "Utensili", Tabella A-9: "Vestiti") per trovare il tipo esatto di oggetto. In alcuni casi, potrebbe essere richiesto qualche tiro aggiuntivo su una o più tabelle, in base al tipo di oggetto o al tipo di materiale di cui è composto.

Molti campi della tabella includono una lettera tra parentesi, R oppure F, per indicare se l'oggetto in questione è fatto di materiale robusto o fragile. Per determinare il materiale preciso, tirare sulla Tabella A-10: "Materiali (Robusti)" o sulla Tabella A-11: "Materiali (Fragili)", a seconda dei casi.

Per ulteriori dettagli, è possibile tirare sulla Tabella A-12: "Scene dipinte" o sulla Tabella A-13: "Abbellimenti".

**TABELLA A-3: ARREDAMENTO**

d%	Tipo di arredamento
01-03	Armadio (R)
04-06	Barile (R)
07-09	Braciore (R)
10-12	Candelabri (R)
13-15	Candeliere (R)
16-18	Cassa (R)
19-21	Clessidra (R)
22-24	Coperta (F)
25-26	Cuscino (F)
27-31	Divano/sofà (R per il divano; F per la tappezzeria)
32-35	Lampadario (R)
36-38	Lenzuola (F)
39-41	Libreria (R)
42-44	Lume (R)
45-48	Panca (R per la panca; F per la tappezzeria)
49-51	Poggiapiedi (R per il poggiapiedi; F per la tappezzeria)
52-54	Sacco (F)
55-59	Scrivania (R)
60-62	Sedia (R per la sedia; F per la tappezzeria)
63-66	Specchio a mano (R)
67-69	Specchio a muro (R)
70-75	Tappeto (F)
76-79	Tavolino (R)
80-83	Tavolo da pranzo (R)
84-86	Tenda (F)
87-95	Urna
96-100	Vetrina (R)

**TABELLA A-4: GIOCHI E GIOCATTOLI**

d%	Tipo di gioco o giocattolo
01-15	Bambola (F)
16-25	Bambola di porcellana
26-35	Burattino (R o F)
36-60	Carillon (R)
61-70	Coppia di dadi (R)
71-80	Pupazzo (F)
81-90	Sacchetto di biglie (R)
91-100	Scacchi (R)

**TABELLA A-5: GIOIELLI**

d%	Tipo di gioiello <sup>1</sup>
01-05	Amuleto
06-14	Anello
15-18	Bracciale
19-26	Braccialetto
27-32	Cavigliera
33-37	Cerdhietto
38-42	Cintura
43-46	Ciondolo
47-52	Collana
53-56	Corona
57-61	Diadema
62-68	Fermaglio
69-70	Filatterio
71-74	Medaglione
75-81	Orecchino/i
82-84	Pettine
85-88	Scettro
89-95	Spilla
96-98	Spillone per cappelli
99-100	Talismano

1 Tirare una volta sulla Tabella A-10: "Materiali (Robusti)" per determinare il materiale principale dell'oggetto, poi 1d3-1 volte sulla Tabella A-13: "Abbellimenti".

**TABELLA A-6: OPERE D'ARTE**

d%	Tipo di opera d'arte
01-25	Arazzo/tendaggio <sup>1</sup>
26-40	Busto <sup>1</sup> (R)
41-50	Colonna (R)
51-65	Dipinto <sup>1</sup>
66-75	Forma geometrica (R)
01-20	Cilindro
21-40	Cubo
41-60	Dodecaedro
61-80	Piramide
81-100	Sfera
76-85	Statua grande o a grandezza reale <sup>1</sup>
86-100	Statua piccola <sup>1</sup>

1 Vedi Tabella A-12: "Scene dipinte" per determinare l'oggetto della rappresentazione.

**TABELLA A-7: STRUMENTI**

MUSICALI	
d%	Tipo di strumento
01-02	Alphorn
03-04	Armonica
05-07	Arpa
08-10	Arpa a braccio
11-12	Arpa eolia
13-14	Banjolele

d%	Tipo di strumento
15	Bombarda
16-19	Bongos
20-21	Campana
22-23	Campane tubolari
24-27	Campanella
28-29	Clavicordo
30	Cornamusa
31-33	Corno di conchiglia
34-36	Corno naturale
37-38	Cromorno
39-40	Dulcimer a martelletti
41-43	Flauto di pan
44-45	Flauto dolce
46-49	Flauto traverso
50-52	Gong
53-55	Lira
56-58	Liuto
59-60	Lur
61-63	Mandolino
64-65	Oboe
66	Organo a canne
67	Ossicini
68-69	Pietre ventose
70-73	Piffero
74	Pipa ad acqua
75	Salterio
76-77	Spinetta
78-81	Tabor
82-85	Tamburo
86-89	Timpani
90-93	Tromba araldica
94-97	Violino
98-100	Zither

**TABELLA A-8: UTENSILI**

d%	Tipo di utensile <sup>1</sup>
01-10	Bicchieri da birra
11-20	Brocca
21-30	Calice
31-40	Ciotola
41-50	Piattino
51-60	Piatto
61-70	Scodella
71-80	Tazza da tè
81-90	Vaso
91-100	Vassoio
1 Tirare sulla Tabella A-10: "Materiali (Robusti)" per determinare il materiale di cui è composto l'utensile. Inoltre, vi è una probabilità del 25% che un utensile rappresenti una persona o una scena; tirare sulla Tabella A-12: "Scene dipinte".	

**TABELLA A-9: VESTITI**

d%	Articolo di vestiario <sup>1</sup>
01-02	Benda
03-12	Calzoni/pantaloni/gonna
13-22	Camicia
23-37	Cappa/mantello
38-42	Cappello
43-45	Elmo
46-50	Guanti
51-55	Maschera
56-70	Stivali/scarpe/pantofole
71-85	Tabarro/tunica
86-100	Vesti cerimoniali
1 Tirare sulla Tabella A-11: "Materiali (Fragili)" per determinare di cosa è fatto l'abito.	

**TABELLA A-10: MATERIALI (ROBUSTI)**

d%	Materiale
01-05	Avorio/corno
01-12	Bucerotide
13-24	Capodoglio
25-36	Cinghiale
37-48	Elefante
49-60	Ippopotamo
61-72	Mammut
73-84	Narvalo
85-96	Tricheco
97-100	Unicorno
06-08	Corallo
09-12	Cristallo
13-32	Legno duro
01-10	Acero
11-25	Castagno
26-35	Frassino
36-45	Hickory
46-55	Legnoscuuro
56-70	Mogano
71-90	Quercia
91-100	Tek
33-42	Legno tenero
01-20	Abete
21-30	Balsa

31-50	Cedro
51-65	Ontano
66-85	Pino
86-100	Tasso
44-46	Madreperla
47-71	Metallo
01-09	Acciaio
10-11	Adamantio
12-15	Argento
16-37	Bronzo
38-50	Ferro
51-53	Mithral
54-57	Oro
58-76	Ottone
77-79	Piombo
80-82	Platino
83-100	Rame
72-76	Osso
77-96	Pietra
01-13	Ardesia
14-26	Arenaria
27-39	Calcere
40-52	Granito
53-65	Marmo
66-74	Onice
75-87	Ossidiana
88-100	Steatite
97-100	Vetro

**TABELLA A-11: MATERIALI (FRAGILI)**

d%	Materiale
01-15	Pelle
01-08	Alligatore/coccodrillo
09-15	Bisonte
16-17	Cammello
18-22	Cavallo
23-30	Cervo
31-37	Cinghiale <sup>1</sup>
38-42	Elefante
43-44	Foca/otaria
45-47	Gorilla <sup>1</sup>
48-52	Lucertola
53-58	Maiale
59-69	Mucca/bue
70-75	Pecora
76-77	Pipistrello <sup>1</sup>
78-82	Rinoceronte
83-90	Serpente
91-95	Squalo <sup>1</sup>
96-100	Altro
16-20	Pelle esotica <sup>2</sup>
01-06	Basilisco
07-11	Behir
12-14	Bulette
15-21	Chimera
22-41	Dinosauro
42-56	Drago
57-61	Dragonne
62-68	Idra
69-71	Lucertola folgorante
72-76	Naga
77-79	Ravid
80-82	Remorhaz
84-85	Verme purpureo
86-95	Viverna
96-100	Altro
21-35	Pelliccia

01-03	Cammello
04-08	Castoro
09-11	Cavallo
12-16	Cinghiale <sup>1</sup>
17-19	Coniglio
20-22	Donnola <sup>1</sup>
23-25	Ermellino/visone
26-28	Foca/otaria
29-34	Ghepardo/leopardo
35-38	Ghiottone <sup>1</sup>
39-41	Gorilla <sup>1</sup>
42-47	Leone <sup>1</sup>
48-54	Lupo <sup>1</sup>
55-69	Orso (nero, marrone, polare) <sup>1</sup>
70-72	Pecora
73-74	Procione
76-78	Tasso <sup>1</sup>
79-84	Tigre <sup>1</sup>
85-89	Topo <sup>1</sup>
90-93	Volpe
94-95	Worg
96-100	Altro
36-40	Pelliccia esotica <sup>2</sup>
01-04	Barghest
05-17	Belva distortente
18-26	Cane intermittente
27-32	Gatto infernale
33-40	Girallon
41-46	Grifone
47-55	Krenshar
56-68	Lupo invernale
69-74	Manticora
75-83	Mastino ombra
84-86	Rakshasa
87-95	Segugio yeth
96-100	Altro
41-55	Piume
01-12	Aquila <sup>1</sup>
13-24	Cigno
25-36	Corvo
37-48	Fagiano
49-58	Falco <sup>1</sup>
59-68	Gufo
69-83	Pavone
84-95	Quaglia
96-100	Altro
56-60	Piume esotiche <sup>2</sup>
01-03	Achaierai
04-13	Aquila gigante
14-15	Arconte
16-18	Couatl
19-24	Falcofreccia
25-26	Fenice
27-36	Grifone
37-46	Gufo gigante
47-56	Ippogrifo
57-58	Lammasu
59-60	Lillend
61-70	Orsogufo
71-76	Pegaso
77-86	Roc
87-92	Sfinge
93-95	Vrock
96-100	Altro
61-100	Tessuto
01-20	Cotone
21-40	Lana

41-50	Lino
51-52	Panno dorato
53-67	Raso
68-70	Samito
71-85	Seta
86-100	Velluto
1 Tirare un d%: 01-75 animale comune; 76-90 animale crudele; 91-97 animale celestiale o immondo, 98-00 animale crudele celestiale o immondo.	
2 Un articolo composto interamente o in parte di una creatura intelligente come un rakshasa o un krenshar indica molto sul proprietario dell'oggetto. Normalmente soltanto le creature malvagie indossano le pellicce di esseri senzienti. Tuttavia, è possibile rimuovere piccole quantità di piume senza uccidere o ferire la creatura.	

**TABELLA A-12: SCENE DIPINTE**

d%	Scena
01-04	Acqua
05-08	Alberi
09-12	Amori
13-16	Armi
17-20	Bambini
21-24	Barche
25-28	Battaglia
29-32	Caccia
33-36	Castello
37-40	Cavalieri
41-44	Cavalli
45-48	Danze
49-52	Draghi
53-56	Fiamme
57-60	Fiori
61-64	Icane religiose
65-68	Incantatori
69-72	Montagne
73-76	Mostri
77-80	Musicisti
81-84	Nubi
85-88	Paesaggio urbano
89-92	Pastorale
93-96	Soldati
97-100	Sport

**TABELLA A-13: ABBELLIMENTI**

d%	Abbellimento
01-12	Acquaforte
13-27	Gemme
28-42	Incisione
43-57	Intaglio
58-72	Intarsi
73-87	Mosaici
88-100	Placcatura

## OGGETTI

Un buon modo di descrivere un tesoro nei dettagli è agguingervi oggetti comuni o magici. I draghi con punteggi di Intelligenza pari o superiore a 6 utilizzeranno probabilmente qualsiasi oggetto (comune o magico) che si trovi nel loro tesoro. Per esempio, un drago rosso con una cassa piena di ampolle di fuoco dell'alchimista potrebbe collocare la cassa in un punto in cui il suo soffio poderoso possa infiammare il composto.

### OGGETTI COMUNI

La Tabella 3-8: "Oggetti comuni" a pagina 56 della *Guida del DUNGEON MASTER* fornisce una lista estesa di oggetti comuni (non magici) che si possono trovare in un tesoro. Oltre a queste, si possono includere oggetti di lusso come profumi e incensi. Tirare un d% o scegliere dalla Tabella A-14: "Oggetti di lusso comuni". Poiché il valore medio degli oggetti in questa tabella è solo una frazione del valore medio degli oggetti nella Tabella 3-8 della *Guida del DUNGEON MASTER*, tirare 2d8 volte sulla Tabella A-14 per ogni oggetto comune indicato dalla Tabella 3-5: "Tesoro" nella *Guida del DUNGEON MASTER*.

TABELLA A-14: OGGETTI DI LUSSO COMUNI

d%	Oggetti di lusso (Valore)	Quantità
01-05	Carta (40 mo per risma*)	1d4 risme
06-15	Incenso comune (10 mo per chilogrammo)	1d8 chilogrammi
16-22	Incenso esotico (15 mo per ogni 30 grammi)	2d4 x 30 grammi
23-32	Inchiostro (8 mo per ogni 30 grammi)	2d8 x 30 grammi
33-42	Libro comune (5 mo)	2d6
43-49	Libro raro (50 mo)	1d4
50-59	Olio per lanterna (2 ma per litro)	1d8 litri
60-64	Pergamena (20 mo per risma*)	2d4 risme
65-74	Profumo comune (1 mo per ogni 30 grammi)	2d8 x 30 grammi
75-79	Profumo raro (5 mo per ogni 30 grammi)	1d4 x 30 grammi
80-83	Sapone (1 mo per chilogrammo)	1d10 chilogrammi
84-93	Tintura comune (1 mo per litro)	1d8 litri
94-100	Tintura rara (4 mo per litro)	1d2 litri

\*Una risma equivale a 100 fogli.

### OGGETTI MAGICI

Un'idea allettante può essere quella di riempire il tesoro di un drago con un assortimento di oggetti magici utilizzabili dal drago stesso, come anelli, bracciali, pozioni e verghe. Tuttavia, a meno che non abbia accesso a una città vicina in cui comprare tali oggetti, un drago non dovrebbe avere lo stesso equipaggiamento di un normale PNG guerriero o mago. È ben vero che tutti i draghi intelligenti (con un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 6) sarebbero stupidi a non utilizzare un oggetto magico a loro vantaggio, a differenza di un PNG normale (il cui potere dipende spesso dall'equipaggiamento che indossa); tuttavia la sfida posta da un drago deriva prevalentemente dalle sue capacità innate, non dal tesoro che ha raccolto.

Tranne che in circostanze speciali, un drago probabilmente non dovrebbe usare più di uno o due oggetti magici del suo tesoro. Anche se il DM colloca casualmente oggetti utili nel tesoro, molti draghi non hanno la capacità di identificare gli oggetti magici e pertanto non possono determinare facilmente cosa potrebbe essere utile o meno. Inoltre,

i draghi hanno difficoltà a usare molti oggetti magici, in particolare armi e armature (si veda il riquadro "Regole: Draghi e oggetti magici" nel Capitolo 1). Se si decide di equipaggiare il drago con molti oggetti magici, si potrebbe considerare di assegnare un bonus ai PE ad hoc per i personaggi che lo sconfiggono (bonus compreso tra il +10% e il +50%, a seconda della situazione), poiché la presenza di oggetti magici utili probabilmente aumenta le difficoltà dell'incontro.

Ecco una breve rassegna sull'utilità dei vari tipi di oggetti magici.

**Armature e scudi:** Molti draghi non sono in grado di usare tali oggetti, a meno che non sappiano assumere una forma con la quale possono indossarli.

**Armi:** Anche in questo caso, a meno che un drago non conosca la metamorfosi o non sia altrimenti in grado di mutare la sua forma, è meglio lasciare le armi infilzate su una pila di monete, in modo da conferire a queste ultime un aspetto ancor più attraente.

**Pozioni:** I draghi apprezzano il valore delle pozioni. I draghi che abbiano un modificatore all'abilità Sapienza Magica pari o superiore a +15 possono prendere 10 per identificare una pozione, e non lasceranno che tali oggetti si perdano inutilmente.

**Anelli:** I draghi possono indossare gli anelli magici senza alcun problema. Anche se un drago non conosce esattamente l'effetto di un anello, probabilmente lo indosserà per il suo aspetto decorativo.

**Verghe:** Anche se un drago non riesce a determinare il funzionamento di una verga, probabilmente è abbastanza intelligente da inventare un modo per usarla in un incontro.

**Pergamene:** Come nel caso delle pozioni, un drago con un modificatore di abilità Sapienza Magica sufficientemente alto può probabilmente decifrare tutte le pergamene presenti nel suo tesoro. Se è capace di usare la pergamena, è verosimile che la usi, piuttosto che lasciarla andare in pezzi col tempo. La taglia di un drago può rendere complicato l'uso di una pergamena, e il DM è libero di affermare che leggere la pergamena potrebbe essere quanto meno un'azione di round completo per i draghi di taglia Enorme o superiore, o anche che tali creature non sono in grado di aprire una pergamena. Si ricordi che, fintantoché un drago non è in grado di lanciare incantesimi, nessun incantesimo è considerato nella lista della sua classe.

**Bastoni:** Come le verghe, i bastoni spesso vengono usati dai draghi astuti che si rendono conto dei loro poteri e sono in grado di attivarli. Si ricordi che, fintantoché un drago non è in grado di lanciare incantesimi, nessun incantesimo è considerato nella lista della sua classe.

**Bacchette:** Vale quanto detto per i bastoni, anche se i draghi di taglia Enorme o superiore potrebbero avere qualche problema a maneggiare oggetti così piccoli (a discrezione del DM).

**Oggetti meravigliosi:** Gli oggetti magici di questa categoria devono essere considerati caso per caso. Alcuni, come gli amuleti, sono facili da indossare e utilizzare per un drago. Altri non sono adatti, o non sono utili, o semplicemente stanno meglio come abbellimento per una pila di monete. A ogni modo, un gruppo si ricorderà senz'altro del drago verde con una mezza dozzina di *pietre magiche* che gli girano intorno alla testa!

## ESEMPI DI TESORI

Qui di seguito vengono forniti ventisette esempi di tesori dei draghi: uno per ogni Grado di Sfida, da 1 a 27. Ognuno rappresenta grosso modo il triplo del valore di tesoro per un incontro di quel livello, come è normale che sia nel caso dell'incontro con un drago.

Se si utilizza uno di questi tesori per una creatura che normalmente non ha il triplo del tesoro standard, si riduca il valore del tesoro di conseguenza, come viene fornito nella tabella di seguito. Per esempio, il tesoro di GS 8 è appropriato per un drago di GS 12 con tesoro standard, e il tesoro di GS 24 viene usato per un drago di GS 28 con il doppio del tesoro standard.

GS del tesoro	Standard	Doppio dello standard
1	-	-
2	-	1
3	1	2
4	1	3
5	2	4
6	2	5
7	3	6
8	4	7
9	5	8
10	6	9
11	7	10
12	8	11
13	9	12
14	10	13
15	11	14
16	12	15
17	13	16
18	14	17
19	15	18
20	16	18
21	16	19
22	17	19
23	17	20
24	17	20
25	18	21
26	18	22
27	18	23
28	19	24

Nell'instestazione di ogni tesoro viene fornito un valore totale. Questo dato tiene in conto del valore normale pieno per tutti gli oggetti (in molti casi, gli oggetti di un tesoro possono essere venduti dai PG solo a metà del loro valore). Gli oggetti indicati con un asterisco (\*) probabilmente saranno usati dai draghi con un punteggiaggio di Intelligenza pari o superiore a 6 (cioè abbastanza furbi da sapere cosa sono e come usarli). I valori in monete d'oro dei singoli beni di ogni tesoro sono forniti tra parentesi (i valori in monete d'oro per gli oggetti vengono forniti nella *Guida del DUNGEON MASTER*).

Si possono facilmente scambiare gli oggetti di un tesoro in base a ciò che si ritiene appropriato per un'ambientazione. A meno che non si desideri in particolare dare una parte superiore o inferiore al valore di tesoro previsto per l'incontro, tutti gli oggetti aggiunti dovrebbero prendere il posto di oggetti dal valore simile.

Per le tane con più di un drago, utilizzare il tesoro che corrisponde al Livello di Incontro totale per la tana.

### GS 1 (889 mo, 9 ma, 7 mr)

**Monete:** 3.697 mr, 113 mo.

**Beni:** Perla nera (700).

**Oggetti:** Borsa dell'impedimento\*.

### GS 2 (1.799 mo, 5 ma, 5 mr)

**Monete:** 4.235 mr, 1.972 ma, 505 mo.

**Beni:** 2 agate muschiate (11 e 14), ambra (90).

**Oggetti:** Mazzafrusto pesante perfetto, pozione di individuazione dei pensieri, pergamena divina di blocca persone, devastazione e silenzio.

### GS 3 (2.700 mo, 1 ma)

**Monete:** 2.511 ma, 179 mo.

**Beni:** Nessuno.

**Oggetti:** Attrezzi da scalatore, pozione di splendore dell'aquila\*, bacchetta di frantumare (21 cariche).

### GS 4 (3.600 mo, 7 ma)

**Monete:** 2.307 ma, 370 mo, 59 mp.

**Beni:** Granato rosso (80).

**Oggetti:** Ascia da guerra nanica+1.

### GS 5 (4.800 mo, 7 ma)

**Monete:** 3.757 ma, 741 mo.

**Beni:** Quarzo blu (9), 2 eliotropie (50 l'una), opale di fuoco (1.100).

**Oggetti:** Giaco di maglia perfetto di taglia Media; spada corta perfetta di taglia Media, buckler+1, pozione di anti-individuazione.

### GS 6 (5.999 mo, 9 ma)

**Monete:** 6.129 ma, 657 mo.

**Beni:** Ametista (90), spinello blu scuro (600), veste di raso con una "M" ricamata (50).

**Oggetti:** Fuoco dell'alchimista\* (2 ampolle), antitossina (3 dosi), statua del potere meraviglioso\* (corvo d'argento).

### GS 7 (7.800 mo, 3 ma)

**Monete:** 12.163 ma, 1.387 mo.

**Beni:** 2 agate ad occhio (11 l'una), corallo (50), acquamarina (700), opale nero (1.300).

**Oggetti:** Pergamena arcana di cavalcatura, respirare sott'acqua e saltare, bacchetta di tocco del ghoul\* (30 cariche).

### GS 8 (10.200 mo)

**Monete:** 1.730 mo, 133 mp.

**Beni:** Carillon di vetro (90), arazzo di raso rappresentante dei cavalieri che cavalcano in battaglia (2.000).

**Oggetti:** Pozione di nascondersi agli animali, pozione di colpo accurato\*, pozione di grazia del gatto\*, pozione di cura ferite leggere\*, bacchetta di evoca mostri I (25 cariche).

### GS 9 (13.500 mo)

**Monete:** 4.839 mo.

**Beni:** 2 ossidiane (7 l'una), 3 perle bianche (100 l'una), 6 ambre (150 l'una).

**Oggetti:** Pergamena arcana di immagine silenziosa e invisibilità, pergamena divina di dissolvi magie e individuazione di calappi e trabocchetti, cappello del camuffamento, scudo pesante di adamantio, stocco+1, bacchetta di individuazione delle porte segrete (35 cariche).

### GS 10 (17.400 mo)

**Monete:** 13.680 ma, 2.938 mo.

**Beni:** Statuetta di vetro rappresentante un lupo (100), busto marmoreo di un mago malfamato (160), piccola piramide di cristallo (700), quadro di una scena pastorale (900), diadema d'argento con minuscoli smeraldi (1.600).

**Oggetti:** Pozione di rimuovi paura, pozione di camuffare se stesso, pergamena arcana di protezione dalle frecce, scudo pesante di metallo animato+1\*.

#### GS 11 (22.500 mo)

**Monete:** 6.775 mo, 785 mp.

**Beni:** 5 ossidiane (9 l'una), 4 corniole (60 l'una), 3 spinelli rossi (70 l'uno), 3 granati rossi (90 l'uno), 6 spinelli blu scuri (200 l'uno), 3 rubini a stella (900 l'uno).

**Oggetti:** Pergamena divina di luminescenza e pelle coriacea, pozione di saltare, pozione di cura ferite leggere, pozione di ingrandire persone, pergamena divina di cura ferite leggere, individuazione del male e presagio, bacchetta di invisibilità\* (29 cariche).

#### GS 12 (29.400 mo)

**Monete:** 3.488 mo, 294 mp.

**Beni:** Agata striata (10), tormalina (60), perla argentata (130), granato viola (400), bracciale argentato (30), statua in quercia di dimensioni naturali di un cane da caccia (230), coppa e brocca di cristallo (300 l'una), set di campane tubolari in mithral (400), spilla d'argento con inciso "Alla mia amata Amarathea" (800), vesti sacre di samito rappresentanti il simbolo di Pelor (1.000), ciondolo dorato con rubino (1.700).

**Oggetti:** Pergamena divina di forza del toro, pergamena arcana di servitore inosservato e mano spettrale, pergamena arcana di camuffare se stesso, immagine minore e mani brucianti, pozione di levitazione, pozione di resistere all'energia\*, pergamena arcana di linguaggi e suggestione, \*spada corta+1, bacchetta di dardo incantato\* (5° livello dell'incantatore; 34 cariche), kama gelido+1.

#### GS 13 (39.000 mo)

**Monete:** 4.848 mo.

**Beni:** Turchese occhio di tigre (12), 3 citrini (60 l'uno), 2 granati verde-marroni (80 l'uno), 2 granati viola (300 l'uno), 3 topazi giallo oro (400 l'uno).

**Oggetti:** Anello di protezione+4\*.

#### GS 14 (51.000 mo)

**Monete:** 19.410 mo.

**Beni:** 2 diaspri (40 l'uno), 4 ambre (70 l'una), topazio giallo oro (300), tromba araldica placcata in oro (90), bracciale argentato tempestato d'ematite (340), mantello di piume d'aquila gigante (1.100), braccialetto in mithral tempestato di zaffiri (7.000), cintura in mithral tempestata di zaffiri (8.000).

**Oggetti:** Pozione di distorsione\*, bacchetta di immagine speculare\* (15 cariche), bacchetta di cura ferite critiche (25 cariche), faretra di Ehlonna.

#### GS 15 (66.000 mo)

**Monete:** 12.021 mo, 1.683 mp.

**Beni:** 4 quarzi blu (8 l'uno), alessandrite (400), 3 acquamarine (500 l'una), 2 perle nere (700 l'una), mantello di pelle di cinghiale (80), spilla argentata a forma di foglia di quercia (110), anello argentato con incisa una foglia di quercia (130), paio di calici di cristallo (400), sedia in osso con tappezzeria di pelle d'orso (500), tunica di velluto bianco con minuscoli rubini (600), set di pezzi degli scacchi in avorio e ossidiana (1.200), specchio a muro di platino (1.400), set di braccialetti in oro con smeraldi (3.000), statua di cristallo a grandezza naturale di uno pseudodrago (6.000).

**Oggetti:** scudo pesante di legno+2, bastone di sciame di insetti (32 cariche).

#### GS 16 (84.000 mo)

**Monete:** 5.411 mo, 1.839 mp.

**Beni:** 5 agate striate (8 l'una), 5 azzuriti (10 l'una), 6 ematiti (12 l'una), 5 zirconi (40 l'uno), 4 crisoliti (50 l'uno), 5 giade (80 l'una), 5 opali neri (900 l'uno), specchio a mano d'argento (50), spazzola per capelli in quercia tempestata di madreperla (60), coperta in pelle di girallon (500), coppia di bracciali di platino (600 l'uno), candelabro d'argento (700), arazzo in lana che rappresenta il cielo notturno, con diamanti al posto delle stelle (1.200), antica spinetta con i tasti intagliati in avorio di mammut (1.600), collana d'oro con lapislazzuli (2.100), anello nuziale di platino (2.500), anello nuziale di platino tempestato di diamanti (3.000), scettro di platino con smeraldi (5.000), corona di platino con smeraldi (7.000).

**Oggetti:** Pozione di ristorare inferiore, pergamena arcana di charme su persone, serratura arcana, e scassinare, scarabeo dell'anatema dei golem (qualsiasi golem), mantello del carisma+2, bacchetta di forza del toro\* (48 cariche), lancia affilata+2.

#### GS 17 (108.000 mo)

**Monete:** 15.667 mo, 1.421 mp.

**Beni:** 8 quarzi blu (8 l'uno), 4 rodocrositi (11 l'una), 8 sardoniche (30 l'una), 11 seleniti (60 l'una), 7 perle dorate (110 l'una), 5 smeraldi (1.400 l'uno), specchio d'argento finemente battuto e molto ben lucidato (1.000), braciere d'argento con incise delle onde che s'infrangono (1.300), mandolino perfetto tempestato di madreperle (1.500), vassoio da caffè in quercia ricoperta di marmo con un mosaico rappresentante un villaggio elfico (2.000), veste creata a partire da migliaia di ali di farfalla trattate alchemicamente per mantenere la loro struttura e colore (4.000), servizio da tavola dipinto a mano di porcellana di lavorazione tritonesca con scene di vita sottomarina (5.000), collana d'oro tenuta insieme da una corda di rubini (7.000), corona d'oro tempestata di rubini e diamanti (11.000).

**Oggetti:** Pergamena divina di cura ferite gravi, preghiera e rimuovi malattia, bacchetta di fulmine\* (38 cariche), amuleto dell'armatura naturale+4\*.

#### GS 18 (141.000 mo)

**Monete:** 16.905 mo.

**Beni:** 16 perle di fiume (10 l'una), 4 onici (50 l'uno), 6 acquamarine (500 l'una), 3 granati viola (600 l'uno), forchetta da insalata in argento (20), tazza levigata in ossidiana (100), calamaio di cristallo (110), lampada in bronzo (110), tabacchiera in argento (150), cuscino di seta cucito con una trama dorata (180), libreria in hickory lavorata a mano con ante in vetro (200), arazzo di lana rappresentante il simbolo sacro di Kord (300), 3 catene d'oro (400 l'una), paio di bracciali dorati con incise fiamme balenanti (500 l'uno), vaso di cristallo (600), fermaglio per cappelli in mithral chiuso da un minuscolo rubino (600), tunica in seta con una "W" ricamata (600), paio di stivali in pelle di naga (800), vassoio da servizio in tek, ritratto della regina nanica Hammerskjold (900), 2 piatti da portata di servizio in argento (900 l'uno), bracciale d'argento con minuscoli ciondoli di giada a forma d'elefante (1.200), bastone cerimoniale di legnoscuoro sormontato da una sfera dorata (1.300), anello di platino (1.300), candelabro dorato a forma di artiglieria di drago (1.400), cintura d'argento con rubini incastonati (1.400), statuetta in onice di un centauro (1.700), statuetta in onice di un pegaso (1.700), coppia di orecchini di diamanti (2.000 l'uno), mantella di piume di vrock (3.000), pendente di platino con tre smeraldi assortiti incastonati (5.000), diadema

d'oro con un grande giacinto incastonato (7.000).

**Oggetti:** Pergamena divina di stretta corrosiva e zanna magica superiore, pergamena arcana di cerchio magico contro la legge e individuazione dello scrutamento, pergamena arcana di forza del toro e muro di pietra, bastone di terra e pietra (23 cariche), anello di libertà di movimento\*.

#### GS 19 (183.000 mo)

**Monete:** 32.819 mo, 1.728 mp.

**Beni:** Borsa di velluto (30) contenente 3 lapislazzuli (7 l'uno), 7 eliotropie (50 l'una), 6 perle rosa (110 l'una), 3 perle nere (800 l'una), 2 zaffiri (1.200 l'uno), 2 dadi a sei facce in mithral (40 l'uno), cappello con piume di fagiano (60), cintura in pelle di basilisco (70), anello d'ottone con una citrina incastonata (70), set di 9 fiale trasparenti per pozioni in una scatola da viaggio di legnoscuoro, ciascuna con un tappo costituito da una gemma particolare (90 per ogni fiala, 90 per la scatola), brocca di bronzo scolpita con disegni geometrici (100), spilla argentata per mantello (140), stivali in pelle di basilisco (150), statuette marmorea di un gargoyle (150), mantello in pelle di leone (200), cucchiaio, forchetta e coltello dorati con minuscole perle nel manico (300 l'uno), coppia di guanti d'acciaio con un' ametista incastonata in ciascuno (400 l'uno), statua marmorea a dimensioni naturali un cucciolo di drago blu (500), antico tappeto riportante il simbolo di Heironeous (600), anello d'oro con iscritte alcune rune elfiche inneggianti alla pace (600), corno di mammut rivestito d'oro, con un intaglio raffigurante orchii vestiti di pellicce a caccia di mammut (800), scacchiera in onice e madreperla (800), lampada di cristallo (900), verga celebrativa dorata sormontata d'ambra con uno scarabeo intrappolato all'interno (1.000), elsa di spada con ametiste incastonate (1.000), cerchietto di lamine dorate dallo splendido disegno (1.100), coppia di orecchini d'oro, ognuno con un'unica perla nera incastonata (1.100 l'uno), ocarina ottenuta da un osso di mammut pietrificato, con la superficie dipinta con lamine metalliche rappresentanti orchii impegnati in una danza rituale (1.300), carillon di cedro con all'interno un minuscolo ballerino di cristallo (1.500), tavolo d'ebano le cui gambe sono scolpite per ricordare quelle di un drago, più una sedia da tavolo a tono (1.500 per il tavolo, 900 per la sedia), braccialetto d'argento con minuscoli granati viola incastonati (1.600), tunica di velluto ricamato con eliotropie incastonate (1.900), antico organo a canne in legnoscuoro con un intarsio in avorio di tricheco (2.000), occhiali legati a una catenella d'argento con lenti di cristallo e montatura d'argento borchiata con minuscoli topazi, rubini e smeraldi (3.000), 2 armature complete cerimoniali goffrate in oro (4.000 l'una), colonna in arenaria alta 60 centimetri scolpita con serpenti avvolti e dagli occhi fatti di rubini (5.000), clessidra di cristallo riempita di polvere di diamanti, con ciascuna base a forma di un drago dormiente (un lato è dorato, l'altro argenteo) (6.000), calice di platino con un paesaggio di mare in tempesta inciso e incastonato di zaffiri (10.000).

**Oggetti:** Scopa volante, anello minore di resistenza all'energia (acido)\*, pietra magica (sfera rosa e verde)\*, pergamena arcana di passapareti, disintegrazione e controllare non morti, scudo pesante+5.

#### GS 20 (240.000 mo)

**Monete:** 59.063 mo.

**Beni:** Agata ad occhio (5), 3 cristalli di roccia (30 l'uno), 7 ambre (60 l'una), 2 crisoberilli (110 l'uno), 2 granati ros-

si (130 l'uno), un set di 6 tazze da tè cesellate in argento (60 l'una) con una teiera in stile con finiture in smalto e con un'incisione di nastri roteanti e forme geometriche (160), elmo d'acciaio con due seleniti uguali incastonate (110), 2 cubi di vetro, ciascuno scolpito con l'immagine del volto di un bambino (130 l'uno), scatola per gioielli in ebano con un monogramma rappresentante una "L" (150), catenina d'oro con un ciondolo d'ambra (150), braccialetto d'oro con ambra incastonata (200), fermalibri in ametista (300), bastone ferrato in quercia rivestito d'argento (400), coppia di stivali in pelle di viverna dalla punta in mithral (400), 2 bracciali in argento (600 l'uno), orecchini e anello per il naso dello stesso stile, con una catenina d'oro attaccata (700 per il tutto), 3 candelabri d'argento (700 l'uno), statuette in bronzo dello stesso stile rappresentanti un grifone, un pegaso e un basilisco (800 l'uno), 2 corazze di piastre cerimoniali con piastre dorate, ognuna con minuscoli smeraldi incastonati (900 l'una), giglio delicatissimo in vetro soffiato di vari colori, con un'incisione dorata (1.000), verga borchiata di eliotropie (1.500), cappello in velluto verde con orli abbelliti da piume d'aquila gigante (1.600), guanto d'armatura in adamantio con una coppia di rubini a forma d'occhio incastonati (1.700), specchio a mano placcato d'oro con un'incisione di un castello tra le nuvole (1.700), rappresentazione gigantesca di uno stambecco scavata a partire da un unico pezzo di marmo, con un bassorilievo rappresentante possenti divinità impegnate in banchetti e bisocce (1.800), narghilè alto 90 centimetri in oro battuto, con la superficie cesellata con draghi intrecciati, e due buchi di sfianto in pelle di cucciolo di drago rosso (1.900), statuette dorate di un uomo muscoloso con entrambe le mani sull'elsa di una spada lunga, la cui punta è piantata nel terreno ai suoi piedi (2.000), turibolo in platino rappresentante il simbolo di Vecna (2.000), vasta collezione di libri sulla conoscenza della natura (fornisce un bonus di circostanza +4 alle prove di Conoscenze [natura]) (3.000), cavigliera in platino con perle di cristalli blu opalescenti e porpora (3.000), coppia di fibbie per cintura tempestate di diamanti, una con il simbolo di Pelor, l'altra con quello di Heironeous (4.000 l'una), carrozza completa di tutte le sue parti e adornata con sedili in seta, decorazioni complesse e intarsi dorati (6.000).

**Oggetti:** Statuina del potere meraviglioso (stallone di ossidiana), bacchetta di scassinare (21 cariche), talismano della salute, scudo pesante in legnoscuoro+3, tomo del chiaro pensiero +2, pergamena arcana di nube mortale, immagine persistente, teletrasporto superiore, teletrasporto degli oggetti, orrido avvizzimento e sfera prismatica, ascia da battaglia+3.

#### GS 21 (261.000 mo)

**Monete:** 20.211 mo; 4.192 mp.

**Beni:** 13 ematiti (8 l'una), 10 seleniti (60 l'una), 5 perle bianche (100 l'una), 13 topazi giallo oro (400 l'uno), 6 granati viola (500 l'uno), 11 perle nere (700 l'uno), 8 smeraldi (900 l'uno), 8 opali di fuoco (1.100 l'uno), 7 rubini a stella (1.500 l'uno), 3 giacinti (6.000 l'uno).

**Oggetti:** Bacchetta di estremità affilata (42 cariche), arco corto composito+3 (bonus For +2), pergamena divina di potere divino e spezzare incantamento, verga dell'individuazione dei metalli e dei minerali, pergamena arcana di volare, costruzione inferiore e muro di fuoco, pergamena arcana di arma magica superiore, fulmine, velocità e confusione, anello di camminare sull'acqua, pergamena arcana di cono di freddo, sfera di cristallo\* (con vedere invisibilità), verga di assorbimento\* (16 livelli rimasti, 17 livelli assorbiti).

GS 22 (288.000 mo)

**Monete:** 30.818 mo, 1.732 mp.

**Beni:** 2 malachiti (11 l'una), 3 spinelli blu scuri (400 l'uno), 5 alessandriti (600 l'una), 4 corindoni vermigli (1.200 l'uno), 3 splendidi arazzi con una cucitura tessuta con filigrana argentata (100 l'uno), 4 pennelli di seta ricamati con simboli araldici (110 l'uno), un paio di orecchini a forma di libellula fatti di vetro verde, smalto blu e filo dorato (200 l'uno), penna di cockatrice con calamaio a forma di testa di pixie pietrificato (400), 4 dadi a sei facce in giada (400 l'uno), vassoio in tek con un antico poema elfico intarsiato in oro (400), palla di cristallo piena di neve finta con supporto costituito dall'artiglio di un cucciolo di drago bianco (500), pipa a due gambi intagliata a partire dal femore di un segugio infernale (500), velo sottilissimo con minuscoli citrini incastonati (500), scultura in acquamarina della cresta di un'onda e di un tritone in argento (600), martello cerimoniale da fornace con un opale di fuoco incastonato nella punta (600), ritratto di un halfling chierico di Yondalla indossante vesti di un verde sfavillante (600), tromba in ottone finemente lavorata con raffinate incisioni in acquaforte (700), targa ben rifinita con la scritta "Benvenuti a Silverpoint" (800), tenda di perline di cristalli intagliati e dai colori dell'arcobaleno, infilate in una collanina dorata (900), collezione di tomi rilegati in pelle di conoscenze arcane (fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Conoscenze [arcanne]) (1.000), statua placcata in oro a grandezza naturale di un difensore nanico che brandisce un'ascia bipenne (1.100), barilotto nanico rivestito di mithral e con smeraldi incastonati (1.300), statuetta marmorea alta trenta centimetri di una elfa maga con fulmini di cristallo che si estendono dalle sue mani distese (1.300), scettro di platino sormontato da una testa di illithid scolpita in avorio (1.300), scatola di legno di ciliegio rivestita di velluto con intarsi dorati (1.400), statuetta di un pixie intagliata a partire da un unico smeraldo (1.500), minuscola lente di rubino incastonata in un piccolo cerchietto dorato (1.500), marionetta di un elfo con indosso un mantello tempestato di gioielli (1.700), filatterio di cristallo creato come boccetta per il profumo (vuoto) (2.000), tromba di corno di unicorno con imboccatura dorata (2.100), intaglio di un diaspro arcobaleno che sembra un drago quando lo si guarda in un modo e un gatto che dorme quando lo si guarda in un altro modo (2.600), vaso di cristallo con scene in acquaforte di draghi che volano tra le nuvole (3.000), pugnale cerimoniale creato a partire da un unico pezzo di ametista purpurea (3.500), anello dorato con diamanti e un'iscrizione che recita "Sempre" (3.500), ragnatela in filo dorato con un ragno di adamantio in miniatura (3.500), busto marmoreo di un umano con elmo, fattezze draconiche e occhi di zaffiri (3.500), fibbia per cintura tempestata di diamanti con il simbolo di St. Cuthbert (4.000), statuetta di platino di una donna con tunica che tiene al suo fianco un libro aperto (4.000), trittico smaltato in colori vivi su tre pannelli di electrum, raffigurante scene di diavoli e angeli in una lotta senza tregua (5.000), mezza maschera in pelle di drago tempestata di perle bianche e nere (9.000).

**Oggetti:** *Verga delle meraviglie, spada della furtività, pozione di volare\**, anello di camminare sull'acqua, bacchetta di cura ferite moderate (33 cariche), giaco di maglia di resistenza all'acido+2, anello di protezione+5\*, cubo della resistenza al gelo, bacchetta di invisibilità superiore\* (26 cariche).

GS 23 (318.000 mo)

**Monete:** 55.691 mo; 18.804 mp.

**Beni:** 6 ossidiane (9 l'una), 5 zirconi (70 l'uno), 4 perle nere (200 l'una), 8 acquamarine (700 l'una), 9 opali bianchi (1.000 l'uno), diamante blu (3.000), 5 anelli di platino (50 l'uno), 4 chiavi intagliate dal cristallo (80 l'una), scatola per sigari in legnoscuo, finemente intagliata (100), coppia di calici dorati identici recanti l'iscrizione "Alla salute" in Elfico (100 l'uno), 3 bracciali d'argento raffiguranti le insegne di una lanterna d'onice (200 l'uno), briglie per cavallo con seleniti incastonate (300), set di lenzuola di seta (300), statua grezza di granito rappresentante un drago con occhi di corniola (400), elegante bottiglia per profumi di vetro interlineato con un tappo a forma di pegaso (600), specchio con cornice in hickory con quattro perle argentate identiche incastonate agli angoli (700), statuetta d'oro ingioiellato rappresentante un rospo (800), 6 sedie identiche di corallo magnificamente intagliate (900), collezione di tomi rilegati in pelle di conoscenze religiose (fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Conoscenze [religioni]) (1.000), calice in osso bordato d'argento rappresentante il simbolo di Vecna (1.000), paio d'orecchini di zaffiro adatti a una creatura di taglia Grande (1.200 l'uno), antico violino con intarsio in giada (1.300), statua in pietra a grandezza naturale di un halfling chierico di Yondalla con la mano aperta in segno d'amicizia (1.300), armadio in quercia con simboli di Boccob ad intarsi di madreperla (1.300) contenente cinque vesti sacre in seta rappresentanti il simbolo di Boccob (110 l'una), spilla dorata con un minuscolo giacinto incastonato (1.400), cintura d'argento tempestata di granati rossi (1.400), bel quadro di un'alba dorata con cornice a sua volta dorata (1.500), sfera d'onice levigato con granati finemente incastonati, rappresentante un planetario (1.600), 4 anelli dorati con sigillo, ognuno con una "N" fatta di diamanti (2.000 l'uno), candeliere d'ametista e oro intricati (2.100), altare in marmo con il simbolo di Boccob intarsiato in platino e rubini (2.400).

**Oggetti:** *Pozione di cura ferite gravi\**, corazza di piastre di fortificazione leggera e resistenza all'acido+1, pozione di pelle coriacea\* (12° livello dell'incantatore), spada bastarda difensiva+3, *ugrosh nanico*+3/+3, anelli dei portali, perla del potere (due incantesimi).

GS 24 (348.000 mo)

**Monete:** 18.030 mo; 3.855 mp.

**Beni:** 6 spinelli verde scuri (110 l'uno), 7 perle dorate (160 l'una), 7 alessandriti (600 l'una), 7 zaffiri blu (1.200 l'uno), 3 pezzi di scacchi in onice (re, regina e torre; 10 l'uno), trottole metalliche dorate che fischia quando viene fatta ruotare (40), cavigliera in mithral con minuscole campane d'oro (60), 3 cubi di ferro con diverse facce di nani su ciascun lato (80 l'uno), mantella a doppio risvolto per viaggiatori fatta di pelliccia di lupo crudele, con cuciture dorate (90), 3 cavigliere d'argento con minuscole ematiti (110 l'una), papalina in seta nera ricamata in argento (200), tunica di seta cremisi ricamata con fiamme guizzanti (200), arazzo raffigurante un grande drago nero che uccide numerosi cavalieri (300), cammeo dorato di una donna elfica, con la runa elfica "R" incisa sul retro (400), statua a grandezza naturale di un paladino umano in armatura completa di piastre (400), 3 forme geometriche perfette di cristallo delle dimensioni di un pugno (sfera, cubo e piramide; 500 l'una), 3 tomi ricoperti di gioielli con pagine di papiro bianco e dorsi con rifinitu-

re argentee (600 l'uno), falcetto cerimoniale in oro e ciotola con incisioni di foglie di agrifoglio (700 l'uno), set incompleto della biografia del gran tiranno Alonzo (manca il settimo di 10 libri) (700 mo, o 1.000 mo se completo), collana d'argento con un granato viola incastonato (700), narghilè in cristallo delle dimensioni adatte a un drago di taglia Enorme (800), scacchiera in vetro colorato (900), coppia di candelieri di platino con rune elfiche che dicono "Possa la luce di Corellon Larethian benedirvi" (1.100 l'uno), piccola libreria in legnoscuo con liste di piombo e ante con liste di piombo a tenuta d'aria (1.200), 2 spille da cravatta di diamanti (1.300 l'una), guanto di seta grigio a sei dita ricamato in oro e con minuscole perle incastonate (1.300), straordinario ritratto di paesaggio costiero desolato (1.500), custodia per pergamene in mithral con un'incisione di draghi in volo (1.600), tappeto in pelle di orso crudele (1.900), occhiali di cristallo con cornice in oro (2.000), armadio a guardaroba in quercia con teschi d'ebano intagliati sulle punte (2.000), maschera da guerra ornamentale con occhi di rubini (2.400), statuette di smeraldo di un leone e una leonessa (4.000), candeliere a 12 bracci riccamente adornato in cristallo e oro (5.000), trono di corallo tappezzato di pelle di squalo e con perle rosa e bianche incastonate (6.000), fodero di spada lunga in adamantio con minuscoli rubini incastonati (7.000), anello oro bianco pesante con minuscoli zaffiri incastonati (9.000).

**Oggetti:** *Manuale della velocità di azione+1, spadone del gelo, amuleto della salute+6\*, bastone dei boschi (26 cariche), pergamena divina di rianimare morti e campo anti-magia, scarabeo di protezione\**.

#### GS 25 (384.000 mo)

**Monete:** 1.752 mo; 10.687 mp.

**Beni:** 8 agate muschiate (11 l'una), 10 eliotropie (70 l'una), 9 pezzi di giada (90 l'uno), 8 ametiste (100 l'una), 6 topazi giallo oro (300 l'uno), 20 granati viola (600 l'uno), 6 zaffiri a stella nera (1.200 l'uno), 8 rubini a stella (1.300 l'uno), 7 diamanti bianco-blu (5.000 l'uno).

**Oggetti:** *Bacchetta di blocca persone\* (43 cariche), spada lunga+3, bacchetta di freccia acida di Melf\* (35 cariche), pietra magica\* (sfera rosso scuro), pergamena arcana di muro di ghiaccio, blocca mostri, muro di forza e mano possente di Bigby, pergamena arcana di resistenza dell'orso, grazia del gatto e lentezza, ascia bipenne+4, specchio dell'antagonismo, armatura completa di resistenza al freddo+5.*

#### GS 26 (423.000 mo)

**Monete:** 32.050 mo; 1.580 mp.

**Beni:** 4 perle di fiume (10 l'una), 6 spinelli rossi (80 l'uno), 8 perle rosa (120 l'una), 5 opali neri (900 l'uno), 2 cucchiai da servizio in oro (30 l'uno), set di sei piatti da contorno di porcellana fine (50 l'uno), set di sei ciotole da zuppa di porcellana fine (90 l'una), set di sei piatti da portata di porcellana fine (100 l'uno), zuppiera dorata (500), specchio a mano d'argento lavorato dal manico in legnoscuo (600), lira con intarsio in avorio (600), set di sei calici di cristallo (800 l'uno), brocca di cristallo (900), ciotola da servizio in cristallo (900), 2 piatti da portata di servizio in oro (1.000 l'uno), vaso di cristallo (1.100), mantello di piume di grifone (1.200), maschera di velluto tempestata di rubini (1.300), paio di orecchini d'oro, ognuno con un unico diamante incastonato (1.400 l'uno), cavigliera in oro con ametiste incastonate (1.500), quadro della Battaglia dei Campi di Emridy (1.900), 6 foderi in mithral con gra-

nati viola incastonati (2.000 l'uno), 2 elmi in mithral con un corindone vermiglio incastonato, ognuno recante il marchio della fucina del famoso nano fabbro Durgeddin il Nero (2.100 l'uno), ampolla dorata con incisa la lettera "E" (2.200), idolo in adamantio di Moradin (3.000), 2 libri di incantesimi bianchi rilegati in adamantio, con un'iscrizione rappresentante draghi rampanti (4.000 l'uno), paio di guanti di seta, ognuno con ricamata una "G" e tempestato di minuscoli zaffiri (4.000 l'uno), spilla d'argento a forma di fiamma con opali di fuoco incastonati (5.000), ventaglio di piume di fenice tempestato di rubini (6.000), collana di platino tempestata di zaffiri (7.000), diadema di platino con un diamante incastonato (7.000), stupendo anello d'oro con un diamante e 2 zaffiri uguali incastonati (12.000).

**Oggetti:** *Verga di individuazione dei nemici\*, gemma della luminosità\*, mazzafrusto doppio+4/+2, pergamena arcana di intermittenza, distorsione, fermare non morti e ancora dimensionale, bacchetta di scassinare (28 cariche), anello di invisibilità\*, bastone della vita (8 cariche), scimitarra+4, pergamena divina di pietre parlanti, parola del caos, aura sacra e esplosione solare, armatura completa di fortificazione moderata+2, manito della fede.*

#### GS 27 (465.000 mo)

**Monete:** 15.985 mo; 1.300 mp.

**Beni:** 5 granati rossi (90 l'uno), 1 acquamarina (500), 5 granati viola (700 l'uno), 2 perle nere (800 l'una), 3 zaffiri blu (1.100 l'uno), 6 corindoni giallo fuoco (1.100 l'uno), 4 rubini a stella (1.200 l'uno), 5 opali di fuoco (1.600 l'uno), 3 diamanti bianco-blu (3.000 l'uno), 2 diamanti blu (4.000 l'uno), 2 diamanti giallo canarino (5.000 l'uno), smeraldo verde brillante cristallino (6.000), 4 giacinti (7.000 l'uno), set di quattro penne dall'intarsio particolarmente ricco (200 l'una), arazzo che descrive alberi ondeggianti nel vento (500), calice da birra in ossidiana (600), corno di avorio bianco di capodoglio con un'incisione di un paesaggio marino sul lato (700), specchio in bronzo pesante con filigrana rifinita (750), ciotola in onice intagliata con soldati che marciano in battaglia (750), spazzola d'argento puntellata di turchesi (800), arazzo con trama dorata rappresentante un'epica battaglia (900), statua di una nave a vele spiegate, a strati di madreperla (1.700), paio di orecchini in platino con smeraldi (1.750 l'uno), collana con una giada incastonata (1.800), busto in ossidiana di un elfo maestoso (2.000), pantofole di pelle di basilisco con strisce di pelliccia di lupo bianco, con zaffiri e seleniti incastonati (2.400), manette d'argento con una giada incastonata (3.200), corona con alessandriti incastonate (7.500), colonna di legno di castagno scolpita con fiamme e con opali di fuoco incastonati (10.000), scettro di vetro con diamante marrone e altre gemme (12.000), statua marmorea di pavone con decine e decine di gemme colorate incastonate (18.000).

**Oggetti:** *Pergamena divina di ristorare, controllare venti, semi di fuoco e parola del ritiro, bacchetta di tempesta di ghiaccio (37 cariche), scimitarra anarchica vorp+1, sfera di cristallo (con visione del vero), corazza di piastre di resistenza agli incantesimi (15)+4.*

## Appendice 2: Indice dei draghi

L'elenco di questa appendice include tutti i draghi pubblicati nei prodotti ufficiali di DUNGEONS & DRAGONS fino alla pubblicazione di questo libro. Le fonti indicizzate includono i seguenti prodotti:



Manuale dei Mostri (MdM)  
 Manuale dei Mostri II (MdMII)  
 Abissi e Inferi (AeI)  
 Mostri di Faerûn (ModF)  
 Magia di Faerûn (MadF)  
 Avventure Orientali (AO)  
 Manuale dei Livelli Epici (Epic)  
 Draconomicon (Dra)

Tun mi lung	Lung	AO
Ululante	Planare	Dra
Verde	Cromatico	MdM
Yu lung	Lung	AO
Zaffiro	Gemmato	MdMII
Zanna	-	ModF, Dra

#### Draghi puri

Drago	Categoria	Fonte
Ametista	Gemmato	MdMII
Argento	Metallico	MdM
Battaglia	Planare	Dra
Bianco	Cromatico	MdM
Blu	Cromatico	MdM
Bronzo	Metallico	MdM
Canto	-	ModF
Caos	Planare	Dra
Chiang lung	Lung	AO
Cristallo	Gemmato	MdMII
Etereo	Planare	Dra
Forza	Epico	Epic
Li lung	Lung	AO
Lung wang	Lung	AO
Marrone	-	ModF
Nero	Cromatico	MdM
Oceanus	Planare	Dra
Ombra	-	ModF/Dra
Oro	Metallico	MdM
Ottone	Metallico	MdM
Pan lung	Lung	AO
Piroclastico	Planare	Dra
Prismatico	Epico	Epic
Profondità	-	ModF
Radio	Planare	Dra
Rame	Metallico	MdM
Rosso	Cromatico	MdM
Ruggine	Planare	Dra
Shen lung	Lung	AO
Smeraldo	Gemmato	MdMII
Stige	Planare	Dra
T'ien lung	Lung	AO
Tartareo	Planare	Dra
Topazio	Gemmato	MdMII

#### Draghi inferiori

Drago	Fonte
Draco dell'acqua	Dra
Draco dell'aria	Dra
Draco del fumo	Dra
Draco del fuoco	Dra
Draco del ghiaccio	Dra
Draco del magma	Dra
Draco di mare	AeI
Draco della melma	Dra
Draco delle tempeste	Dra
Draco della terra	Dra
Dracode aculeato	Dra
Dracode cornuto	MdMII
Dracode crestato	MdMII
Dracode sputante	MdMII
Drago fatato	Dra
Dragone di fuoco infernale	MdMII
Dragone solare	AeI
Dragone terrestre delle colline	Dra
Dragone terrestre dei deserti	Dra
Dragone terrestre delle foreste	Dra
Dragone terrestre delle giungle	Dra
Dragone terrestre delle montagne	Dra
Dragone terrestre delle paludi	Dra
Dragone terrestre delle pianure	Dra
Dragone terrestre del Sottosuolo	Dra
Dragone terrestre delle tundre	Dra
Dragonnel	Dra
Ibrandlin	ModF
Linnorm straziacadaveri	MdMII
Linnorm grigio	MdMII
Linnorm del terrore	MdMII
Pseudodrago	MdM
Scalamagdrion	MadF
Testuggine dragona	MdM
Viverna	MdM

#### DRAGHI INFERIORI PER GS

A seguire viene presentata una lista, in ordine ascendente, dei Gradi di Sfida per tutti i draghi inferiori. La tabella a pagina 288 fornisce i GS per tutti i draghi puri.

- GS 1: dracode crestato; pseudodrago
- GS 2: dracode sputante
- GS 3: dracode cornuto
- GS 5: dragonnel; ibrandlin
- GS 6: draco dell'aria; drago fatato; dragone terrestre delle pianure; viverna
- GS 7: draco del ghiaccio; scalamagdrion
- GS 8: draco dell'acqua; dragone terrestre del Sottosuolo
- GS 9: draco del fumo; testuggine dragona
- GS 10: draco del fuoco; dragone terrestre delle foreste
- GS 11: draco della terra
- GS 12: draco della melma; dragone terrestre delle colline
- GS 13: draco del magma
- GS 14: dragone solare; dragone terrestre delle tundre

- GS 15: draco di mare
- GS 16: dragone terrestre delle giungle
- GS 17: draco delle tempeste
- GS 18: dragone terrestre dei deserti
- GS 20: dragone terrestre delle paludi; linnorm grigio
- GS 22: dragone terrestre delle montagne
- GS 25: linnorm del terrore
- GS 26: dragone di fuoco infernale
- GS 28: linnorm straziacadaveri

#### GS speciale

##### Archetipo (Mod. GS)

- Dracolich (base +3)
- Draconico (base +1)
- Drago fantasma (base +2)
- Drago scheletrico (base x 1/2)
- Drago vampiro (base +2)
- Drago zombi ([base x 1/2] +1)
- Mezzo-drago (base +2)

**GS DEI DRAGHI PURI PER ETÀ E SPECIE**

Specie	Molto			Adulto		Adulto		Molto		Antico	Dragone	Grande dragone
	Cucciolo	giovane	Giovane	Adolescente	giovane	Adulto	matturo	Vecchio	vecchio			
Ametista	4	5	7	9	12	15	17	19	20	22	24	26
Argento	4	5	7	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Battaglia	3	4	6	8	10	12	14	17	18	19	20	22
Bianco	2	3	4	6	8	10	12	15	17	18	19	21
Blu	3	4	6	8	11	14	16	18	19	21	23	24
Bronzo	3	5	7	9	12	15	17	19	20	22	23	24
Canto	2	4	6	8	10	13	15	18	19	21	22	24
Caos	3	4	6	8	11	13	15	16	17	19	20	22
Chiang lung	-	-	-	9	12	14	17	19	20	22	23	25
Cristallo	3	4	5	8	11	13	16	18	19	21	22	24
Etereo	3	4	6	7	9	10	13	15	16	17	18	19
Li lung	-	-	-	8	10	13	15	18	19	21	22	24
Lung wang	-	-	-	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Marrone	2	3	5	7	10	13	15	17	18	20	22	24
Nero	3	4	5	7	9	11	14	16	18	19	20	22
Oceanus	4	5	6	9	12	13	16	18	19	20	21	22
Ombra	2	3	5	7	10	12	15	17	18	20	21	23
Oro	5	7	9	11	14	16	19	21	22	24	25	27
Ottone	3	4	6	8	10	12	15	17	19	20	21	23
Pan lung	-	-	-	7	9	11	14	16	18	19	20	22
Piroclastico	4	5	7	10	12	14	16	18	19	21	22	24
Profondità	2	4	6	8	11	14	16	18	19	21	22	24
Radio	5	6	8	10	13	14	17	19	20	21	22	23
Rame	3	5	7	9	11	14	16	18	20	22	23	24
Rosso	4	5	7	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Ruggine	3	4	6	8	10	13	15	17	18	20	22	24
Shen lung	-	-	-	8	11	14	16	18	19	21	22	24
Smeraldo	3	5	7	9	12	15	17	19	20	22	23	25
Stige	3	4	5	8	10	12	15	17	18	20	21	23
T'ien lung	-	-	-	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Tartareo	5	7	9	11	13	15	17	19	20	22	23	25
Topazio	4	5	7	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Tun mi lung	-	-	-	9	12	14	17	19	20	22	23	25
Ululante	5	8	10	12	14	16	18	20	22	23	25	26
Verde	3	4	5	8	11	13	16	18	19	21	22	24
Yu lung	2	4	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Zaffiro	3	5	7	9	11	14	16	19	20	22	23	25
Zanna	2	3	4	6	8	10	12	15	17	18	19	21

**Archetipi solo per draghi**

Archetipo	Fonte
Draculich	Dra
Drago fantasma	Dra
Drago scheletrico	Dra
Drago vampiro	Dra
Drago zombi	Dra

**Archetipi collegati ai draghi**

Archetipo	Fonte
Draconico	Dra
Mezzo-drago	MdM

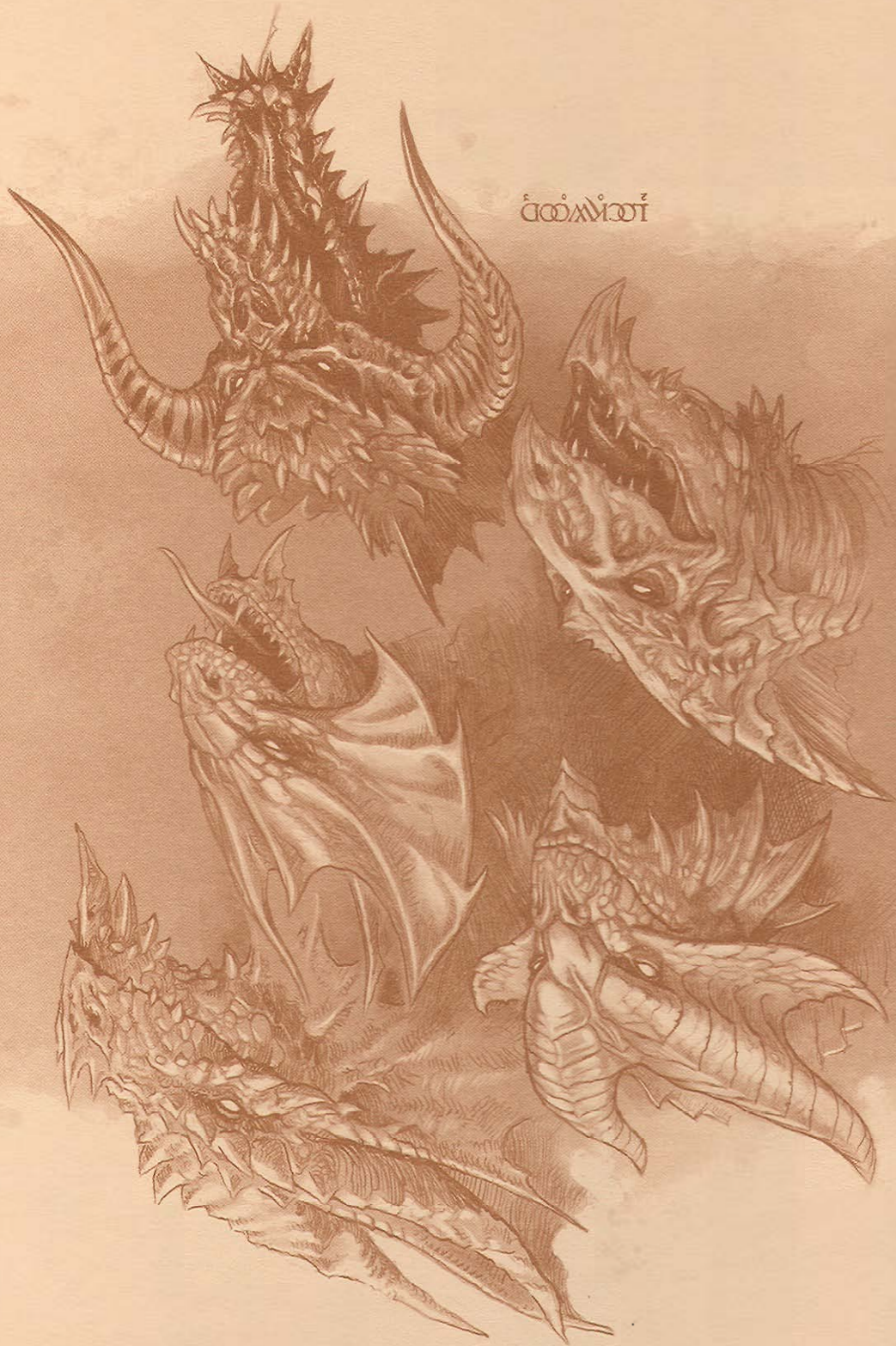
Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy  
 Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande? Servizio Clienti: 0521.630320

Visita il sito web [www.25edition.it](http://www.25edition.it)



ငါတို့လူတို့





## HALF-DRAGONS: TWICE AS MUCH FUN

A Bonus Web Enhancement  
for *Draconomicon*

### CREDITS

<b>Design:</b>	Andy Collins
<b>Editing:</b>	Penny Williams
<b>Typesetting:</b>	Nancy Walker
<b>Design Manager:</b>	Christopher Perkins
<b>Web Production</b>	Julia Martin
<b>Web Development:</b>	Mark A. Jindra
<b>Graphic Design:</b>	Sean Glenn, Cynthia Fliege

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® game by E. Gary Gygax and Dave Arneson and on the new edition of the DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.



This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.  
All rights reserved.  
Made in the U.S.A.

This product is a work of fiction.  
Any similarity to actual people, organizations, places,  
or events is purely coincidental.

This Wizards of the Coast game product contains no Open Game Content.  
No portion of this work may be reproduced in any form without  
written permission. To learn more about the Open Gaming License  
and the d20 System License,  
please visit [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

For more DUNGEONS & DRAGONS articles, adventures, and information,  
visit [www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd)



*Draconomicon* is the ultimate D&D® game accessory about the legendary creatures that give the game its name. Packed into the pages of this book are new dragon prestige classes, spells, feats, dragonlike monsters, and full statistics for 120 sample dragons—all ten of the chromatic and metallic dragons at all 12 age categories. A few pages of new material on half-dragons round out the book's offerings, but there just wasn't room to include samples of those.

This article presents ten sample half-dragons, one spawned from each of the ten true dragons presented in the *Monster Manual*. Each description includes a brief personality profile and some background notes, plus a full statistics block for the creature and sample treasure appropriate for the encounter.

### TIBULLIAX, HALF-COPPER DRAGON/ HALF-ANDROSPHINX

Copper dragons and androsphinxes share the same terrain options and alignment. Thus, it comes as no surprise that an androsphinx tired of dealing with troublesome gynosphinxes might turn to an adult copper dragon for companionship instead, resulting in offspring such as Tibulliax.

Tibulliax lives in warm, hilly terrain, enjoying a life of comfort. Perhaps ironically, he seeks a gynosphinx as a mate because he appreciates riddles more than his father ever did.

➤ **Tibulliax:** Male half-copper dragon/half-androsphinx; CR 11; Large dragon; HD 12d12+60; hp 138; Init +0; Spd 50 ft., fly 100 ft. (average); AC 26, touch 9, flat-footed 26; Base Atk +12; Grp +27; Atk +22 melee (2d4+11, claw); Full Atk +22 melee (2d4+11, 2 claws) and +17 melee (1d8+5, bite); Space/Reach 10 ft./5 ft.; SA breath weapon (60-ft. line of acid), pounce, rake 2d4+5, roar, spells; SQ darkvision 60 ft., immunities (acid, paralysis, sleep), low-light vision; AL CG; SV Fort +13, Ref +8, Will +7; Str 33, Dex 10, Con 21, Int 18, Wis 17, Cha 19.

**Skills and Feats:** Appraise +10, Diplomacy +13, Hide -4, Intimidate +19, Jump +17, Knowledge (geography) +11, Knowledge (history) +5, Knowledge (local) +19, Listen +20, Search +10, Sense Motive +9, Spot +20, Survival +15, Alertness, Cleave, Flyby Attack, Great Cleave, Power Attack.

**Breath Weapon (Su):** Once per day, Tibulliax can breathe a 60-foot line of acid. Each creature in the area takes 6d8 points of acid damage (Reflex DC 21 half).

**Pounce (Ex):** When Tibulliax charges a foe, he can follow with a full attack, including two rake attacks.

**Rake (Ex):** If Tibulliax pounces on an opponent, he can make two rake attacks with his hind legs (+22 melee, damage 2d4+5).

**Roar (Su):** Three times per day, Tibulliax can loose a mighty roar. The first time he does so, each creature within 500 feet must succeed on a DC 20 Will save or be affected as though by a fear spell for 12 rounds.

If Tibulliax roars a second time during the same encounter, every creature within 250 feet must succeed on a DC 20 Fortitude save or be paralyzed for 1d4 rounds, and all those within 90 feet are deafened for 2d6 rounds (no save).

If Tibulliax roars a third time during the same encounter, every creature within 250 feet must succeed on a DC 20 Fortitude save or take 2d4 points of Strength damage for 2d4 rounds. In addition, any Medium or smaller creature within 90 feet must succeed on a DC 20 Fortitude save or be thrown to the ground and take 2d8 points of damage. The force of this roar is so great that it deals 50 points of damage to any stone or crystalline object within 90 feet. A magic item or a held or carried item can avoid damage with a successful DC 20 Reflex save.

Androsphinxes are immune to Tibulliax's roar.

**Spells:** Tibulliax can cast divine spells as a 6th-level cleric from the cleric spell list and the Good, Healing, and Protection domains.

**Cleric Spells Prepared** (5/4/4/3; save DC 13 + spell level): 0—*cure minor wounds, detect magic, mending, purify food and drink, read magic*; 1st—*comprehend languages, cure light wounds, divine favor, sanctuary*; 2nd—*bear's endurance, bull's strength, cure moderate wounds, zone of truth*; 3rd—*cure serious wounds, dispel magic, protection from energy*.

**Sample Treasure:** 237 gp, 11 gold trade bars (50 gp each), three pieces of hematite (10 gp each), one zircon (50 gp), two amethysts (100 gp each), two golden-yellow topazes (500 gp each), *potion of lesser restoration*, scroll of *arcane lock*, scroll of *color spray* and *silent image*.

## ARTURIREX, HALF-BLACK DRAGON/ HALF-BASILISK

Also known as a dracolisk, Arturirex is an abhorrent creature spawned of magical crossbreeding. Though she is more cunning and vicious than a normal basilisk,

she is hardly the equal of her draconic parent. The dracolisk cares nothing for treasure of any kind, since she doesn't possess any of the greed common to dragons.

**Arturirex:** Female half-black dragon/half-basilisk; CR 7; Medium dragon; HD 6d12+18; hp 57; Init -1; Spd 20 ft.; AC 20, touch 9, flat-footed 20; Base Atk +6; Grp +12; Atk +12 melee (1d4+6, claw); Full Atk +12 melee (1d4+6, 2 claws) and +7 melee (1d8+3, bite); SA breath weapon (60-ft. line of acid), petrifying gaze; SQ dark-vision 60 ft., immunities (acid, paralysis, sleep), low-light vision; AL CE; SV Fort +10, Ref +4, Will +3; Str 23, Dex 8, Con 17, Int 4, Wis 12, Cha 13.

**Skills and Feats:** Hide +7, Intimidate +2, Listen +11, Search -2, Sense Motive +2, Spot +11; Alertness, Blind-Fight, Great Fortitude.

**Breath Weapon (Su):** Once per day, Arturirex can breathe a 60-foot line of acid. Each creature in the area takes 6d8 points of acid damage (Reflex DC 16 half).

**Petrifying Gaze (Su):** Any creature within 30 feet of Arturirex that meets her gaze turns to stone permanently (Fortitude DC 14 negates).

**Sample Treasure:** None.


## AZURIA, HALF-SILVER DRAGON/ HALF-DJINNI

Despite their differing alignments, djinn and silver dragons share a heritage of elemental air. In fact, some sages have argued that genies and dragons may be distantly linked in some way, pointing to the elemental nature of each creature as evidence.

Whatever of the reason, it is not uncommon for a djinni and a silver dragon to find purpose and meaning in a common goal. Occasionally such a relationship results in children who, while undoubtedly genies, nevertheless display their draconic heritage.

Azuria is such a creature, born of the union of dragon and djinni. She served in the court of Bahamut for a short while, but left when she began to find the surroundings too confining for her taste. Since then, she has wandered the planes, searching for a place where she feels comfortable and accepted. Though friendly with both her parents' races, she nevertheless knows that she doesn't really belong with either.

**Azuria:** Female half-silver dragon/half-djinni; CR 7; Large dragon (air, extraplanar); HD 7d10+21; hp 59; Init +8; Spd 20 ft., fly 60 ft. (perfect); AC 20, touch 13, flat-footed 16; Base Atk +7; Grp +19; Atk +14 melee (1d8+8, slam) or +14 melee (1d6+8, claw); Full Atk +14



melee (1d8+8, 2 slams) or +14 melee (1d6+8, 2 claws) and +9 melee (1d8+4, bite); Space/Reach 10 ft./10 ft.; SA air mastery, breath weapon (30-ft. cone of cold), spell-like abilities, whirlwind; SQ darkvision 60 ft., immunities (acid, cold, paralysis, sleep), low-light vision, *plane shift*, telepathy 100 ft.; AL LG; SV Fort +8, Ref +9, Will +7; Str 26, Dex 19, Con 16, Int 16, Wis 15, Cha 17.

**Skills and Feats:** Appraise +11, Concentration +13, Diplomacy +5, Escape Artist +14, Hide +0, Knowledge (the planes) +13, Listen +12, Move Silently +14, Sense Motive +12, Spellcraft +8, Spot +8; Combat Casting, Combat Reflexes, Dodge, Improved Initiative.

**Air Mastery (Ex):** An airborne creature takes a –1 penalty on attack and damage rolls against Azuria.

**Breath Weapon (Su):** Once per day, Azuria can breathe a 30-foot cone of cold. Each creature in the area takes 6d8 points of cold damage (Reflex DC 16 half).

**Spell-Like Abilities:** At will—*invisibility* (self only); 1/day—*create food and water*, *create wine* (as *create water*, but wine instead), *gaseous form* (1 hour), *major creation* (created vegetable matter is permanent), *persistent image* (DC 19), *wind walk*. Caster level 20th. The save DCs are Charisma-based.

**Whirlwind (Su):** Azuria can transform herself into a whirlwind once every 10 minutes and remain in that form for up to 7 rounds. In this form, she can move through the air or along a surface at her fly speed. The whirlwind is 5 feet wide at the base up to 30 feet wide at the top, and up to 50 feet tall (at least 10 feet).

Azuria's movement while in whirlwind form does not provoke attacks of opportunity, even if she enters another creature's space. Another creature might be caught in the whirlwind if it touches or enters it, or if Azuria moves into or through the creature's space. Any Medium or smaller creature might take damage when caught in the whirlwind and be lifted into the air.

An affected creature must succeed on a DC 24 Reflex save upon coming into contact with the whirlwind or take 3d6 points of damage. It must also succeed on a DC 24 Reflex save or be picked up bodily and held suspended in the powerful winds, automatically taking 1d8 points of damage each round. A creature with a fly speed is allowed a DC 24 Reflex save each round to escape the whirlwind. The creature still takes damage but can leave if the save is successful. The save DC is Strength-based and includes a +3 racial adjustment.

A creature trapped in the whirlwind cannot move except to go where Azuria carries it or to escape the whirlwind. It can otherwise act normally but must

make a Concentration check (DC 15 + spell level) to cast a spell. A creature caught in the whirlwind takes a –4 penalty to Dexterity and a –2 penalty on attack rolls.

Azuria can have only as many creatures trapped inside a whirlwind at one time as will fit inside the whirlwind's volume. She can eject any carried creatures whenever she wishes, depositing them wherever the whirlwind happens to be.

If the whirlwind's base touches the ground, it creates a swirling cloud of debris. This cloud is centered on Azuria and has a diameter equal to half the whirlwind's height. The cloud obscures all vision, including darkvision, beyond 5 feet. Creatures 5 feet away have concealment, while those farther away have total concealment. Anyone caught in the cloud must succeed on a Concentration check (DC 15 + spell level) to cast a spell. While in whirlwind form, Azuria cannot make melee attacks and does not threaten the area around her.

**Plane Shift (Sp):** Azuria can enter any of the elemental planes, the Astral Plane, or the Material Plane. This ability transports her and up to eight other creatures, provided they all link hands with her. This effect is otherwise similar to the spell of the same name (caster level 13th).

**Telepathy (Su):** Azuria can communicate telepathically with any creature within 100 feet that has a language.

**Sample Treasure:** Bloodstone (50 gp), two silver pearls (100 gp each), one star sapphire (1,000 gp), *potion of blur*.

## GUSTINIAN, HALF-BRONZE DRAGON/ HALF-STORM GIANT

Though storm giants and bronze dragons differ in their approach to battling evil, they respect one another greatly. Every few generations, a bronze dragon takes giant form and serves as a royal consort to the giant ruler, cementing the traditional alliance between these two ancient races. This practice has resulted in a fair number of half-bronze dragon/half-storm giants, including Gustinian.

Once a prince of the storm giants that lived in a sunken realm, Gustinian left home in his youth to wander the world. When he returned years later, nothing remained of his palatial home except a few heirlooms. He now searches everywhere for clues about the fate of his people.

➤ **Gustinian:** Male half-bronze dragon/half-storm giant; CR 15; Huge dragon; HD 19d10+133; hp 237; Init +2; Spd 50 ft., swim 40 ft., fly 100 ft. (average); AC 31, touch 10, flat-footed 29; Base Atk +14; Grp +40; Atk +30 melee (1d6+18, 2 slams) or +30 melee (1d8+18, 2 claws) and +25 melee (2d6+9, bite) or +30/+25/+20 melee (2d6+18/19–20, greatsword) or +15/+10/+5 ranged (1d8+19/×3, +1 *composite longbow* [+18 Str bonus]); Space/Reach 15 ft./15 ft.; SA breath weapon (60-ft. line of lightning), spell-like abilities; SQ darkvision 60 ft., freedom of movement, immunities (electricity, paralysis, sleep), low-light vision, rock catching, water breathing; AL LG; SV Fort +18, Ref +8, Will +13; Str 47, Dex 14, Con 25, Int 18, Wis 20, Cha 17.

**Skills and Feats:** Climb +39, Concentration +29, Diplomacy +14, Hide –7, Intimidate +25, Jump +40, Knowledge (arcana) +15, Listen +25, Perform (sing) +25, Search +15, Sense Motive +15, Spot +25, Swim +28, Awesome Blow, Cleave, Combat Reflexes, Improved Bull Rush, Improved Sunder, Iron Will, Power Attack.

**Breath Weapon (Su):** Once per day, Gustinian can breathe a 60-foot line of lightning. Each creature in the area takes 6d8 points of electricity damage (Reflex DC 26 half).

**Spell-Like Abilities:** Caster level 15th. 2/day—*control weather, levitate*. Caster level 20th. 1/day—*call lightning* (DC 16), *chain lightning* (DC 19).

**Freedom of Movement (Su):** Gustinian has a continuous *freedom of movement* ability, as the spell. The effect can be dispelled, but he can create it again on his next turn as a free action.

**Rock Catching (Ex):** Gustinian can catch Small, Medium, or Large rocks (or projectiles of similar shape). Once per round, he can make a Reflex save to catch a projectile that would normally hit him. The DC is 15 (Small rock), 20 (Medium rock), or 25 (Large rock). (If the projectile has an enhancement bonus on attack rolls, the DC increases by that amount.) Gustinian must be ready for and aware of the attack.

**Water Breathing (Ex):** Gustinian can breathe underwater indefinitely and can freely use his spell-like abilities while submerged.

**Sample Treasure:** +1 *chain shirt*, +1 *composite longbow* (+18 Str bonus), *potion of cure light wounds*, *potion of eagle's splendor*, *potion of invisibility*, scroll of *darkvision*, scroll of *minor image*, *Quaal's feather token* (tree), *bag of holding* (type I), 3,603 gp, 5 gold trade bars (50 gp each), ten 1-gallon

casks of fine ale (16 gp per cask), one blue quartz (10 gp), three moonstones (50 gp each), two white pearls (100 gp each), three aquamarines (500 gp each), one fire opal (1,000 gp), a pair of bronze bracers set with small emeralds (900 gp each), two matched marble busts of an ancient king and queen (500 gp each), three gold chains (110 gp each), three huge tankards depicting giants riding bronze dragons (300 gp each), satin cloak threaded with platinum and studded with tiny pearls (1,400 gp), a shell horn inlaid with mother-of-pearl (1,800 gp), a circlet of coral and gold (5,000 gp), and a crown of coral and platinum (6,000 gp).

## ASPHIXILORIC, HALF-GREEN DRAGON/ HALF FIVE-HEADED HYDRA

As if the deadly power of the hydra wasn't frightening enough, the mad wyrm Asphixias spent several years fathering half-green dragon/half-hydras across the continent. Now his spawn, including Asphixiloric, terrorize vast areas. Thanks to his acid immunity and increased intelligence, Asphixiloric is particularly difficult to defeat.

➤ **Asphixiloric:** Male half-green dragon/half five-headed hydra; CR 6; Huge dragon; HD 5d12+33; hp 65; Init +1; Spd 20 ft., swim 20 ft., fly 40 ft. (average); AC 19, touch 9, flat-footed 18; Base Atk +5; Grp +20; Atk +10 melee (1d8+7, claw); Full Atk +10 melee (1d8+7, 2 claws) and +5 melee (2d6+3, 5 bites); Space/Reach 15 ft./10 ft.; SA breath weapon (30-ft. cone of corrosive gas); SQ darkvision 60 ft., fast healing 15, immunities (acid, paralysis, sleep), low-light vision, scent; AL LE; SV Fort +10, Ref +5, Will +3; Str 25, Dex 12, Con 22, Int 4, Wis 10, Cha 11.

**Skills and Feats:** Bluff +2, Hide –7, Intimidate +2, Listen +6, Sense Motive +2, Spot +7, Swim +15; Combat Reflexes, Iron Will, Toughness.

**Breath Weapon (Su):** Once per day, Asphixiloric can breathe a 30-foot cone of corrosive gas. Each creature in the area takes 6d8 points of acid damage (Reflex DC 18 half).

**Fast Healing (Ex):** Asphixiloric regains hit points at the rate of 5 per round. Fast healing does not restore hit points lost from starvation, thirst, or suffocation, and it does not allow him to regrow or reattach lost body parts.

**Sample Treasure:** 110 gp, one peridot (50 gp), one red spinel (100 gp).



## VILYAKIS, HALF-WHITE DRAGON/ HALF-MEDUSA

Because the savage, bestial white dragons often find unusual mates, half-white dragons may be the most common half-dragons in existence. Nevertheless, each is unique in its own way.

No one truly knows the origin of Vilyakis, and she prefers it that way. She lairs in a labyrinthine cavern high in the icy peaks, luxuriating in her vast pile of treasure. If she becomes aware of intruders in her lair, she either stalks them through the tunnels or pretends to be a comely maiden long enough to expose them to her petrifying gaze.

➤ **Vilyakis:** Female half-white dragon/half-medusa; CR 9; Medium dragon; HD 6d10+12; hp 45; Init +2; Spd 30 ft.; AC 19, touch 12, flat-footed 17; Base Atk +6; Grp +10; Atk +10 melee (1d4+4, claw) or +9 ranged (1d6+5/×3, composite shortbow [+4 Str bonus] with +1 arrows); Full Atk +10 melee (1d4+4, 2 claws) and +5 melee (1d6+2, bite) and +5 melee (1d4+2 plus poison, snakes) or +9/+4 ranged (1d6+5/×3, composite shortbow [+4 Str bonus] with +1 arrows); SA breath weapon (30-ft. cone of cold), petrifying gaze, poison; SQ darkvision 60 ft., immunities (cold, paralysis, sleep), low-light vision; AL CE; SV Fort +4, Ref +7, Will +6; Str 18, Dex 15, Con 14, Int 14, Wis 13, Cha 17.

**Skills and Feats:** Bluff +12, Climb +5, Diplomacy +10, Disguise +12, Hide +6, Intimidate +10, Listen +5, Move Silently +11, Spot +10; Point Blank Shot, Precise Shot, Weapon Finesse.

**Breath Weapon (Su):** Once per day, Vilyakis can breathe a 30-foot cone of cold. Each creature in the area takes 6d8 points of cold damage (Reflex DC 15 half).

**Petrifying Gaze (Su):** Anyone within 30 feet who meets Vilyakis's gaze turns to stone permanently (Fortitude DC 16 negates).

**Poison (Ex):** Vilyakis delivers her poison (Fortitude DC 15) with each successful snakes attack. The initial damage is 1d6 Str, and the secondary damage is 2d6 Str.

**Sample Treasure:** Composite shortbow (+4 Str bonus), 20 +1 arrows, *potion of levitate*, 54,192 cp, 1,357 gp, one moss agate (10 gp), two rose quartz (50 gp), silver ring (100 gp), silver amulet set with hematite (600 gp), pair of platinum bracers studded with jade (1,500 gp each).

## AURUMPENTE, HALF-GOLD DRAGON/ HALF-GUARDIAN NAGA

Nagas and dragons share many attributes, including high intelligence, magical aptitude, and an appreciation of solitude. Thus, alliances between them are relatively common, and some of these pairings give rise to half-breed offspring, such as Aurumpente.

Sometimes mistaken for a couatl or even a legless dragon, the winged Aurumpente lives a secluded existence deep in the trackless jungle. From time to time, he emerges from his cave to thwart the plans of evil creatures in the area or to assist good-aligned creatures in need.

➤ **Aurumpente:** Male half-gold dragon/half-guardian naga; CR 12; Large dragon; HD 11d10+55; hp 115; Init +2; Spd 40 ft., fly 80 ft. (average); AC 22, touch 11, flat-footed 20; Base Atk +7; Grp +21; Atk +16 melee (1d6+9, claw) or +9 ranged touch (poison, spit); Full Atk +16 melee (1d6+9, 2 claws) and +11 melee (2d6+4 plus poison, bite) or +9 ranged touch (poison, spit); Space/Reach 10 ft./5 ft.; SA breath weapon (30-ft. cone of fire), poison, spells, spit; SQ darkvision 60 ft., immunities (fire, paralysis, sleep), low-light vision; AL LG; SV Fort +8, Ref +7, Will +11; Str 29, Dex 14, Con 21, Int 18, Wis 19, Cha 20.

**Skills and Feats:** Bluff +19, Concentration +19, Diplomacy +18, Gather Information +12, Hide -2, Intimidate +16, Listen +20, Search +11, Sense Motive +18, Spellcraft +18, Spot +20; Alertness, Combat Casting, Dodge, Eschew Materials, Lightning Reflexes.

**Breath Weapon (Su):** Once per day, Aurumpente can breathe a 30-foot cone of fire. Each creature in the area takes 6d8 points of fire damage (Reflex DC 20 half).

**Poison (Ex):** Aurumpente delivers his poison (Fortitude DC 20) with each successful bite attack. The initial damage is 1d10 Con, and the secondary damage is the same.

**Spells:** Aurumpente casts spells as a 9th-level sorcerer. He has access to spells from the cleric list and from the Good and Law domains.

**Spit (Ex):** Aurumpente can spit his venom up to 30 feet as a standard action. This ranged touch attack has no range increment. Any opponent hit by this attack must attempt a Fortitude save (DC 20) against Aurumpente's poison, as above.

**Sorcerer Spells Known** (6/8/7/7/5; save DC 15 + spell level): 0—*create water, cure minor wounds, dancing lights, daze, detect magic, disrupt undead, mage hand, read magic*; 1st—*command, cure light wounds, detect evil, magic missile, sleep*; 2nd—*detect thoughts, enthrall, invisibility, resist energy*; 3rd—*dispel magic, nondetection, tongues*; 4th—*charm monster, polymorph*.

**Sample Treasure:** 1,993 gp, one violet garnet (600 gp), *wand of fireball* (18 charges).

## KELOTRIK, HALF-RED DRAGON/ HALF-NOBLE SALAMANDER

Though red dragons and salamanders rarely share territory, they can make excellent allies. Sometimes a powerful red dragon keeps a cluster of salamanders as bodyguards, knowing that it can breathe fire without risking the lives of its protectors. Likewise, mighty noble salamanders sometimes raise red dragons as steeds or cohorts.

One such alliance led to the birth of Kelotrik, the son of a noble salamander and a red dragon. Immediately upon reaching adulthood, Kelotrik set out to seek his fortune and prove his worth to his father, the lord of a great stronghold on the Elemental Plane of Fire. Kelotrik plans to amass a small army of evil minions with which to carve out his own kingdom and, if necessary, claim his birthright by force.

➔ **Kelotrik:** Male half-red dragon/half-noble salamander; CR 12; Large dragon (extraplanar, fire); HD 15d10+60; hp 142; Init +1; Spd 20 ft., fly 40 ft. (average); AC 22, touch 10, flat-footed 21; Base Atk +15; Grp +29; Atk +24 melee (1d6+10 plus 1d8 fire, claw) or +27 melee (1d8+18 plus 1d8 fire/×3, +3 *longspear*); Full Atk +24 melee (1d6+10 plus 1d8 fire, 2 claws) and +22 melee (1d8+5 plus 1d8 fire, bite) and +22 melee (2d8+5 plus 1d8 fire, tail slap) or +27/+22/+17 melee (1d8+18 plus 1d8 fire/×3, +3 *longspear*) and +22 melee (2d8+5 plus 1d8 fire, tail slap); Space/Reach 10 ft./10 ft. (20 ft. with tail or *longspear*); SA breath weapon (30-ft. cone of fire), constrict 2d8+15 plus 1d8 fire, heat, improved grab, spell-like abilities; SQ damage reduction 15/magic, darkvision 60 ft., fire subtype, immunities (fire, paralysis, sleep), low-light vision, vulnerability to cold; AL CE; SV Fort +13, Ref +10, Will +11; Str 30, Dex 13, Con 18, Int 18, Wis 15, Cha 17.

**Skills and Feats:** Appraise +15, Bluff +21, Concentration +13, Craft (blacksmithing) +29, Diplomacy +25,

Escape Artist +10, Gather Information +12, Hide +15, Intimidate +23, Knowledge (geography) +13, Knowledge (history) +13, Knowledge (local) +13, Knowledge (the planes) +13, Listen +20, Move Silently +19, Search +13, Sense Motive +11, Spellcraft +7, Spot +20, Survival +11, Use Magic Device +12; Cleave, Combat Reflexes, Great Cleave, Multiattack, Power Attack, Skill Focus (Craft [blacksmithing]).

**Breath Weapon (Su):** Once per day, Kelotrik can breathe a 30-foot cone of fire. Each creature in the area takes 6d8 points of fire damage (Reflex DC 21 half).

**Constrict (Ex):** Kelotrik deals automatic tail slap damage with successful grapple checks against creatures up to Huge size, and he can constrict multiple creatures of up to Small size.

**Heat (Ex):** Each of Kelotrik's attacks deals 1d8 points of additional fire damage.

**Improved Grab (Ex):** To use this ability, Kelotrik must hit a Huge or smaller creature with his tail slap attack. He can then attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity. If he wins the grapple check, he establishes a hold and can constrict.

**Spell-Like Abilities:** 3/day—*burning hands* (DC 14), *fireball* (DC 16), *flaming sphere* (DC 15), *wall of fire* (DC 17). 1/day—*dispel magic, summon monster VII* (Huge fire elemental). Caster level 15th.

**Sample Treasure:** +3 *longspear, potion of detect thoughts, potion of hiding*, 1,575 gp, 210 pp, one blue quartz (10 gp), three carnelians (50 gp each), two red garnets (100 gp each), two black pearls (500 gp each), two rubies (1,000 gp each).

## SCYTHIA, HALF-BRASS DRAGON/ HALF-WYVERN

While half-dragon/half-wyverns aren't terribly uncommon, most derive their draconic heritage from evil dragons, often white or black. Scythia is a rarity—a half-dragon/half-wyvern born of a metallic dragon parent. Scythia never knew her wyvern father, and her mother told her nothing about him. Scythia often suspects that her hatching was a surprise to her mother and wonders why her egg wasn't crushed in the nest.

Today, bereft of both parents, Scythia wanders alone in the wilderness, seeking her own place in the world. Though a bit slow-witted, she realizes that she doesn't fit in with her father's kind or with any of the metallic dragons.

➤ **Scythia:** Female half-brass dragon/half-wyvern; CR 8; Large dragon; HD 7d12+21; hp 66; Init +1; Spd 20 ft., fly 60 ft. (average); AC 22, touch 10, flat-footed 21; Base Atk +7; Grp +19; Atk +14 melee (2d6+8, 2 claws) and +12 melee (1d8+4, 2 wings) and +12 melee (2d8+4, bite) and +12 melee (1d6+4 plus poison, sting); Space/Reach 10 ft./5 ft.; SA breath weapon (60-ft. line of fire), improved grab, poison; SQ darkvision 60 ft., immunities (fire, paralysis, sleep), low-light vision, scent; AL CG; SV Fort +8, Ref +6, Will +6; Str 27, Dex 12, Con 17, Int 8, Wis 12, Cha 11.

**Skills and Feats:** Diplomacy +5, Hide +7, Listen +13, Move Silently +11, Spot +16; Ability Focus (poison), Alertness, Flyby Attack, Multiattack.

**Breath Weapon (Su):** Once per day, Scythia can breathe a 60-foot line of fire. Each creature in the area takes 6d8 points of fire damage (Reflex DC 16 half).

**Improved Grab (Ex):** To use this ability, Scythia must hit with her claws. She can then attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity. If she wins the grapple check, she establishes a hold and stings.

**Poison (Ex):** Scythia delivers her poison (Fortitude DC 18) with each successful sting attack. The initial damage is 2d6 Con, and the secondary damage is the same.

**Sample Treasure:** 4,919 sp, arcane scroll of *disguise self*, *jump*, and *tongues*.

## KALIVIA, HALF-BLUE DRAGON/ HALF-YUAN-TI ABOMINATION

A small faction among the yuan-ti seeks to increase the race's power by strengthening bloodlines. One forward-thinking abomination in this group bargained with a blue dragon to bear his young, believing that the offspring would become natural leaders who could take the serpent folk to even greater heights of power.

He was partially correct. Soon after the eggs hatched, the half-dragon spawn displayed even greater physical and mental abilities than their father had. However, they also had a disturbing tendency to slay one another. Only one of the children, Kalivia by name, survived to reach the age of six. By maturity, she had murdered her father and set up an organized interbreeding program between yuan-ti and dragonkind. Though the program is yet in its infancy, Kalivia plans to create an army of dragonspawn to wipe the continent clean of humanoid infestation.

➤ **Kalivia:** Female half-blue dragon/half-yuan-ti abomination; CR 9; Large dragon; HD 9d10+36; hp 85; Init +5; Spd 30 ft., climb 20 ft., swim 20 ft.; AC 26, touch 10, flat-footed 25; Base Atk +9; Grp +21; Atk +16 melee (1d6+8, claw) or +17 melee (1d8+8/18–20, masterwork scimitar) or +10 ranged (2d6+8/×3, masterwork composite longbow [+8 Str bonus]); Full Atk +16 melee (1d6+8, 2 claws) and +11 melee (2d6+4 plus poison, bite) or +17/+12 melee (1d8+8/18–20, masterwork scimitar) and +11 melee (2d6+4 plus poison, bite) or +10/+5 ranged (2d6+8/×3, masterwork composite longbow [+8 Str bonus]); Space/Reach 10 ft./10 ft.; SA *aversion*, breath weapon (60-ft. line of lightning), constrict 1d6+12, improved grab, poison, *produce acid*, spell-like abilities; SQ *alternate form*, *chameleon power*, darkvision 60 ft., *detect poison*, immunities (electricity, paralysis, sleep), low-light vision, scent, spell resistance 18; AL LE; SV Fort +7, Ref +7, Will +11; Str 27, Dex 13, Con 19, Int 22, Wis 20, Cha 20.


**Skills and Feats:** Bluff +11, Climb +15, Concentration +16, Diplomacy +13, Hide +8, Intimidate +13, Knowledge (arcana) +18, Knowledge (religion) +18, Listen +19, Move Silently +12, Search +12, Spot +19, Swim +14, Alertness, Blind-Fight, Combat Expertise, Dodge, Improved Initiative, Mobility.

**Aversion (Sp):** Kalivia can psionically create a compulsion effect targeting one creature within 30 feet. The target must succeed on a DC 22 Will save or gain an aversion to snakes for 10 minutes. Affected creatures must stay at least 20 feet away from any snake or yuan-ti, alive or dead; if already within 20 feet, they move away. A subject unable to move away, or one attacked by snakes or yuan-ti, is overcome with revulsion. This revulsion reduces the creature's Dexterity score by 4 points until the effect wears off or the subject is no longer within 20 feet of a snake or yuan-ti. This ability is otherwise similar to *antipathy* as the spell (caster level 16th).

**Breath Weapon (Su):** Once per day, Kalivia can breathe a 60-foot line of lightning. Each creature in the area takes 6d8 points of electricity damage (Reflex DC 19 half).

**Constrict (Ex):** Kalivia deals 1d6+12 points of damage with a successful grapple check.

**Improved Grab (Ex):** To use this ability, Kalivia must hit a Large or smaller creature with her bite attack. She can then attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity. If she wins the grapple check, she establishes a hold and can constrict.



**Poison (Ex):** Kalivia delivers her poison (Fortitude DC 18) with each successful bite attack. The initial damage is 1d6 Con, and the secondary damage is the same.

**Produce Acid (Sp):** Kalivia has the psionic ability to exude acid from her body, dealing 3d6 points of acid damage to the next creature she touches, including a creature hit by her bite attack. If she is grappling, constricting, or pinning a foe when she uses this power, her grasp deals 5d6 points of acid damage. The acid becomes inert when it leaves her body, and she is immune to its effects.

**Spell-Like Abilities:** At will—*animal trance* (DC 17), *entangle* (DC 16); 3/day—*deeper darkness*, *neutralize poison* (DC 19), *suggestion* (DC 18); 1/day—*baleful polymorph* (DC 20, into snake form only), *fear* (DC 19). Caster level 10th.

**Alternate Form (Sp):** Kalivia can assume the form of a Tiny to Large viper as a psionic ability. This ability is similar to a *polymorph* spell (caster level 19th), but Kalivia does not regain any hit points for changing form and she can assume only viper forms. Kalivia loses her

natural weapons and gains the natural weapon of the viper form she assumes. She uses her own poison or the viper's with her bite attack, whichever is more potent.

**Chameleon Power (Sp):** Kalivia can psionically change her own coloration and that of her equipment to match her surroundings, granting her a +10 circumstance bonus on Hide checks.

**Detect Poison (Sp):** Kalivia has the psionic ability to use *detect poison* as the spell (caster level 6th).

**Sample Treasure:** +1 composite longbow (+8 Str bonus), masterwork heavy steel shield, masterwork scimitar, scroll of *cure light wounds*, *potion of bear's endurance*, 2,573 gp, two smoky quartz (50 gp each), one deep blue spinel (500 gp), one sapphire (1,000 gp).

## ABOUT THE AUTHOR

By day, Andy Collins works as a senior designer in the Roleplaying R&D department at Wizards of the Coast, Inc. His credits include the *Player's Handbook* v.3.5 and the *Epic Level Handbook*. By night, however, he fights crime as a masked vigilante. Or maybe not.



## SVENTSORGGVIRESH'S VOLCANO LAIR

A Web Enhancement  
for the *Draconomicon*

### CREDITS

<b>Design:</b>	Skip Williams
<b>Editing:</b>	Penny Williams
<b>Typesetting:</b>	Nancy Walker
<b>Cartography:</b>	Rob Lazzaretti
<b>Design Manager:</b>	Ed Stark
<b>Web Production</b>	Julia Martin
<b>Web Development:</b>	Mark A. Jindra
<b>Graphic Design:</b>	Sean Glenn, Cynthia Fliege

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® game by E. Gary Gygax and Dave Arneson and on the new edition of the DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.



This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.

©2003 Wizards of the Coast, Inc.  
All rights reserved.  
Made in the U.S.A.

This product is a work of fiction.  
Any similarity to actual people, organizations, places,  
or events is purely coincidental.

This Wizards of the Coast game product contains no Open Game Content.  
No portion of this work may be reproduced in any form without  
written permission. To learn more about the Open Gaming License  
and the d20 System License,  
please visit [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

For more DUNGEONS & DRAGONS articles, adventures, and information,  
visit [www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd)



*The Draconomicon* is the ultimate D&D® game accessory about the legendary creatures that are literally the name of the game. Packed into the pages of this book are new dragon prestige classes, spells, feats, dragonlike monsters, and full statistics for 120 sample dragons—all ten of the chromatic and metallic dragons at all 12 age categories. This article presents one of the sample dragons from *The Draconomicon* along with her fully detailed lair. Sventsorggviresh, an old red dragon, is a suitable opponent for a 20th-level party.

## SVENTSORGGVIRESH'S VOLCANO LAIR

Because Sventsorggviresh spends most of her time at home, player characters are most likely to encounter her in her lair. They might discover its location from a metallic dragon or by following Sventsorggviresh there after one of her hunting excursions.

The lair is located in an area of widespread geothermal activity. Numerous geysers, steam vents, and volcanic calderas dot the land around her home. Parties searching for the dragon's lair may have to explore several small volcanoes before locating the correct one.

### LAIR FEATURES

Unless noted otherwise in the text, the features inside Sventsorggviresh's lair are as follows.

#### Alarms

Sventsorggviresh has placed *alarm* effects throughout the lair to warn her of intruders. Every entrance to and exit from any chamber (including sinkholes and chimneys) is protected by an *alarm* spell. Any opening too large to be covered by a single spell has enough additional *alarms* to completely cover the area. Each spell warns Sventsorggviresh with a mental alarm when triggered. All the spells can be bypassed with the same password ("Hey, I belong here!" spoken in Ignan).


In addition, each chamber and natural staircase has a *magic mouth* spell set to go off whenever anyone other than Sventsorggviresh or a mephit passes. The *magic mouth* says, "Where do you think you're going?" in Common.

#### Ceilings

The ceilings in the chambers are 50 feet high, and those in the corridors are 25 feet high.

#### Chamber Openings

Each major chamber in the lair has an opening leading to the volcano's central crater. Outside each of these



openings is a lip of volcanic stone about 20 feet lower than the chamber floor that forms a sort of open terrace. These drop-offs are shown on the map as raised ledges (the chamber floors) above cliff edges (the terraces). The chamber openings themselves are about 20 feet high, measuring from the top of the opening to the chamber floor.

### Floors

The floors are made of natural volcanic rock. Like all natural floors, they are extremely uneven and feature many bumps and cracks. Entering any square on the floor costs two squares of movement, and running or charging across these floors is impossible.

### Light

During the day, sunlight reaches the chambers through the volcano's crater. Unless otherwise noted, however, only a little daylight reaches the corridors. Characters can see normally in the chambers and about 30 feet in the corridors (or 60 feet if they have low-light vision).

At night, the glow of the lava pool (area 8) lights the lair's chambers, allowing characters to see about 30 feet (or 60 feet if they have low-light vision). The corridors are pitch-black at night.

### Temperature

All areas within the lair are hot. The areas farthest from the lava pool are at least 80° F. Those closer to the lava pool are hotter still, as given in the various area descriptions.

### Sinkholes/Natural Chimneys

These openings lead to small lava tubes. Unless otherwise noted, a sinkhole has a funnel-shaped mouth about 5 feet wide at floor level, which narrows to about 2 feet at the bottom. A chimney is just an inverted sinkhole located in a ceiling.

Each sinkhole or chimney connects with a tube about 2 feet wide. Medium or larger creatures cannot fit through the tubes, but smaller creatures can wiggle through. The tubes corkscrew throughout the volcano's interior, connecting with other sinkholes and chimneys here and there. Each sinkhole or chimney on the map bears a label noting where it leads.

The tubes are shot through with vents that periodically spurt magma or superheated vapor. Visibility inside a tube is 0 feet because of the thick vapor and the lack of light. Contact with the hot rock and vapor inside the tubes deals 2d6 points of heat damage per round.

### Vision

Several areas within the lair allow only restricted vision. Creatures have partial concealment (10% miss

chance) at the indicated distance and total concealment (50% miss chance and opponents cannot use sight to locate) beyond that.

### Walls

Like the floors, the walls are made of unworked volcanic stone. They are not only very uneven, but also damp with condensation and often covered with fungi. Because of all these conditions, the walls have a Climb DC of 20 unless otherwise noted.

## SVENTSORGGVIRESH'S TACTICS

Sventsorggviresh normally sleeps atop her hoard in area 6, though you can choose to place her anywhere you wish within the lair when the PCs arrive. She most likely knows intruders are within her lair long before they have any idea where she is, thanks to her keen senses, her mephit allies, and her magical defenses.

The dragon relishes melee combat, especially with creatures weaker and smaller than herself. Before setting out to search for prey or confront creatures invading her lair, she usually casts *cat's grace* on herself. Then she uses *invisibility*, followed by *haste* and *protection from energy (cold)*. Once so prepared, she moves in for a closer look.

If possible, she attacks intruders when they reach area 4, hoping to drive them toward the sinkhole in area 5. Most of area 4 is protected by a *forbiddance* spell that leaves only a single passage leading from the entrance to area 5 open. A few well-placed *walls of force* may help her force the party that direction if they manage to bypass the *forbiddance*.

Sventsorggviresh begins her attack by casting *true strike*. Then she charges and delivers a bite augmented with Power Attack. She usually selects an unarmored opponent in midst of an opposing group for this attack, so as to have as many foes as possible within reach for use of the Cleave feat.

Should the foes withstand her initial attack, Sventsorggviresh defensively casts *deeper darkness*, then maneuvers so that she can either deliver her breath weapon the next round or get as many foes within melee reach as possible. She tries to eliminate any foes that seem particularly troublesome with *hold monster* or *phantasmal killer*. The dragon also likes to use *confusion* to break up organized groups of foes. If subjected to cold attacks, she uses *fire shield* (hot flames) to help counter them and renews her *protection from energy* spell as necessary.

If need be, Sventsorggviresh attacks invaders elsewhere in her lair. For such battles, she prefers to use

hit-and-run tactics. She typically swoops into a chamber to deliver a breath weapon or spell, then withdraws toward area 4 before returning for another pass.

Even the main chambers in her lair offer Sventsorggviresh little room to maneuver while she is in flight, so she usually flies out over the lava pool (area 8) when she needs to turn. To reverse direction in the chambers, she either uses her *Wingover* feat or simply lands and turns around.

## ENTRANCES

Physical entrances to the lair include the top of the volcanic crater (area 1), a twisting passage leading to area 2, and a magma-filled vent under the lava pool (area 8).

### 1. CRATER RIM (EL 10 OR 20)

This area is shown only in the side view of the lair, as given on the map. The rim rises about 800 feet above the surrounding terrain and 325 feet above the lava pool in area 8. Thanks to the glow from the lava pool, characters can see the crater's interior from here at any time of the day or night.

A steaming crater gapes wide at the volcano's summit. The opening is a good bowshot wide and several hundred feet deep. A lake of orange-white magma fills the crater bottom, and tendrils of yellow smoke and white vapor rise from its surface, tainting the air with a whiff of brimstone. Numerous vents in the crater walls emit similar fumes. Even here, the heat from the lava is like a physical presence. It rises in faintly visible waves, like heat from a hot stove on a winter day.

Six very large openings, each 40 feet wide or more, are arranged along the interior of the shaft like steps in spiral staircase. A lip of black, hardened lava lies below each opening.

The characters can linger here for as long as they wish, but any visible character at the crater rim brings a swarm of mephits to investigate.

**Creatures:** A dozen mephits from areas 3 and 8 come to greet any characters they see here. If you wish to have the characters encounter Sventsorggviresh early, she too is close enough to catch sight of the characters when they reach the rim.

➔ **Fire Mephits (6):** hp 15, 14, 14, 13, 12, 12; see the mephit entry in the *Monster Manual*.

➔ **Magma Mephits (2):** hp 16, 14; see the mephit entry in the *Monster Manual*.

➔ **Steam Mephits (4):** hp 15, 14, 13, 12; see the mephit entry in the *Monster Manual*.

➔ **Sventsorggviresh:** Female old red dragon; CR 20; Gargantuan dragon (fire); HD 28d12+196; hp 378; Init +0; Spd 40 ft., fly 200 ft. (clumsy); AC 33, touch 6, flat-footed 33; Base Atk +28; Grp +52; Atk +36 melee (4d6+12, bite); Full Atk +36 melee (4d6+12, bite) and +32 melee (2d8+6/19-20/+1d6, 2 claws) and +31 melee (2d6+6, 2 wings) and +31 melee (2d8+18, tail slap); Space/Reach 20 ft./15 ft. (20 ft. with bite); SA breath weapon (60-ft. cone of fire), crush 4d6+18, frightful presence, spell-like abilities, spells, tail sweep 2d6+18; SQ blindsense 60 ft., damage reduction 10/magic, darkvision 120 ft., immunities (fire, paralysis, sleep), keen senses, low-light vision, spell resistance 24, vulnerability to cold; AL CE; SV Fort +23, Ref +16, Will +21; Str 35, Dex 10, Con 25, Int 20, Wis 21, Cha 20.

*Skills and Feats:* Appraise +33, Bluff +25, Concentration +27, Diplomacy +37, Hide -12, Intimidate +35, Jump +44, Knowledge (arcana) +29, Knowledge (geography) +29, Knowledge (religion) +29, Listen +33, Search +33, Sense Motive +19, Spellcraft +20, Spot +26; Cleave, Flyby Attack, Great Cleave, Hover, Improved

### SVENTSORGGVIRESH'S POWER-UP

If Sventsorggviresh has a chance to use all her preparatory spells (*cat's grace*, *haste*, *invisibility*, and *protection from energy [cold]*), her statistics change as follows: Init +2; Spd 70 ft., fly 230 ft. (clumsy); AC 36, touch 9, flat-footed 33; Atk +37 melee (4d6+12, bite); Full Atk +37 melee (4d6+12, 2 bites) and +33 melee (2d8+6/19-20/+1d6, 2 claws) and +32 melee (2d6+6, 2 wings) and +32 melee (2d8+18, tail slap); SV Ref +19; Dex 14; Hide -10.

In addition, her *true strike* spell gives her an extra +20 insight bonus on her first attack roll, and that

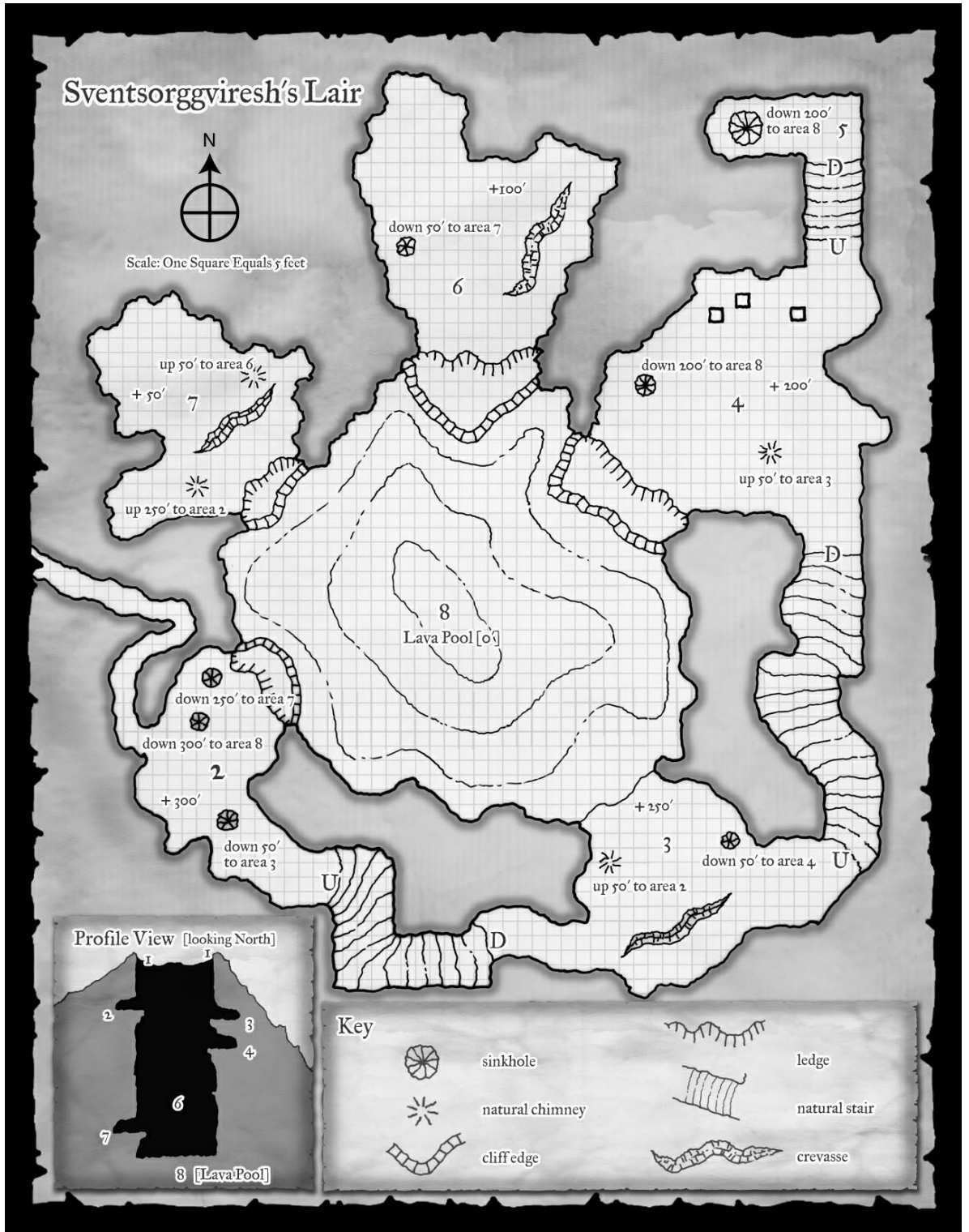
attack ignores any miss chances that would normally apply.

The hot *fire shield* effect reduces any cold damage that Sventsorggviresh would take by half, and if the cold attack allows a Reflex save for half damage, she takes no damage at all on a successful save. Her *protection from energy* spell absorbs any cold damage remaining after the effects of the *fire shield* have been applied (up to a maximum of 120 points). The *fire shield* also deals 1d6+7 points of damage to anyone striking Sventsorggviresh with a natural weapon or a melee weapon (unless the latter has reach).

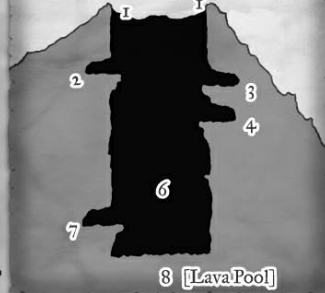
# Sventsorgviresh's Lair



Scale: One Square Equals 5 feet




Profile View [looking North]



## Key

- |  |                 |  |               |
|--|-----------------|--|---------------|
|  | sinkhole        |  | ledge         |
|  | natural chimney |  | natural stair |
|  | cliff edge      |  | crevasse      |





Critical (claw), Overwhelming Critical (claw), Power Attack, Snatch, Weapon Focus (claw), Wingover.

**Breath Weapon (Su):** Once every 1d4 rounds, Svetsorggviresh can breathe a 60-foot cone of fire. Each creature in the area takes 16d10 points of fire damage (Reflex DC 31 half).

**Crush (Ex):** Whenever Svetsorggviresh flies or jumps, she can land on opponents as a standard action, using her whole body to crush them. Her crush attack affects Medium or smaller opponents within a 20-foot-by-20-foot area. Each potentially affected creature must succeed on a DC 31 Reflex save or be pinned, automatically taking 4d6+18 points of bludgeoning damage during the next round unless the dragon moves off. If Svetsorggviresh chooses to maintain the pin, treat it as a normal grapple attack. Pinned opponents take damage from the crush each round if they don't escape.

**Frightful Presence (Ex):** Whenever Svetsorggviresh attacks, charges, or flies overhead, each creature in a 240-foot radius that has 27 or fewer HD must make a DC 29 Will save. Failure indicates that the creature is panicked for 4d6 rounds (if it has 4 or fewer HD) or shaken for 4d6 rounds (if it has 5 or more HD).

**Spell-Like Abilities:** 8/day—*locate object*; 3/day—*suggestion* (DC 18). Caster level 11th.

**Spells:** Svetsorggviresh casts spells as an 11th-level sorcerer.

**Tail Sweep (Ex):** Svetsorggviresh can sweep with her tail as a standard action. The sweep affects Small or smaller creatures in a half-circle with a radius of 30 feet extending from an intersection on the edge of the dragon's space in any direction. Each potentially affected creature in the area takes 2d6+18 points of damage (Reflex DC 31 half).

**Keen Senses (Ex):** Svetsorggviresh can see four times as well as a human in shadowy illumination and twice as well in normal light. She also has darkvision to a range of 120 feet.

**Sorcerer Spells Known** (6/8/7/7/7/5; save DC 15 + spell level): 0—*arcane mark, dancing lights, detect magic, ghost sound, guidance, mage hand, prestidigitation, read magic, resistance*; 1st—*alarm, cure light wounds, divine shield, shield, true strike*; 2nd—*cat's grace, cure moderate wounds, invisibility, magic mouth, shatter*; 3rd—*deeper darkness, dispel magic, haste, protection from energy*; 4th—*arcane eye, confusion, phantasmal killer*; 5th—*hold monster, wall of force*.

**Equipment:** 2 gloves of storing, necklace of adaptation, ring of swimming, wand of chaos hammer (caster level 8th, 28 charges), wand of fire shield (22 charges).

**Tactics:** Svetsorggviresh, if present, tries to ambush the PCs by becoming invisible and then using her breath weapon, as noted in the section above on her general tactics. After her initial attack, she flies to area 4 and lies in wait for the PCs.


The mephits make a casual approach from the depths of the crater, doing nothing to conceal themselves from the party. They simply ride the heat waves rising from the lava pool, turning in lazy circles. When they reach the crater rim, they invite the characters to dive right in, assuring them that the lava is fine. The mephits do not intend to fight the characters; they leave that to Svetsorggviresh.

If Svetsorggviresh is present, the mephits arrive at the top after she has started her assault. They simply take up positions along the rim and watch the fight.

If the dragon is not there, the mephits are happy to chat with the party. If questioned, they confirm that this mountain is the home of a red dragon. They tell the characters that the dragon can be found in one of the chambers, and even offer to lead the party there. If asked for directions, the mephits point out the cave opening to area 4. Should the characters indicate a preference for walking, the mephits scoff but then direct the party to the passage leading into area 2.

The mephits willingly describe the whole lair if asked, though they claim there's not much to tell. The lair, they say, has six hot, steamy chambers, including the secret room where the dragon dwells. In response to questions about where this secret chamber lies, they give directions to area 5. (In fact, area 5 is not a chamber at all; it's just a passage with a big sinkhole in the floor. Svetsorggviresh actually spends most of her time in area 6.)

The mephits claim to hate the dragon because she is both haughty and domineering. (Both of these adjectives describe Svetsorggviresh well, but the mephits expect as much and don't really mind.) They claim that the dragon has disguised the entrance to her inner sanctum as a simple hole in the ground. (This statement isn't true; the mephits know that the sinkhole in area 5 is Svetsorggviresh's disposal chute for unwanted visitors.) The mephits also warn the party that powerful magic guards the dragon's lair, but they offer a secret password ("Svetsorggviresh triumphant") that they claim allows safe passage. These assertions are true, as far as they go. Area 4 is warded by a *forbiddance* spell that is keyed to that phrase (though it must be spoken in Ignan—a fact that the mephits conveniently leave out). Svetsorggviresh's lair in area 6 is also protected by *forbiddance*, but that ward has a different password (see area 6).



Once the party leaves the rim and enters the lair, the mephits quickly go to area 6 to warn Svetsorggviresh. (After all, it never hurts to be on a dragon's good side, even if the dragon in question doesn't really have one.) Unless the party seems particularly unwary, the mephits first go to area 2, then travel to areas 7 and 6 through the connecting sinkholes. If the characters detain the mephits, other mephits from areas 2 and 3 notice their comrades' plight and give the warning instead.

## 2. UPPER CAVERN (EL VARIABLE)

Groups traveling on foot can reach this area through a twisting passage that leads here from the volcano's western slopes.

This chamber lies 300 feet above the lava pool. The temperature is about 100° F.

This dingy cavern reeks of spoiled food, spilled alcohol, and burnt herbs. An untidy heap of crates, barrels, and other containers stands near one wall. Several winged creatures lounge on the pile, eating and drinking.

Three gaping holes yawn in the uneven floor, and the wide cave mouth admits a lurid, volcanic glow.

The mephits refer to this cavern as "the Icehouse," since it seems cold to them. The items stacked here constitute the mephits' treasure hoard.

These creatures accompany the dragon when she sacks any structure that might contain items of value, and it is they who go inside the burning buildings and collect the treasure. Svetsorggviresh seizes anything of real value that the mephits may find, but she allows them to keep most of the food, drink, clothing, and other sundries. She insists, however, that they store their loot here.

**Creatures:** Two to four mephits (some combination of fire, steam, and magma types) are always here eating, drinking, loafing, and (coincidentally) keeping watch over the entrance to the lair.

➤ **Fire Mephit:** hp 13; see the mephit entry in the *Monster Manual*.

➤ **Magma Mephit:** hp 14; see the mephit entry in the *Monster Manual*.

➤ **Steam Mephit:** hp 12; see the mephit entry in the *Monster Manual*.

**Tactics:** These mephits use the same tactics as their comrades in area 1, though they're mildly inebriated and thus somewhat difficult to understand. If

attacked, they make a halfhearted attempt to defend their supplies, using their spell-like abilities and breath weapons while they try to stay out of melee reach. If one mephit is killed, the survivors quickly exit through the chamber's three sinkholes.

## 3. MEPHIT COLONY (EL 10)

All the three-dozen-odd mephits who dwell in Svetsorggviresh's lair call this chamber home, though there are seldom more than a dozen here at any one time.

The crevasse in this chamber is only an inch or two wide, but it constantly belches steam and sulfurous vapors. Vision in this chamber is restricted to 20 feet, and the temperature is 120° F (hot enough to damage characters after 10 minutes of exposure, as noted in the *Dungeon Master's Guide*).

The floor of this chamber is dotted with low mounds of volcanic sand that the mephits have gathered from the neighboring areas. These sandpiles serve as mephit bedding.

**Creatures:** A swarm of twelve fire, steam, and magma mephits is always here sleeping, playing knucklebones, or diving off the terrace outside into the lava pool some 250 feet below.

➤ **Fire Mephits (4):** hp 15, 13, 12, 12; see the mephit entry in the *Monster Manual*.

➤ **Magma Mephits (4):** hp 16, 15, 13, 12; see the mephit entry in the *Monster Manual*.

➤ **Steam Mephits (4):** hp 15, 14, 13, 13; see the mephit entry in the *Monster Manual*.


**Tactics:** These mephits use the same tactics as their comrades in area 1. If they are threatened, some of them flee down the natural staircase to area 4, while others use the chimneys and sinkholes to escape.

## 4. CAVERN OF THE WYRM (EL 20 OR 0)

This area is protected by a *forbiddance* effect and contains a *programmed image* of an attacking dragon. In addition, Svetsorggviresh is lying in wait here for the characters if she has been warned of their approach.

The temperature in this chamber is 150° F (hot enough to damage characters after 1 minute of exposure, as noted in the *Dungeon Master's Guide*).

The *forbiddance* effect covers the entire cavern except for a passage extending north and south from the westernmost column (the square in the northern portion of the cavern) the entire vertical length of the cavern. It also covers the entire terrace. The dragon wants to channel visitors toward area 5, so she has left the straightest path to that area open.



The *forbiddance* ward does not deal damage, but only creatures that speak the password “Sventsorggviresh triumphant” in Ignan can enter the warded area. The effect also prevents all teleportation and planar travel into or out of that area. The *forbiddance* effect was created by a 13th-level lawful evil cleric.

Whenever anyone except a mephit or Sventsorggviresh enters area 4, a *programmed image* goes into action, creating the following illusion.

A cloud of sulfurous steam billows from the head of the natural staircase leading north. The head of an immense red dragon appears within the cloud and mutters a few arcane syllables, then both the dragon and the cloud withdraw down the stairs to the north.

The head appears to be that of a Colossal dragon, though Sventsorggviresh is only Gargantuan. Any character may make a Spellcraft check to determine that the arcane syllables were the verbal component of a *wall of force* spell.

**Creature:** As noted in the section above on Sventsorggviresh's tactics, the dragon prefers to defend her lair here.

➔ **Sventsorggviresh:** See area 1.

**Tactics:** If Sventsorggviresh can catch the party in this chamber, she flies in from the crater and tries to drive her foes toward area 5, using *walls of force* to restrict their movements as needed. In addition, she may use bull rush maneuvers to force opponents down the stairs.

## 5. GROTTO OF FIRE (EL 20 OR 0)

The natural staircase from area 4 leads down 50 feet to this area. The chamber is protected by the same *forbiddance* effect that wards area 4.

This grotto is noticeably hotter than area 4 (180° F). The air stinks of sulfur and rotting flesh. This smell emanates from the 20-foot sinkhole at the end of the corridor. A shaft about 16 feet across drops nearly straight down to the lava pool in area 8, approximately 150 feet below. The shaft's sides are smooth and well greased from the scores of carcasses that Sventsorggviresh has used to smear the walls over the years.

The Climb DC is 30 for the walls in the shaft and the sinkhole, but this DC is reduced by 10 for a Colossal or Gargantuan climber. Any creature that falls into the pit takes 15d6 points of falling damage, plus 20d6 points of fire damage per round for immersion in the molten lava, plus an additional 10d6 points of fire

damage each round for 1d3 rounds after leaving the pool. A Colossal or Gargantuan climber can use the shaft to slow the fall and take only 10d6 points of falling damage.

**Creature:** If Sventsorggviresh has attacked the characters in the outer chamber (area 4), she tried to finish the battle here.

➔ **Sventsorggviresh:** See area 1.

**Tactics:** If Sventsorggviresh can trap the party here, she uses bull rush to force the characters, one by one, into the sinkhole, starting with one who seems to be the worst climber. If she succeeds in eliminating half the group, she offers to spare the survivors in return for all their treasure and equipment. She demands that anyone who agrees to these terms remove all his armor and equipment. Once everyone has had a chance to disarm, she renews her attack. Sventsorggviresh does not intend to allow anyone who has seen the inside of her lair to escape.

## 6. SVENTSORGGVIRESH'S CHAMBER (EL 20 OR 0)

The temperature in this chamber exceeds 200° F (hot enough to damage characters after 1 minute of exposure, as noted in the *Dungeon Master's Guide*).


The crevasse in this chamber is similar to the one in area 3, except that it puts out even thicker vapor. Vision in this area is restricted to 15 feet.

A *forbiddance* effect similar to the one protecting area 4 covers this entire chamber, including the terrace. The password is “Clear off!” spoken in Ignan. Sventsorggviresh has not shared this password with the mephits, but she shouts it at any of them who are lingering nearby whenever she enters the cave. Several of the mephits have figured out what the password is, but none have tried to use it so far. When coming here to warn Sventsorggviresh of intruders, the mephits stop when they encounter the ward and simply shout out their information.

**Creature:** Sventsorggviresh spends most of her time in northwest spur of this cave, resting atop what seems to be a mound of gems and coins at least 30 feet in diameter and 10 feet high. In fact, it is a pile of volcanic sand with Sventsorggviresh's hoard layered over it. If she has not already encountered the party elsewhere, she is here.

➔ **Sventsorggviresh:** See area 1.

**Tactics:** If forced to fight here, Sventsorggviresh retreats to her treasure pile and tries to hedge herself with *walls of force*, so that her foes must approach her along a narrow front.



If she decides to leave this chamber in order to expel intruders, she digs one of the *mirage arcana* scrolls out of her hoard and uses it to make the whole chamber look like a pool of seething lava.

**Treasure:** Sventsorggviresh's hoard contains the following: 21,760 gp, 2,320 pp, 1 alexandrite (500 gp), 2 aquamarines (300 gp each), 1 fire opal (1,000 gp), 2 pieces of jade (400 gp each), 3 peridots (50 gp each), 3 red garnets (100 gp each), 2 rubies (400 gp each), 4 pieces of smoky quartz (25 gp each), 1 star ruby (1,000 gp), 2 topazes (500 gp each), 6 gold altar plates (200 gp each), 1 gold and silver chalice with amethysts (2,500 gp), 8 jade scroll cases (500 gp each), 1 jeweled gold casket, 1 platinum and black jade ring (3,500 gp), 2 scrolls of *mirage arcana* (caster level 12th), scroll of *programmed image* (caster level 12th), +4 spell resistance 13 full plate armor, and a +3 heavy pick.

The coins and gems lie atop the mound. The other items are buried in the sand, and a Search check (DC 25) is needed to recover them all. The three scrolls are in separate jade scroll cases, which are included in the list of items in the hoard. All the metal items in the hoard are searing hot, and each deals 2d4 points of fire damage if touched.

## 7. OLD LAIR

The temperature in this chamber is greater than 250° F (hot enough to damage characters after 1 minute of exposure, as noted in the *Dungeon Master's Guide*). The crevasse here is similar to the one in area 3, and the steam and volcanic gases it emits restrict vision to 20 feet.

The bones of the dragon that Sventsorggviresh defeated when she claimed this lair lie arranged in animated skeleton fashion atop a big mound of volcanic sand. Despite their lifelike arrangement, however, they are just bones.

Sventsorggviresh has laid a clutch of four eggs in the sand under the skeleton.

## 8. LAVA POOL (EL 10)

This pool of molten lava is several hundred feet deep. Lava tubes lead from here to many geysers and smaller volcanoes in the vicinity. Sventsorggviresh has plumbed the depths of the pool using her *ring of*

*swimming* and *necklace of adaptation*, and she has discovered several tubes large enough to admit her. If faced with certain defeat within the lair, she dives into the pool and escapes through one of these tubes.

**Creatures:** A gang of ten fire, steam, and magma mephits are always here playing in the pool or in the air above it.

➤ **Fire Mephits (4):** hp 15, 13, 12, 12; see the mephit entry in the *Monster Manual*.

➤ **Magma Mephits (3):** hp 15, 13, 12; see the mephit entry in the *Monster Manual*.

➤ **Steam Mephits (3):** hp 14, 13, 13; see the mephit entry in the *Monster Manual*.

**Tactics:** The mephits use the same tactics as their comrades in area 1. If threatened, most flee toward area 4, but a few head for area 7.

## ALTERING THE ADVENTURE

Sventsorggviresh is a formidable opponent all by herself. To make this adventure even more dangerous, however, you can give her a mate. She is most likely to choose a younger male. Sventsorggviresh's mate might share her chamber, but he is more likely to dwell in area 4 or area 5. In such a case, Sventsorggviresh won't bother with the *programmed image* in area 4, and woe to the party caught between the two dragons.

Sventsorggviresh's volcano, with its multiple chambers, also makes an ideal lair for a clutch of younger red dragons. Such a group of young dragons has probably driven off the resident mephits, or at least thinned their numbers considerably.

## ABOUT THE AUTHOR

Skip Williams keeps busy with freelance projects for several different game companies, and he has been *Dragon Magazine's* sage since 1986. Skip was a code-signer of the D&D 3rd edition game and the chief architect of the *Monster Manual*. When not devising swift and cruel deaths for player characters, Skip putters in his kitchen or garden. (His borscht gets rave reviews.)

# ANTICHE CREATURE LEGGENDARIE

Infiniti volumi narrano di gesta eroiche che rivelano la potenza e la maestosità dei draghi. Nessun'altra creatura, sia essa un formidabile alleato o un terrificante nemico, è in grado di ispirare tale stupore e meraviglia.

Questo supplemento riccamente illustrato per il gioco di D&D® costituisce un compendio generale ed esaustivo sulle creature più affascinanti di qualsiasi gioco di ruolo fantasy. Oltre alla fisiologia, alla psicologia, alla personalità e alla società dei draghi, potrete trovare le statistiche complete dei dieci draghi tradizionali per tutte le categorie di età. *Draconomicon™: Il Libro dei Draghi*, con nuovi talenti, incantesimi, oggetti magici, classi di prestigio per i draghi, per i loro alleati e quanti sono così coraggiosi o pazzi da dare loro la caccia, contiene inoltre le tavole illustrate delle tane di tutte le dieci specie classiche di draghi e le regole per creare i loro preziosi e ambiti tesori.

Per utilizzare questo supplemento, un Dungeon Master deve possedere anche il *Manuale del Giocatore™*, la *Guida del DUNGEON MASTER™* e il *Manuale dei Mostri™*.

Un giocatore necessita del solo *Manuale del Giocatore*.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.

Sede: 43100 Parma (Italy)

Visita il sito web: [www.25edition.it](http://www.25edition.it)

Visita il sito web  
[www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd)

ISBN 88-8288-104-0



9 788882 881047

Prezzo: € 32,95