

DRAGO

(Regole D&D per creare un PG Drago v. 1.4)

Di Marco Dalmonte



CARATTERISTICHE

Un personaggio drago inizia tirando 4d6 per ogni caratteristica e scartando il risultato peggiore.

Una volta determinati i sei valori, essi possono essere combinati in qualsiasi ordine, ed è inoltre possibile togliere 2 punti da un valore per aumentare uno dei rimanenti di 1 punto solo. Quando tutte le modifiche sono state fatte e i valori abbinati a ciascuna delle sei caratteristiche del PG, occorre scegliere la razza draconica di appartenenza. In base alla razza scelta, il giocatore modifica quindi i propri punteggi coi bonus e malus associati a ciascuna di esse.

Il giocatore dovrebbe poi scegliere un allineamento per il suo personaggio che comprendesse almeno uno dei due caratteri (asse Legge-Caos o asse Bene-Male) dell'allineamento del genitore draconico.

La tabella 1 riporta l'elenco dei draghi in ordine decrescente di potere, con allineamento e modificatori. Laddove compaia un allineamento specifico sia per etica (Legge-Neutralità-Caos) che per morale (Bene-Neutralità-Male), si intende che tutti i draghi di quel tipo rispecchiano quell'allineamento. Se invece è presente un solo descrittore (con un trattino prima o dopo, per indicare allineamento o morale mancante), i draghi di quel tipo ruotano intorno a quell'asse.

TAB. 1 – CARATTERISTICHE E MODIFICATORI

<i>Cromatici</i>	<i>AM</i>	<i>Modificatori</i>
Rosso	CM	+5 For, -2 Sag
Blu	N/NM	+3 For, +2 Des, -2 Cos
Verde	CN	+3 For, +2 Car, -2 Sag
Nero	CN/CM	+3 For, +2 Int, -2 Des
Bianco	N/NM	+3 For, +2 Cos, -2 Int
Giallo	LN/LM	+3 For, +2 Sag, -2 Car

<i>Metallici</i>	<i>AM</i>	<i>Modificatori</i>
Oro	LB	+5 Car, -2 Des
Argento	NB	+3 Car, +2 Des, -2 For
Bronzo	LB	+3 Car, +2 Sag, -2 Cos
Rame	CB	+3 Car, +2 Cos, -2 Int
Ottone	NB	+3 Car, +2 Int, -2 Sag
Piombo	CB	+3 Car, +2 For, -2 Des

<i>Gemmati</i>	<i>AM</i>	<i>Modificatori</i>
Ambra	C-	+3 Cos, +2 Car, -2 Des
Ametista	N	+3 Cos, +2 Int, -2 Sag
Rubino	L-	+3 Cos, +2 For, -2 Sag
Zaffiro	LN	+3 Cos, +2 Des, -2 For
Smeraldo	CN	+3 Cos, +2 Car, -2 Sag
Onice	-N	+3 Cos, +2 Int, -2 Des
Giada	N-	+3 Cos, +2 Car, -2 Int
Topazio	LN	+3 Cos, +2 Sag, -2 Car
Cristallo	LM	+3 Cos, +2 Des, -2 For
Turchese	NM	+3 Cos, +2 Sag, -2 Car
Quarzo	LM	+3 Cos, +2 Des, -2 Int
Ossidiana	CM	+3 Cos, +2 For, -2 Des

Una volta aggiunti i modificatori alle caratteristiche, i punteggi del PG drago creato equivalgono alla sua età da Cucciolo (1 Dado Vita, all'incirca 5 anni d'età). Successivamente il drago acquisisce nuovi DV ad ogni livello, maturando fino a raggiungere l'età Adulta e progredendo ulteriormente fino alle vette supreme del potere draconico. Per ogni Dado Vita acquisito oltre il primo e fino all'età Adulta, il personaggio guadagna 1 punto da poter aggiungere ad una delle sue caratteristiche; successivamente guadagna 2 punti raggiunta l'età Adulta, e altri 2 punti per ogni categoria

superiore (Maturo, Venerabile e Supremo). Inoltre, il punteggio di Forza aumenta al crescere della taglia oltre la media, mentre la Destrezza subisce per contro una riduzione per ogni taglia oltre la media coi seguenti modificatori (cumulativi): 1 punto a taglia Grande, 1 punto a taglia Enorme, 2 punti a taglia Gigantesca.

Il drago non ha un limite massimo di punteggi nelle caratteristiche, che quindi crescono ben oltre i normali standard di umani e semiumani. Tuttavia in età Adulta nessuna caratteristica mentale o fisica può essere inferiore a 9.

Esempio: Simone ha appena creato il suo PG drago dorato, totalizzando questi punteggi: 14, 12, 15, 15, 15, 10. Decide pertanto di abbinare i valori alle caratteristiche nel modo seguente: For 15, Des 15, Cos 15, Int 12, Sag 14, Car 10. Fatto questo, aggiunge i modificatori derivanti dalla sua razza, ottenendo così un drago dorato cucciolo coi seguenti punteggi: For 15, Des 13 (-2), Cos 15, Int 12, Sag 14, Car 15 (+5).

Raggiunta l'età Adulta (11 DV) il drago ha raggiunto taglia Gigantesca e ha 11 punti caratteristica da distribuire, 4 punti da sottrarre alla Destrezza e 4 da aggiungere alla Forza a causa della taglia. I suoi valori diverranno così: For 22 (+7), Des 11 (-4 e +2), Cos 18 (+3), Int 14 (+2), Sag 14, Car 16 (+1).

DIMENSIONI E PESO

Il drago appena nato è lungo circa 50 cm. Dopo il suo primo anno di vita diventa un Cucciolo (1 DV – il livello da cui si può iniziare a giocare con un PG drago) e la sua lunghezza è di $100 + 1d8 \times 10$ cm. In seguito, quando passa dallo stato di cucciolo a giovane drago (2 DV), si allunga di altri $1d6 \times 20$ cm al 2° e 3° livello, fino a che comincia ad allungarsi di 1 metro per livello dal 4° all'11°. Diventando adulti e poi venerabili, i draghi crescono ancora fino a dimensioni colossali (v. tabella riassuntiva in fondo al documento per l'esatta progressione della loro lunghezza).

La lunghezza elencata nella tabella riassuntiva in fondo al documento include naturalmente il collo e la coda, e di solito si considera che la coda sia lunga la metà del totale indicato, mentre la metà restante è rappresentata per 2/3 dal torso e per 1/3 dal collo e dalla testa. L'altezza si può considerare pari alla somma di corpo e collo, quindi la metà della lunghezza totale.

Per calcolare la larghezza massima del torace del drago, basta ipotizzare che sia la metà della lunghezza totale del solo torso.

Per quanto riguarda l'apertura alare, la distanza tra un capo dell'ala e l'altro di ogni drago è pari alla sua lunghezza da capo a coda.

Il peso di un drago è di circa 50 kg per ogni metro di lunghezza, +30 kg per Dado Vita.

Esempio: un drago blu adulto (9 DV) è lungo da capo a coda 8 metri. La lunghezza della coda è 4 metri, mentre il corpo è lungo 2,5 metri e largo 1,7 metri, il collo è lungo 1,5 metri e la sua altezza raggiunge i 4 metri. La sua apertura alare è pari a 8 metri e pesa 670 kg.

MOVIMENTO E CAPACITÀ DI CARICO

La sua capacità di carico (ingombro massimo) di un drago in forma naturale è pari a 2.000 monete (100 kg) per Dado Vita, mentre in forma umanoide o animale è quella standard per un essere con le sue caratteristiche fisiche.

La velocità di movimento base di un drago dipende dall'età, e fin da quando diventa Giovane oltre a camminare un drago può anche usare le proprie ali per volare. Questa tabella riassume la progressione della velocità di un drago in base all'età, tendendo a mente che il primo numero rappresenta la velocità massima (corsa) in metri al round, il secondo la velocità standard in metri al round, e il terzo la velocità in km/ora:

<i>Cucciolo</i>	Camminare:	18/6/2
<i>Giovane</i>	Camminare:	27/9/3
	Volare:	54/18/6
<i>Adulto</i>	Camminare:	36/12/4
	Volare:	72/24/8
<i>Maturo</i>	Camminare:	45/15/5
	Volare:	90/30/10
<i>Venerabile</i>	Camminare:	54/18/6
	Volare:	108/36/12

Il drago è in grado di rimanere in volo ogni giorno per un periodo massimo di 1 ora per proprio Dado Vita. Trascorso questo lasso di tempo (anche non necessariamente ininterrotto), egli non sarà più in grado di rimanere in aria a causa della stanchezza, e non potrà fare altro che camminare finché non avrà riposato almeno 8 ore per ritemperare la muscolatura.

Fare riferimento alle regole per il movimento tattico aereo per sapere quali sono le manovre che un drago può compiere (rif. abilità *Pilotare* nel *Manuale delle Abilità Generali*). Il drago possiede un Fattore di Manovrabilità che dipende dalla sua taglia, come segue: Media 3, Grande 1, Enorme 1/2, Gigantesca 1/3.

CLASSE D'ARMATURA E VALORE D'ARMATURA

La pelle spessa e le scaglie metalliche di cui è ricoperto il corpo di un drago rendono difficile alle armi penetrare la sua dura corazza esterna e ferirlo in profondità. Naturalmente, la pelle e le scaglie divengono più spesse solo con l'andare del tempo e con l'avvenuta maturità, ed è per questo che la CA del drago, che non può beneficiare della protezione offerta da armature ma solo da eventuali bonus magici, si abbassa man mano che progredisce di livello. In effetti, appena nato la pelle del drago è poco spessa quasi quanto quella di un ippopotamo, ma non ha ancora formato le scaglie per cui i draghi sono famosi. Solo a partire dallo stadio Giovane le gibbosità e le protuberanze che si vanno creando qua e là si mutano in vere e proprie scaglie di un unico colore (quello che distingue la razza di appartenenza del drago), e continueranno ad allargarsi e ispessirsi con l'andare del tempo.

La CA naturale di un drago cromatico cucciolo è 8, modificata da eventuali bonus per la Destrezza, ed essa cala di 1 punto per ogni DV successivo fino ad arrivare a -1 a 10 DV, poi migliora più lentamente (v. tabella riassuntiva alla fine del capitolo).

Le scaglie e la pelle dei draghi metallici e di quelli gemmati tuttavia sono più spesse di quelli cromatici, e pertanto a parità di Dadi Vita/Livello la loro CA migliora di un punto rispetto a quella dei cromatici (v. tabella riassuntiva)

Inoltre, questo ispessimento oltre a migliorare la CA concede ad ogni drago un Valore d'Armatura per ogni categoria d'età come segue: 1 a Giovane, 3 ad Adulto, 5 a Maturo, 7 a Venerabile e 9 a Supremo, consentendogli di detrarre lo stesso quantitativo di danni (assorbiti dalle scaglie) da ogni ferita ricevuta.

TIRI SALVEZZA, THAC0, DADI VITA E PUNTI FERITA

Il drago usa gli stessi Tiri Salvezza di uno Stregone di livello pari ai suoi Dadi Vita, beneficiando però di un bonus di +1 cumulativo a tutti i TS una volta divenuto Adulto, bonus che diventa +2 in età Matura, e infine +3 a livello Venerabile.

Il THAC0 del drago dipende dai suoi Dadi Vita, proprio come quello dei normali mostri, e migliora al passaggio di ogni livello (v. Tabella riassuntiva a fine documento).

Ogni drago (indipendentemente dalla razza) usa d8 per determinare i PF posseduti, e ad ogni passaggio di livello acquista un nuovo Dado Vita, fino al massimo consentito per la sua razza (livello Venerabile). Naturalmente il bonus o malus Costituzione viene considerato ad ogni passaggio di livello per aggiungere o sottrarre Punti Ferita dal valore ottenuto col d8. Nel caso la Costituzione aumenti, i PF guadagnati dall'aumentare del bonus si applicano retroattivamente per tutti i DV posseduti sino a quel momento.

Esempio: Ylorchaem è un drago d'oro di 7° livello (7 DV) con Costituzione 15 (+1 Pf/livello) e 50 PF. All'8° livello guadagna un nuovo d8 e contemporaneamente aumenta di 1 punto la sua Costituzione, portandola a 16 (+2). All'8° livello perciò, i suoi PF salgono a 65: 6 su d8, +2 Pf dati dal bonus Cos, +7 Pf per i 7 livelli precedenti, visto che ora il suo bonus di Costituzione è cresciuto e questo si considera retroattivamente aumentando i PF già guadagnati.

ABILITÀ GENERALI

Ogni drago possiede 2 abilità generali a livello Cucciolo (1 DV) più le abilità bonus *Dracologia*, *Furtare* e *Ascoltare* (oltre ad eventuali abilità gratuite dovute ad un alto punteggio di Intelligenza), e guadagna un'abilità aggiuntiva ogni due Dadi Vita, più una bonus ai livelli Adulto, Maturo, Venerabile e Supremo, mentre a livello Giovane acquista gratuitamente l'abilità *Combattere in volo*.

Con le regole alternative basate sui punti abilità presentate nel *Manuale delle Abilità Generali*, il drago inizia con 6 punti (più eventuale bonus di Intelligenza), ha 2 punti gratuiti nelle abilità *Ascoltare*, *Furtare*, *Dracologia* e *Combattere in volo* (quest'ultima solo da livello Giovane) e guadagna 2 punti per ogni Dado Vita aggiunto.

Il drago può apprendere tutte le abilità generali normalmente disponibili anche alle altre classi, con opportune restrizioni stabilite dal DM in caso di ovvia

impossibilità del drago di apprendere o utilizzare appieno certe capacità (ad esempio *Contorsionista* o *Faccia tosta* sono improbabili per un drago, così come qualsiasi tipo di ingegneria, a meno che il drago non possieda libri e manuali sull'argomento sui quali si sia istruito da solo o abbia ricevuto un'istruzione appropriata da qualche esperto, forse in forma umanoide).

Per effettuare prove di abilità con un drago bisogna tirare 2d12 anziché 1d20.

Inoltre, i PG draghi possono utilizzare gli slot di abilità generali per apprendere l'uso di alcune abilità tipicamente caratteristiche dei draghi e solo a loro accessibili, descritte di seguito.

Attacco in picchiata (Des): il drago è in grado di effettuare un attacco volando con un'inclinazione di 45° contro una vittima che si trovi almeno a 36 metri di distanza e non oltre la distanza coperta volando a velocità massima con una favorevole prova di abilità (usare il valore del Volare); se il tiro fallisce invece, si assisterà ad un normale attacco con bonus di +2. Attaccando in picchiata il drago guadagna 1 metro in avanti per ogni metro perso in altezza, e quando piomba sulla preda può effettuare un attacco con morso o artigli con bonus di +4, raddoppiando i danni se ottiene la sorpresa.

Inoltre, se il risultato è un valore che colpisce la CA della vittima di 5+ punti di scarto o è un 18 naturale o più, la vittima viene immobilizzata nella stretta del drago, e per ogni round successivo subisce automaticamente i danni derivanti dal suo artiglio o morso. È necessario che effettui con successo un TS Paralisi per potersi liberare (può tentare una volta al round), e nel frattempo può attaccarlo se riesce in una prova contrapposta di Forza, ma subisce una penalità di -2 al TxC e infligge danni minimi, tuttavia i danni inferti diventano un bonus al suo TS Paralisi per liberarsi.

Restrizioni: il drago deve essere almeno Adulto per riuscire a utilizzare l'attacco in picchiata. Se questa abilità viene scelta una seconda volta (o con 4 gradi di abilità), il drago può tentare di attaccare in picchiata un singolo bersaglio con due artigli (se possiede almeno 2 attacchi con gli artigli) anziché col solo morso. Infine, se viene scelta una terza volta (6 gradi di abilità), è possibile attaccare una vittima contemporaneamente con 2 artigli e 1 morso, decidendo dove trattenere la vittima se entrambe le forme di attacco vanno a segno.

Attacco in sospensione (For): con una prova di abilità riuscita, il drago si libra in aria sul posto per un round, riuscendo a sfruttare tutti gli attacchi a sua disposizione (eccettuato quello con le ali e il soffio). Tuttavia il round seguente è costretto a scendere di almeno 12 metri in altezza, consumando il suo normale movimento con questa procedura. Se la prova d'abilità fallisce, non è possibile attaccare in sospensione per quel round e si dovrà procedere con un altro tipo di attacco.

Restrizioni: il drago deve possedere attacchi multipli (almeno 3 attacchi differenti) prima di apprendere l'Attacco in sospensione.

Ghermire (For): questa abilità consente al drago di trattenere un avversario appena colpito con un artiglio o col morso, arrecandogli poi danni automatici. Se ha intenzione di ghermire la preda una volta colpita, il drago effettua una prova d'abilità e se riesce la vittima deve tentare un favorevole TS contro Paralisi con penalità pari al successo della prova di *Ghermire* per evitare di rimanere intrappolato. Una vittima ghermita subisce automaticamente i danni dagli attacchi che il drago dirige contro di essa ad ogni round senza bisogno di TxC (per morsi o artigli) né Tiri Salvezza (in caso soffi), ma ad ogni round è concesso un nuovo TS Paralisi per fuggire, sempre con la penalità iniziale data dalla prova di *Ghermire*. Se il DM lo consente, al posto del TS è possibile effettuare una prova contrapposta di *Artista della fuga* o di *Muscoli* (se la probabilità è migliore).

Restrizioni: sfruttabile solo contro avversari di una taglia inferiore al drago.

Ingoiare (Cos): nel caso il drago stia combattendo contro un nemico di altezza o lunghezza pari al massimo alla metà della lunghezza del proprio collo, e nel caso il tiro del dado sia un risultato che consente al drago di colpire la vittima con uno scarto di almeno 8 punti, oppure un 20 naturale, allora significa che il drago sta ingoiando la vittima. Essa deve effettuare un TS Raggio della Morte per liberarsi in tempo dal suo morso, viceversa viene ingoiata completamente, e una volta all'interno dello stomaco del drago deve effettuare un TS ogni round o morire per asfissia e assimilazione da parte dei succhi gastrici. Anche in caso il TS riesca, subisce comunque 6d6 PF al round da acido.

Se comincia ad attaccare il drago, la sua pelle interna ha CA 7, ed esso la può sputare fuori solo con una prova di Costituzione che abbia successo. La vittima può resistere a questo tentativo (e rimanere nel suo stomaco!) con una prova di Forza contrapposta.

Restrizioni: il drago deve essere di livello Adulto per poter acquisire quest'abilità.

Terrorizzare (Car): quando usa quest'abilità in forma draconica, il drago ruggisce e così facendo emana intorno a sé un'aura terrorizzante che è in grado di spaventare e mettere in fuga tutti quelli che si trovano entro un raggio di 3 metri per categoria d'età a partire da Giovane. Naturalmente è necessaria una prova di abilità, e nel caso riesca, tutti gli esseri nel raggio d'azione del ruggito devono effettuare un TS contro Incantesimi mentali o fuggire in preda al panico per 1d10 round, rimanendo talmente scossi da subire una penalità di -1 su tutti i tiri opposti al drago per 24 ore. Se anche il TS riesce, la vittima può rimanere vicino al drago ma subisce una penalità di -1 al Tiro per Colpire per 1 ora.

Restrizioni: il drago deve essere di livello Giovane. Le vittime che si sono salvate la prima volta non subiscono più l'effetto terrorizzante del ruggito per le successive 24 ore.

Travolgere (For): quando usa quest'abilità in forma draconica, il drago è in grado di piombare volando su un individuo o un gruppo di individui (se il drago è sufficientemente grande) e di schiacciarli completamente

col proprio corpo. È necessario solo un Tiro per Colpire che vada a segno contro la CA migliore (in caso di un gruppo di individui) ed è l'unica azione che il drago fa in quel round. Tutti i travolti devono fare un TS Raggio della Morte modificato in base alla stazza del drago per dimezzare i danni, che dipendono dalle dimensioni del drago (v. tabella). Il drago non subisce alcun danno sfruttando questa manovra, visto che da livello Adulto viene ferito solo da armi magiche.

Chi si trova sotto di lui può contrattaccare preparando un'arma da punta o da taglio per trafiggerlo: in tal caso il TxC beneficia di un bonus di +4 e infligge al drago danni doppi se l'attacco va a segno.

TAB. 3 – ABILITÀ TRAVOLGERE

Lunghezza	Area colpita	Danni	Modif. TS
6 metri	1 bersaglio	2d8	+0
12 metri	4m x 2m	3d8	-1
24 metri	8m x 4m	4d8	-2
36 metri	12m x 6m	5d8	-4

Restrizioni: il drago deve essere di livello Adulto e lungo almeno 6 metri per poter acquisire quest'abilità.

CAPACITÀ DI COMBATTIMENTO E MAESTRIE

Come tutte le classi, anche i PG draghi possiedono capacità di combattimento che possono diversificare e scegliere col passare di livello. Nel caso dei draghi però, le Maestrie nell'uso delle armi sono abbastanza peculiari, poiché non esistono armi vere e proprie che un drago possa utilizzare (a meno che non sia in grado di tramutarsi in un essere che sappia usarle – vedi nota sui draghi dorati). Per questo gli slot di maestria che i draghi hanno a disposizione vengono utilizzati essenzialmente per apprendere ad usare i propri attacchi naturali con sempre maggior efficacia, riuscendo ad incrementare i danni causati alle vittime.

Un cucciolo di drago (1 DV) parte con 3 slot disponibili, uno dei quali deve essere usato per imparare a combattere col morso e un altro per sfruttare il soffio una volta al giorno. Successivamente guadagna 1 slot per ogni DV successivo, ad eccezione dei livelli Giovane, Adulto, Maturo, Venerabile e Supremo, che gli concedono 3 slot (anziché 1 solo).

Ogniquale volta voglia utilizzare uno slot, può farlo in uno dei due modi seguenti:

1. apprendere una modalità di attacco diversa;
2. potenziare una delle modalità di attacco già conosciute.

Nel primo caso, le modalità di attacco apprendibili sono le seguenti: Morso (1), Artiglio (max 2), Calcio (max 2), Coda (1), Ali (1), Sputo (1), Soffio (1 slot per tipo). Chiaramente il numero di slot spendibili in questi tipi di attacco è limitato dal numero massimo di attacchi che il drago può fare con ciascuna modalità, come chiaramente indicato tra parentesi. Occorre ricordare che il drago può effettuare attacchi multipli solo se durante il round non si muove per oltre la metà della velocità standard: in qualsiasi altro caso, disporrà di un solo attacco (a sua scelta) oltre all'azione di movimento (a meno che non attacchi in picchiata).

Occorre precisare inoltre che ognuna di queste modalità di attacco può essere sfruttata solo contro avversari che si trovano in certe posizioni rispetto al drago, e che alcune producono effetti particolari:

- **Morso e Artiglio:** di fronte o di lato al muso (il morso ha una portata pari alla lunghezza del collo). Nessun effetto speciale.
- **Calcio:** davanti, di fianco o dietro al drago, il calcio può essere usato sia per sbilanciare che per schiacciare la vittima. Nel primo caso, se l'attacco va a segno la vittima deve effettuare una prova di *Equilibrio* (o Destrezza con malus base di -4) con penalità pari ai PF subiti per evitare di cadere 1d4 metri più indietro, e occorre un'azione di movimento per rialzarsi. Nel secondo caso, la vittima effettua un TS Paralisi per non rimanere immobilizzata sotto la sua zampa, e se il drago non si sposta nei round successivi, i danni sono automatici. Il calcio si apprende solo da livello Adulto.
- **Colpo di coda:** dietro o di fianco al drago (la coda ha una portata pari alla sua lunghezza). La vittima colpita deve effettuare una prova di *Equilibrio* (o Destrezza con malus base di -4) con penalità pari ai PF subiti per evitare di cadere a terra (se si è in volo, si è sbalzati 2d6 metri più in basso); occorre un'azione di movimento per rialzarsi. Alternativamente può usare la coda per disarmare un avversario, che deve effettuare un TS Paralisi con uguale penalità per evitare di lasciar cadere l'arma. Il colpo di coda si apprende solo da livello Adulto.
- **Colpo d'ali:** cono di lunghezza massima 1 metro per DV e largo 1/3 della lunghezza, davanti al drago. Tutte le vittime entro il cono sono scosse dalla ventata prodotta dal drago, e devono effettuare un TS Paralisi con penalità pari ai PF subiti o essere stordite per 1 round. Il colpo d'ali si può apprendere solo a livello Maturo.
- **Sputo:** il drago rilascia uno sputo corrosivo basato sull'elemento che lo caratterizza (caustico per chi usa veleno o acido, raggelante per chi usa il freddo, ustionante per chi usa il caldo, elettrizzante per chi usa i fulmini). Occorre un normale TxC, il raggio d'azione è di 1 metro per Dado Vita e i danni dipendono dall'età del drago: Cucciolo 1d6, Giovane 1d8, Adulto 2d6, Maturo 2d8, Venerabile 3d8, Supremo 4d8.

Il danno base di ogni modalità di attacco non appena viene appresa è di 1d4 PF, ad eccezione del morso che parte con 1d6 PF. Per potenziare i danni bisogna spendere 1 slot di maestrie per ogni tipo di attacco (morso, artigli, calci, ali, coda), e la progressione segue questa scala: 1d4 → 1d6 → 1d8 → 1d10 → 2d6 → 2d8 → 2d10 → 3d8 → 3d10 → 4d8 → 6d6

Ciò significa che se, ad esempio, il drago rosso Graunar vuole riuscire a fare 2d6 danni con un morso, dovrà sacrificare almeno 4 slot di maestria (compreso il primo per apprendere l'attacco col morso da 1d6 PF) per riuscirci.

Il danno massimo che può causare il morso di un drago dipende dai suoi Dadi Vita (rif. tabella 4):

TAB. 4 – DANNI DEL MORSO

Dadi Vita	Danno Max Morso
1-4	10 Pf
5-8	20 Pf
9-12	30 Pf
13-17	40 Pf
18-20	50 Pf
21+	60 Pf

Il danno causato dalle altre modalità di attacco (ad eccezione dello sputo e del soffio) non può mai essere superiore ad 1/3 (arrotondando per eccesso) del danno inflitto col morso (inclusendo anche eventuali bonus derivanti dalla Forza). Ciò significa ad esempio che prima di acquistare un attacco con gli artigli da 1d4 PF, il drago deve spendere almeno 3 slot per portare il danno del morso a 2d6 PF. Questa regola fissa il limite per l'utilizzo degli slot di maestrie da parte dei draghi.

L'attacco primario di un drago beneficia sempre del bonus completo derivante dalla Forza, mentre tutti gli altri attacchi hanno un bonus al TxC pari alla metà del modificatore standard (arrotondando per difetto). Il drago può scegliere a suo piacere il numero di attacchi che vuol fare in ciascun round, se esistono abbastanza nemici nelle vicinanze e c'è spazio di manovra. Tuttavia per poter sfruttare tutti gli attacchi disponibili non può muoversi oltre la metà della sua normale velocità di cammino in quello stesso round, viceversa potrà effettuare solo un attacco tra quelli disponibili (solitamente il morso o il soffio).

Se il drago decide di usare il proprio soffio (o di lanciare un incantesimo, se ne è capace), non può effettuare altri attacchi per tutto il round.

Esempio: Graunar è un drago rosso con Forza 20 (+4). Possiede 5 attacchi: 1 morso, 2 artigli, 1 coda e 1 calcio. Il suo bonus al TxC e ai danni col morso è sempre di +4, mentre con gli attacchi secondari (sempre che la disposizione dei suoi nemici gli consenta di sfruttarli) il bonus al Tiro per Colpire è di +2.

Da ultimo, occorre precisare che, essendo creature magiche nonché di grande forza e possanza, gli attacchi dei draghi sono considerate ad un certo livello come fossero equivalenti ad armi magiche. In pratica, i suoi colpi si considerano come se provenissero da un'arma magica +1 per ogni 4 DV posseduti dal drago (arrotondando per difetto, quindi +1 a 4 DV, +2 a 8 DV, +3 a 12 DV, +4 a 16 DV e +5 a 20 DV), al fine di capire quali creature possano essere ferite da lui. Il bonus non influisce né sul TxC né sui danni.

POTERI STRAORDINARI

Soffio del Drago

Ogni drago è in grado di emettere un particolare tipo di attacco chiamato Soffio dopo aver usato 1 slot di maestria per acquisirlo. Ogni drago cromatico e gemmato ha un tipo di soffio caratteristico della sua razza, mentre i draghi metallici sono in grado di sfruttare due tipi di soffio (e per acquisirli devono perciò spendere 2 slot). Il soffio è un effetto soprannaturale creato in parte da alcune parti biologiche del drago, che combinano elementi fisici e magia in modo del tutto peculiare per creare un'arma di portata devastante.

Ciascun drago può soffiare fino a 3 volte al giorno (contando 24 ore dopo il primo utilizzo, per sapere quando è possibile soffiare nuovamente) dal livello Adulto. Il soffio può essere scelto già da livello Cucciolo, ma fintanto che non diventa Adulto il drago può usarlo solo 1 volta al giorno.

Il soffio colpisce automaticamente il bersaglio (nessun TxC richiesto), che però si deve trovare nella stessa direzione in cui punta il drago e in zona scoperta (ad esempio, il drago non può colpire un bersaglio alle sue spalle se indirizza il soffio dinnanzi a sé, né un bersaglio riparato dietro ad una parete). Se utilizza il soffio, il drago non può portare altri attacchi nello stesso round, ma a differenza degli incantesimi, egli non ha bisogno di concentrarsi per sfruttarlo.

Il soffio è considerato un effetto magico in grado di danneggiare qualsiasi tipo di bersaglio, e la barriera anti-magia è inefficace per proteggersi dai suoi effetti. Tuttavia, è impossibile per un drago usare il suo soffio finché si trova in un'area di anti-magia, che appunto nega tutti i suoi poteri magici, incluso questo.

Ogni razza ha un soffio particolare, la cui forma è fissa ma le cui dimensioni dipendono dal livello del drago. Similmente, anche i danni arrecati dipendono dalla potenza del drago, in quanto ogni soffio causa ai bersagli che vengono a trovarsi sulla sua linea un ammontare di danni pari ai Punti Ferita attuali del drago, oppure un certo tipo di dado di danni in base alla sua specie (in base al totale migliore):

- Cromatici: 1d8 PF × DV del drago
- Gemmati: 1d10 PF × DV del drago
- Metallici: 1d10 PF × DV del drago

È permesso un TS Soffio del Drago per dimezzare i danni, ma solo se la vittima è in grado di muoversi o ha spazio per evitarlo (trattandosi di un TS che simula una copertura improvvisata o una schivata all'ultimo momento); se una delle due condizioni non sussiste, allora la vittima subisce interamente i danni. Per gli oggetti è ammesso un TS basato sul tipo di elemento che li colpisce (Gelo, Acido, Fuoco o Fulmine; il soffio di gas è solo per metà acido e causa dunque automaticamente metà PF agli oggetti, ¼ se il TS viene effettuato con successo).

Di seguito vengono descritti i vari tipi di soffio esistenti in base alle razze dei draghi, elencati in ordine alfabetico.

SOFFI DRAGHI CROMATICI

Bianco (*Cono di gelo*): Lunghezza: DV x 3 metri (max 30 mt); Larghezza: 1/3 della lunghezza

Blu (*Fulmine*): Lunghezza: DV x 3 metri; Larghezza: 1,5 metri

Giallo (*Getto d'aria rovente*): Lunghezza: DV x 3 metri; Larghezza: 2 metri

Nero (*Getto d'acido*): Lunghezza: DV x 2,5 metri; Larghezza: 1,5 metri

Rosso (*Cono di fuoco*): Lunghezza: DV x 3 metri; Larghezza: 1/3 della lunghezza (max 9 metri)

Verde (*Nuvola di gas acido e velenoso*): Dimensioni: 15 m x 12 m x 9 m (costante)

SOFFI DRAGHI METALLICI

Nota: tutti i draghi metallici hanno due tipi di soffio che possono sfruttare, e devono quindi spendere 2 slot di maestrie per acquisirli. Il primo provoca danni, il secondo serve per incapacitare i nemici. Ciascuno dei due tipi di soffio può essere usato 3 volte al giorno.

Argento (*Cono di Gelo o Nuvola paralizzante*): il drago d'argento può scegliere se emettere un cono di gelo (v. drago bianco) o una nuvola di gas che paralizza le vittime per 1d8+1 minuti (TS Soffio evita).

Bronzo (*Fulmine o Nuvola repellente*): il drago di bronzo può scegliere se emettere un fulmine (v. drago blu) o una nuvola di gas che terrorizza e allontana le vittime per 1d6+2 minuti (TS Soffio evita)

Oro (*Cono di Fuoco o Nuvola venefica*): il drago dorato può scegliere se emettere un soffio di fuoco (v. drago rosso) o una nuvola di gas velenoso (v. drago verde).

Ottone (*Cono di Vapore o Nuvola soporifera*): il drago di rame può scegliere se emettere un soffio conico di vapore ustionante (v. drago rosso) o una nuvola di gas che addormenta le creature viventi per 1d10 minuti, indipendentemente dalle dimensioni o dai DV delle vittime (TS Soffio evita).

Piombo (*Getto Acido o Nuvola stordente*): il drago di piombo può scegliere se emettere un getto di piombo acido (v. drago nero) o una nuvola di gas miasmatico che stordisce le creature viventi per 1d4 minuti (TS Soffio evita).

Rame (*Spruzzo Velenoso o Nuvola rallentante*): il drago di rame può scegliere se emettere uno spruzzo di vapore venefico e acido (v. drago verde) o una nuvola di gas che rallenta le vittime per 1d4 minuti come l'incantesimo *lentezza* (TS Soffio evita).

SOFFI DRAGHI GEMMATI

Ambra (*Cono di lava liquefacente o Nuvola di gas ammorbante*): pur avendo un numero totale di soffii giornalieri pari a 3, il drago d'ambra può scegliere se emettere un cono di lava simile a quello del drago di rubino o una nuvola di gas ammorbante come quella del drago di giada.

Ametista (*Esplosione incapacitante*): il drago d'ametista soffiando emette una sfera d'energia violacea larga 1 metro che viaggia fino a 3 metri per DV. Giunta al punto d'impatto, esplose in una pioggia di lapilli infuocati che colpiscono tutti i presenti entro un raggio di 9 metri. Chiunque fallisca il TS oltre a subire i danni interi cade e ha il 50% di probabilità di restare a

terra svenuto per 1 round per DV del drago a causa della detonazione sonora al momento dell'esplosione.

Cristallo (*Cono di gelo cristallizzante*): il drago di cristallo emette un cono gelido simile a quello del drago bianco, ma chiunque fallisca il TS oltre a subire i danni interi vede il proprio equipaggiamento trasformarsi in fragile cristallo. Ogni oggetto cristallizzato si rompe quasi sempre al primo impatto (probabilità di 1-5 su 1d6) e a quel punto è distrutto. Solo un incantesimo appropriato (come *cristallo in metallo* o *cristallo in cuoio* o l'inverso di *cristallizzare*) può far tornare gli oggetti al loro stato normale.

Giada (*Nuvola di gas ammorbante*): il drago di giada emette una nuvola di gas tossico e acido simile a quella del drago verde, ma chiunque fallisca il TS oltre a subire i danni interi subisce una malattia ammorbante (tipo C) che gli impedisce di rigenerare le proprie ferite sia naturalmente che magicamente, e gli causa la perdita di 1 PF al turno. L'effetto inoltre fa deperire fino al disfacimento in 1d6 turni qualsiasi oggetto non metallico trasportato dalla vittima. Solo un incantesimo di *cura malattie* o una *guarigione* può cancellare gli effetti della malattia sia sulla vittima che sui suoi oggetti.

Onice (*Getto d'acido oscurante*): il drago d'onice emette un getto d'acido simile a quello del drago nero, ma chiunque fallisca il TS oltre a subire i danni interi viene avvolto da una sfera di oscurità del diametro di 6 metri che si sposta con lui e impedisce di vedere a chiunque si trovi al suo interno, mentre il drago può vedere attraverso di essa senza problemi. L'oscurità permane per 1 round per DV del drago o fino a che non viene rimossa con *dissolvi magie* o *luce magica*.

Ossidiana (*Colata di lava intrappolante*): il soffio di un drago d'ossidiana è un getto di lava lungo 3 mt per DV del drago e largo fino a un terzo. Chiunque fallisca il proprio TS, oltre ai danni interi si trova anche ricoperto da una spessa colata di ossidiana solidificata. Il soggetto oltre ad essere immobilizzato rischia anche l'asfissia, a meno che non si liberi con una prova di Forza con penalità pari alla metà dei DV del drago, oppure qualcuno dall'esterno non rompa la crosta di ossidiana (CA 6, Punti Danno pari ai PF subiti).

Quarzo (*Cono di luce abbagliante*): il soffio di un drago di quarzo è un cono di luce abbagliante lungo 3 mt per DV del drago e largo fino a un terzo. Chiunque si trovi nell'area del soffio e fallisce il proprio TS, oltre ai danni interi dovuti al calore è anche accecato per 2 round per DV del drago e si riprende prima solo con un incantesimo di *cura cecità*. Anche in caso di TS favorevole, le vittime sono comunque accecate per 1 round.

Rubino (*Cono di lava liquefacente*): il drago di rubino emette un soffio conico di lava pura delle dimensioni di quello del drago rosso, ma chiunque fallisca il TS oltre a subire i danni interi vede il suo intero equipaggiamento liquefarsi per il calore. Oggetti di carta e tessuto vengono distrutti istantaneamente, quelli di cuoio o pelle in 1 round, altri materiali non metallici in 2 round, mentre quelli metallici in 3 round. Oggetti magici resistono per 1 round in più per ogni bonus di cui godono rispetto alle tempistiche sopra riportate, mentre oggetti magici senza bonus vengono distrutti in 4 round e oggetti resistenti al fuoco si sciolgono nel doppio del

tempo sopra indicato in base al materiale. Se gli oggetti vengono immersi completamente in acqua fredda prima che sia troppo tardi, il processo di liquefazione si arresta, ma nel frattempo hanno perso almeno la metà dei PD e gli oggetti magici con bonus possono aver perso parte del loro potere (bonus ridotto di 1-2 punti).

Smeraldo (*Ruggito assordante*): il soffio di un drago di smeraldo è in realtà un ruggito che provoca un'onda sonora che si estende tutt'intorno al drago e influenza chiunque si trovi in un raggio di 36 metri. Se il TS fallisce, oltre ai danni interi dovuti alla vibrazione sonora (che influenza qualsiasi creatura, anche non-morti e costrutti) la vittima rimane stordita e assordata per 1 round per DV del drago. In caso di TS favorevole le vittime sono comunque assordate e subiscono una penalità di -1 a TxC e CA per 1 round per DV del drago.

Topazio (*Cono disidratante*): il drago di topazio emette un cono di energia ultrasonica lungo 3 mt per DV del drago e largo fino a un terzo che fa evaporare qualsiasi liquido incontri. Il soffio influenza quindi qualsiasi essere sia in parte costituito da liquidi e fluidi vitali, e chiunque fallisca il TS oltre a subire i danni interi perde 1d6 punti di Forza per la disidratazione, mentre eventuali liquidi normali o magici presenti nell'equipaggiamento evaporano (fino a un massimo di 2 litri per DV del drago). Anche in caso di TS riuscito, la vittima perde comunque 1 punto di Forza, e se la caratteristica scende a zero un soggetto diventa una larva incapace di muoversi. La forza perduta ritorna solo con un incantesimo di *ristorazione*, oppure tramite normale riposo al ritmo di 1 punto al giorno.

Turchese (*Getto d'aria sbilanciante*): il soffio di un drago di turchese è un getto di aria fredda particolarmente violento lungo 3 mt per DV del drago e largo 2 metri. Chiunque si trovi nell'area del soffio e fallisce il proprio TS, oltre ai danni interi dovuti al gelo viene spinto all'indietro per 3d6 metri +1 metro per DV del drago, subendo danni da caduta automatici. Anche in caso di TS favorevole, le vittime sono comunque sbalzate indietro di 1d6 metri e devono effettuare una prova di Destrezza (o *Equilibrio*) per non cadere a terra.

Zaffiro (*Fulmine vaporizzante*): il drago di zaffiro emette un fulmine simile a quello del drago blu, ma chiunque fallisca il TS oltre a subire i danni interi viene trasformato in gas con tutto l'equipaggiamento (come sotto l'effetto di *forma gassosa*) per 1 turno per DV del drago o finché la magia non viene dissolta (usare i DV del drago per stabilirne il livello di potere).

Poteri sovranaturali di razza

Ogni drago in base alla specie a cui appartiene sviluppa automaticamente un determinato potere soprannaturale nelle fasi dello sviluppo più critiche, ovvero a livello Cucciolo (permanenti), Adulto (3 volte al giorno), Maturo (1 volta al giorno) e Venerabile (1 volta al giorno). Di seguito è riportata la lista dei poteri sovranaturali di ogni razza draconica: quelli elencati ad età Giovane sono sempre capacità naturali permanenti e non annullabili in alcun modo, mentre gli altri sono considerati poteri magici identici all'incantesimo omonimo e possono essere contrastati con *dissolvi magie* o simili effetti.

POTERI SOVRANNATURALI DEI CROMATICI

Bianco: *passo sicuro* (C), *lastra di ghiaccio* (v. *unto* - A), *bufera di neve* (M), *acqua in ghiaccio* (V)

Blu: *ventriloquo* (C), *stretta folgorante* (A), *evoca fulmini* (M), *raffica di vento* (V)

Giallo: *evaporazione magica* (C), *occhi di bragia* (A), *smuovi sabbia* (M), *terreno illusorio* (V)

Nero: *respirare acqua* (C), *tenebre magiche* (A), *marcire* (M), *sciame d'insetti* (V)

Rosso: *alterare fuochi normali* (C), *scalda metalli* (A), *pirocinesi* (M), *muro di fuoco* (V)

Verde: *nascondere tracce* (C), *intralciare* (A), *nube maleodorante* (M), *crea veleno* (V)

POTERI SOVRANNATURALI DEI METALLICI

Argento: *caduta morbida* (C), *forma gassosa* (A), *nebbia solida* (M), *controllare i venti* (V)

Bronzo: *ESP* (C), *suggestione* (A), *acqua aeriforme* (M), *creare acqua e cibo* (V)

Oro: *respirare acqua* (C), *evoca alleato animale* (A), *charme mostri* (M), *imposizione* (V)

Ottone: *lungavista* (C), *controllo della temperatura* (A), *attacco solare* (M), *evoca alleato planare* (V)

Piombo: *resistenza* (C), *freccia acida* (A), *frantumare* (M), *carne in pietra* (V)

Rame: *movimenti del ragno* (C), *neutralizza veleno* (A), *dissoluzione* (M), *terre mobili* (V)

POTERI SOVRANNATURALI DEI GEMMATI

Ambra: *scopri pericolo* (C), *sonno fatato* (A), *rifocillare* (M), *disintegrazione* (V)

Ametista: *apnea* (C), *trasmutare liquidi* (A), *crea veleno* (M), *nube velenosa* (V)

Cristallo: *barriera riflettente* (C), *charme persone* (A), *bufera di neve* (M), *lampo solare* (V)

Giada: *marcire* (C), *rubare il respiro* (A), *contagio* (M), *nube mortale* (V)

Onice: *porta d'ombra* (C), *tenebre magiche* (A), *mostro d'ombra* (M), *nebbia acida* (V)

Ossidiana: *santuario* (C), *stretta rocciosa* (A), *passa roccia* (M), *porta di roccia* (V)

Quarzo: *vedere l'invisibile* (C), *luce magica* (A), *riflessi fulminei* (M), *invisibilità migliorata* (V)

Rubino: *protezione mentale* (C), *dardi elementali di fuoco* (A), *muro di fuoco* (M), *tentacolo infuocato* (V)

Smeraldo: *psicocinesi* (C), *rombo di tuono* (A), *blocca mostri* (M), *telecinesi* (V)

Topazio: *respirare acqua* (C), *oscurare* (A), *distorsione* (M), *controllare i liquidi* (V)

Turchese: *spinta possente* (C), *folata di vento* (A), *tromba d'aria* (M), *evoca elementale dell'aria* (V)

Zaffiro: *libertà di movimento* (C), *luminosità* (A), *passa pareti* (M), *muro di pietra* (V)

Immunità

Ogni drago non subisce alcun danno dal soffio che emette la sua specie, ed è totalmente immune alla forma normale dell'elemento su cui è basato il proprio soffio (rif. Tabella 5), oltre a subire automaticamente metà danni da attacchi magici basati sull'elemento del proprio soffio, che possono ridurre a ¼ con TS Incante-

simi (anche normalmente non concesso). Da livello Adulto guadagnano l'immunità completa a qualsiasi danno derivante dall'elemento associato al loro soffio.

TAB. 5 – IMMUNITÀ ELEMENTALI DEI DRAGHI

Cromatici	Elemento	Gemmati	Elemento
Bianco	Gelo	Ambra	Fuoco, Acido
Blu	Elettricità	Ametista	Fuoco, Suono
Giallo	Fuoco	Cristallo	Gelo
Nero	Acido	Giada	Acido
Rosso	Fuoco	Onice	Acido, Ombra
Verde	Acido	Ossidiana	Fuoco
Metallici	Elemento	Quarzo	Fuoco, Luce
Argento	Gelo	Rubino	Fuoco
Bronzo	Elettricità	Smeraldo	Suono
Oro	Fuoco, Acido	Topazio	Fuoco
Ottone	Fuoco	Turchese	Gelo
Piombo	Acido	Zaffiro	Elettricità
Rame	Acido		

I draghi possiedono inoltre una Resistenza alla magia innata pari a 3% per Dado Vita posseduto. La resistenza è efficace contro qualsiasi effetto magico che colpisca direttamente il drago, e può essere abbassata ogni round a volontà dal drago per beneficiare degli effetti di alcuni incantesimi.

Inoltre ad ogni livello d'età da Adulto in avanti la magia della natura draconica lo ripara dai danni fisici e magici, rendendolo immune a una certa categoria di armi o incantesimi come segue:

Adulto: immune alle armi normali

Maturo: immune ad armi +1 e agli incantesimi di 1°

Venerabile: immune ad armi +2 e a incantesimi di 2°

Supremo: immune ad armi +3 e a incantesimi di 3°

Rigenerazione e Nutrimento

Ogni drago è in grado di rigenerare le proprie ferite quotidianamente, proprio come i normali esseri umani, ma grazie al loro metabolismo, i draghi lo fanno ad un ritmo accelerato. In genere, se un drago si riposa per otto ore al giorno, è in grado di recuperare un numero di Pf pari a 1/5 dei propri PF totali (arrotondando per eccesso) più il suo bonus di Costituzione, il doppio del totale sopra indicato se riposa per un giorno intero.

Se poi il drago si ciba adeguatamente (5 kg di carne per DV al giorno e 2 litri d'acqua per DV al giorno) allora guadagna ulteriori 4 PF per pasto consumato. Se invece salta un pasto o non mangia a sufficienza, rischia di indebolirsi e perdere le forze fino a morire d'inedia (v. regole relative al nutrimento nell'abilità generale *Metabolismo rallentato*).

Lingue

Ogni drago è in grado di parlare il dialetto draconico della propria tipologia (draconico cromatico, metallico o gemmato), e con bonus all'Intelligenza acquisisce la facoltà di apprendere altre lingue, tra cui anche i dialetti delle altre razze draconiche.

Se poi il drago possiede un'Intelligenza pari almeno a 13 punti, è in grado anche di parlare con qualsiasi animale normale.

Sensi acuti

Ogni drago possiede l'infravisione fino a 36 metri ed un udito e un olfatto talmente fino da ricevere sempre le abilità *Ascoltare* e *Fiutare* gratuitamente, oltre al fatto di ridurre di 1 punto qualsiasi probabilità di essere preso di Sorpresa. Egli mantiene queste capacità in tutte le sue forme.

Incantesimi

Ogni drago dotato di almeno 13 punti di Carisma e Costituzione è in grado di sviluppare i poteri di uno Stregone con sangue draconico (v. *Tomo della Magia vol. 1*). La sua scelta di incantesimi è limitata, ma non necessita di libri su cui studiarli e viene magicamente a conoscenza di nuovi poteri da aggiungere alla sua lista ogni volta che avanza di livello. Per poter accedere a questi poteri tuttavia un drago dovrà accumulare PE extra rispetto a quelli necessari per aumentare i propri DV come drago, secondo la tabella di progressione dello Stregone (anche se non viene considerato un multiclasse, quindi non avrà penalità ai PE). In tal modo potrà progredire separatamente sia come drago che come stregone e sfruttare tutte le capacità tipiche degli stregoni (magia del sangue e concentrazione).

A sua discrezione, ogni drago può scegliere di apprendere incantesimi divini se possiede una Saggiamente di almeno 12 punti, votandosi ad un immortale (draconico nel 90% dei casi) per avere a disposizione l'intera gamma degli incantesimi clericali di livello appropriato. Se invece possiede un'Intelligenza di almeno 12 punti può apprendere le arti arcane attraverso lo studio e diventare un mago. In entrambi i casi occorre accumulare PE extra da Chierico o da Mago separatamente a quelli da drago, ed è persino possibile avanzare contemporaneamente sia come Chierico o Mago che come Stregone (anche se ciò avrà un costo esorbitante in termini di PE).

L'unica limitazione è che il livello da Chierico, Mago o Stregone non potrà mai superare la metà dei Dadi Vita posseduti dal drago, quindi è chiaro che solo a partire da livello Giovane (2 DV) un drago potrà sviluppare poteri magici. Alcuni di loro probabilmente li svilupperanno anche più tardi (acquisendo nuovi punti caratteristica per potenziare Saggiamente o Carisma) e altri mai (in tal modo si spiega come mai non tutti i draghi siano in grado di manifestare poteri magici).

Per evocare gli incantesimi arcani o divini è sufficiente la concentrazione: i draghi non necessitano né di formule né di gesti, ma i sacerdoti devono possedere un simbolo sacro che focalizzi l'energia divina. Tuttavia, se il drago è interrotto o perde la concentrazione prima che abbia terminato l'incantesimo (ossia viene distratto o ferito prima del suo turno nel round di combattimento), allora l'incantesimo va sprecato (come se lo avesse lanciato, senza tuttavia produrre effetti).

Nota: questa regola sostituisce quanto finora riportato per gestire i poteri magici dei draghi in maniera semplificata, come indicato nella *Rules Cyclopeda* e nel *Tomo della Magia di Mystara*.

Forme alternative

I draghi possono manifestare un potere soprannaturale che consente di assumere una forma umanoide ed una animale. La probabilità di avere questo potere dipende dalla sottorazza di appartenenza (il giocatore può tirare casualmente o concordare col Master la possibilità di usufruire di una forma alternativa):

CROMATICI: Rosso 30%, Blu 25%, Verde 20%, Nero 15%, Bianco 10%, Giallo 5%

GEMMATI: Ambra e Ametista 60%, Rubino e Zaffiro 50%, Smeraldo e Onice 40%, Topazio e Giada 30%, Cristallo e Turchese 20%, Ossidiana e Quarzo 10%

METALLICI: Oro 100%, Argento 80%, Bronzo 60%, Rame 50%, Ottone 40%, Piombo 30%

Anche qualora per il personaggio risultasse possibile cambiare forma, egli deve però sacrificare un'abilità per prendere la capacità *Forma Alternativa (umanoide)* e una per *Forma Alternativa (animale)*, opzione disponibile solo da livello Giovane.

Forma Alternativa umanoide o animale (Cos): con una prova di abilità il drago può assumere la forma di un qualsiasi animale normale o di un essere umanoide (una testa, un busto, due gambe e due braccia, ed eventualmente una coda). Se la prova non riesce, il drago spreca un round intero concentrandosi senza sortire effetti, ma può ritentare finché vuole una volta al round.

Ogni volta che il drago si trasforma, mantiene le sue caratteristiche fisiche e mentali, i suoi PF, i TS e il suo THAC0, nonché le sue immunità, ma acquista la CA dell'essere in cui si tramuta, così come le sue modalità d'attacco, e non può usare le proprie (compreso il soffio). Se acquisisce una forma umanoide inoltre, è in grado di lanciare i propri incantesimi semplicemente concentrandosi. La forma scelta è e rimane invariata per il resto della sua vita: se cioè si trasforma in un uomo, avrà sempre quell'aspetto e quel sesso (anche se invecchierà compatibilmente con l'età draconica), e la stessa cosa accade se si tramuta in elfo, goblin, orco, gigante, lupo, aquila, gufo o altro. Di solito il suo aspetto è contraddistinto da un tratto fisico che ricorda il colore delle sue scaglie (pelo o piumaggio dorato per un drago dorato in forma animale, pelle o occhi ambrati per un dorato in forma umanoide, e così via), tratti che chiaramente in alcuni casi possono essere rivelatrici della sua natura.

Il drago può mutare forma fino a 3 volte al giorno, e rimanere nella nuova forma ogni volta per un periodo indefinito (non ha limiti di tempo). Finché è nella forma prescelta è limitato nei movimenti, nel linguaggio e nelle dimensioni dalle caratteristiche fisiche di quella forma. Può acquisire e usare oggetti e vestiario in quella forma, ma una volta ritornato normale, ciò che reca indosso viene assorbito nella forma draconica, e quindi tutti gli oggetti diventano inutilizzabili, salvo tornare ad essere a sua disposizione una volta ripresa la forma alternativa.

Un drago tramutato in altra forma è individuabile grazie ad una *vista rivelante* o ad un semplice *individuare il magico* (quest'ultimo non rivela la sua vera forma ma un'aura di trasmutazione), e può essere co-

stretto ad assumere le sue vere sembianze da *trasformazione forzata*.

Utilizzare oggetti magici

Ogni drago capace di lanciare incantesimi arcani può anche usare oggetti magici arcani destinati agli incantatori o ad altre classi (sempre che capisca come si attivano, quindi deve possedere l'abilità *Magia arcana* o *Magia divina*); allo stesso modo un drago sacerdote può usare oggetti magici divini. In generale, egli è in grado di maneggiare oggetti magici con le zampe anteriori prensili, e predilige bacchette, bastoni e verghe, e più raramente monili e accessori, anche se potrà maneggiarli con qualche difficoltà (prova di Destrezza con penalità di -2 per ogni categoria di taglia di differenza, col limite che è impossibile maneggiare oggetti di quattro taglie più piccoli), a meno che non abbia assunto una forma umanoide in cui può maneggiarli senza problemi. Il resto degli oggetti magici in suo possesso in realtà rimane sempre al sicuro col suo tesoro e servono per aumentarne il valore, anche se in effetti il drago non userà mai corazze, scudi, spade, anelli o indumenti, a meno che non possieda anche una forma umanoide.

Infine è possibile per i draghi creare propri oggetti magici delle dimensioni adeguate, con lo stesso procedimento e le regole che usano gli altri incantatori.

RITUALE DI SUBLIMAZIONE

Ogni drago sa che viene un momento nella sua vita, quando raggiunge l'età Adulta, in cui è chiamato a compiere un enorme sacrificio per poter ottenere nuovo potere e maturare, acquisendo le capacità che solo i draghi illuminati acquistano. Tutti i draghi giovani si sottopongono quindi al cosiddetto Rituale di Sublimazione, in cui investono parte della loro energia vitale e delle loro ricchezze per riuscire a uscire dal guscio in cui sono cresciuti e diventare veramente adulti.

Durante questo rituale, il drago è costretto a consumare tutto il suo tesoro (che deve necessariamente ammontare a 1/10 dei PE richiesti per accedere al nuovo livello) nella cerimonia magica, che si svolge in un lasso di tempo lungo 1 settimana per Dado Vita del drago, durante la quale la creatura è in un continuo stato febbrile, con lo spirito intrappolato a metà tra il mondo reale e il paradiso dei draghi. Se viene disturbata in questo momento, il rituale è rovinato definitivamente, e il drago sa che tutte le sue ricchezze svaniranno nel nulla, e che dovrà attendere almeno un anno prima di poter riprovare a diventare adulto. Per questo i draghi disturbati nel periodo della cerimonia sono sempre pieni di rabbia e uccidono chiunque cerchi di mettere loro i bastoni tra le ruote, persino i più mansueti e ragionevoli.

Alla fine della cerimonia, il drago deve sacrificare, oltre al suo tesoro, anche una piccola parte della sua essenza vitale (1.000 PE per DV da Adulto, che quindi devono essere acquisiti in più rispetto al valore minimo di PE necessario a diventare Adulto), per far breccia nella propria anima e accogliere gli spiriti dei draghi immortali che proteggono la specie draconica dai piani esterni: solo chiamandoli a sé grazie alle pro-

prie ricchezze e donando loro parte del suo spirito, il drago potrà diventare davvero Adulto e acquisire altro potere, continuando quindi ad avanzare di livello.

La stessa cerimonia si compie per continuare ad avanzare oltre il livello Maturo, e ancora una volta raggiunto quello Venerabile. In quest'ultimo caso è necessaria per acquisire fino a un massimo di 3 DV in più rispetto al massimo della propria razza e la cerimonia deve essere ripetuta per ogni DV aggiuntivo rispetto a quelli di livello Venerabile, fino a raggiungere lo stadio Supremo. A quel punto il drago è pronto per passare nei piani esterni insieme agli spiriti imperituri dei Guardiani Draconici.

Nota sul Tesoro dei draghi

Ogni drago deve necessariamente possedere un tesoro pari ad 1/10 dei PE richiesti al passaggio del livello affinché il passaggio avvenga effettivamente (v. tabelle riassuntive per PG draghi per i valori di PE richiesti ad ogni livello). Questo tesoro è custodito in un covo sicuro e si ritiene di proprietà del drago fino a che qualcuno non lo porti via dal suo covo o lo distrugga. Nel valore totale del tesoro è possibile conteggiare anche il costo di fabbricazione di eventuali oggetti magici ammassati nel corso degli anni.

ABITUDINI E STILE DI VITA

I draghi sono ovovivipari e le femmine covano le proprie uova (1d4 uova al momento del concepimento) al loro interno per almeno 2 anni, depositandole all'esterno in un covo sicuro solo durante l'ultimo mese prima della loro apertura. Le femmine si accoppiano con maschi della stessa specie almeno una volta in tutta la vita (di solito poco dopo essere divenute adulte) a causa di un forte istinto sessuale e di procreazione, e fintanto che rimangono compagne del maschio sono calme e rispettose. Tuttavia, una volta nato il piccolo, esse reclamano la propria indipendenza e cercano di andarsene o di scacciare il maschio, e si assiste così spesso a lotte per il territorio che finiscono solo con la morte o l'esilio di uno dei due genitori, con il rimanente che si prende l'incarico di crescere il piccolo.

Ogni drago ha l'istintivo desiderio di accumulare ricchezze e tesori, poiché è conscio che una volta raggiunta l'età limite, esso dovrà sacrificarli per diventare adulto o venerabile e oltrepassare i propri limiti. Inoltre, la grandezza di un tesoro denota anche l'importanza e il potere di un drago, ed è per questo che nella società draconica riveste un ruolo fondamentale. Perdere il tesoro è un evento devastante nella vita di un drago, e oltre a comportare un allungamento del periodo di attesa prima di evolversi (diventare adulto o venerabile), dimostra la sua debolezza e si traduce in una riduzione di status nella società. Il drago che perde un tesoro farà qualsiasi cosa per vendicarsi o recuperarlo, spesso agendo in modo avventato accecato dall'ira.

ETÀ E LONGEVITÀ

Il ciclo di vita dei draghi è molto lungo, ma non eterno. Un drago aumenta la propria potenza in funzione della sua età (per i draghi PNG) o esperienza (draghi PG) e del tesoro accumulato, in base alla sua razza, come rappresentato nella tabella 6 (le età elencate per Giovane, Adulto e Venerabile indicano che normalmente un drago di quell'età ha acquisito quel livello, anche se è possibile divenire adulto o venerabile anche prima). L'età Matura corrisponde sempre ad un

numero minimo di Dadi Vita intermedio tra Adulto e Venerabile (qualora la metà esatta sia una frazione, si arrotonda per eccesso).

Da notare che i draghi non subiscono penalità con l'avanzare degli anni (come accade agli altri mortali), ma migliorano solo in quanto a resistenza, forza e capacità intellettuali. Inoltre, ogni Cerimonia di Sublimazione aumenta l'età massima raggiungibile del 10%.

TAB. 6 – ETÀ DEI DRAGHI

Cromatici	<i>Giovane</i>	<i>Adulto</i>	<i>Maturo</i>	<i>Venerabile</i>	<i>Età massima</i>
Bianco	1d6+8	40	120	150	200 [150 + 5d10]
Blu	2d4+8	80	240	350	380 [350 + 3d10]
Giallo	1d6+8	70	210	270	300 [270 + 3d10]
Nero	1d6+8	50	150	200	260 [200 + 6d10]
Rosso	2d4+8	90	270	400	450 [400 + 5d10]
Verde	2d4+8	60	180	300	340 [300 + 4d10]
Metallici	<i>Giovane</i>	<i>Adulto</i>	<i>Maturo</i>	<i>Venerabile</i>	<i>Età massima</i>
Argento	2d6+10	130	390	520	550 [520 + 3d10]
Bronzo	2d6+10	120	360	490	530 [490 + 4d10]
Oro	2d6+10	140	420	550	600 [550 + 5d10]
Ottone	1d6+10	110	330	430	460 [430 + 3d10]
Piombo	1d6+10	100	300	400	430 [400 + 3d10]
Rame	1d6+10	115	345	460	500 [460 + 4d10]
Gemmati	<i>Giovane</i>	<i>Adulto</i>	<i>Maturo</i>	<i>Venerabile</i>	<i>Età massima</i>
Ambra	2d6+10	140	420	550	600 [550 + 5d10]
Ametista	1d6+10	110	330	430	460 [430 + 3d10]
Cristallo	2d6+10	130	390	520	550 [520 + 3d10]
Giada	1d6+10	115	345	460	500 [460 + 4d10]
Onice	1d6+10	100	300	400	430 [400 + 3d10]
Ossidiana	1d6+8	50	150	200	260 [200 + 6d10]
Quarzo	1d6+8	40	120	150	200 [150 + 5d10]
Rubino	2d4+8	90	270	400	450 [400 + 5d10]
Smeraldo	2d4+8	60	180	300	340 [300 + 4d10]
Topazio	1d6+8	70	210	270	300 [270 + 3d10]
Turchese	2d4+8	80	240	350	380 [350 + 3d10]
Zaffiro	2d6+10	120	360	490	530 [490 + 4d10]

TAB. 7 – HABITAT DEI DRAGHI

Cromatici	Habitat
Bianco	Artico, Ghiacciai
Blu	Terre brulle, Deserti
Giallo	Deserti
Nero	Paludi, Sottosuolo
Rosso	Montagne, Vulcani
Verde	Foreste, Giungle
Metallici	Habitat
Argento	Altire elevate, Nuvole
Bronzo	Zone costiere o fluviali
Oro	Qualsiasi
Ottone	Zone calde e aride
Piombo	Sottosuolo, Montagne
Rame	Terre brulle, Montagne
Gemmati	Habitat
Ambra	Qualsiasi
Ametista	Zone lacustri
Cristallo	Artico, Ghiacciai
Giada	Foreste
Onice	Paludi, Sottosuolo
Ossidiana	Vulcani
Quarzo	Deserti, Montagne
Rubino	Montagne
Smeraldo	Foreste tropicali
Topazio	Zone calde o costiere
Turchese	Altire, Montagne
Zaffiro	Sottosuolo

TABELLE RIASSUNTIVE PER PG DRAGHI

Dadi Vita	PE Cromatici	Età per razza	THAC0	CA	Dimensioni
1	0	Cucciolo	19	8	100 cm +1d8×10 cm
2	4.000	Giovane	18	7	+1d10 × 10 cm
3	8.000		17	6	+1d10 × 10 cm
4	20.000		16	5	+1 m
5	45.000	Adulto Giallo	15	4	+1 m
6	100.000	Adulto Bianco	14	3	+1 m
7	200.000	Adulto Nero	13	2	+1 m
8	400.000	Adulto Verde	12	1	+1 m
9	600.000	Adulto Blu	11	0	+1 m
10	800.000	Adulto Rosso	10	-1	+1 m
11	1.000.000	Venerabile Giallo	9	-1	+1 m
12	1.300.000	Venerabile Bianco	8	-1	+1 m
13	1.600.000		7	-2	+1 m
14	1.900.000	Venerabile Nero	6	-2	+1,5 m
15	2.200.000		5	-3	+1,5 m
16	2.500.000	Venerabile Verde	4	-3	+1,5 m
17	2.800.000		3	-4	+1,5 m
18	3.100.000	Venerabile Blu	2	-4	+1,5 m
19	3.400.000		2	-5	+1,5 m
20	3.700.000	Venerabile Rosso	2	-5	+1,5 m
21	4.000.000		2	-6	+1,5 m
22	4.400.000		2	-6	+1,5 m
23	4.800.000		0	-7	+1,5 m

Dadi Vita	PE Metallici	Età per razza	THAC0	CA	Dimensioni
1	0	Cucciolo	19	7	100 cm +1d8×10 cm
2	5.000	Giovane	18	6	+1d6 × 20 cm
3	10.000		17	5	+1d6 × 20 cm
4	25.000		16	4	+1 m
5	50.000		15	3	+1 m
6	150.000	Adulto Piombo	14	2	+1 m
7	300.000	Adulto Ottone	13	1	+1 m
8	500.000	Adulto Rame	12	0	+1 m
9	700.000	Adulto Bronzo	11	-1	+1 m
10	1.000.000	Adulto Argento	10	-1	+1 m
11	1.300.000	Adulto Dorato	9	-2	+1 m
12	1.600.000	Venerabile Piombo	8	-2	+1,5 m
13	1.900.000		7	-3	+1,5 m
14	2.200.000	Venerabile Ottone	6	-3	+1,5 m
15	2.500.000		5	-4	+1,5 m
16	2.800.000	Venerabile Rame	4	-4	+1,5 m
17	3.100.000		3	-5	+1,5 m
18	3.400.000	Venerabile Bronzo	2	-5	+1d2 m
19	3.700.000		2	-6	+1d2 m
20	4.000.000	Venerabile Argento	2	-6	+1d2 m
21	4.300.000		2	-7	+1d2 m
22	4.600.000	Venerabile Dorato	2	-7	+1d2 m
23	5.000.000		0	-8	+1d2 m
24	5.500.000		0	-8	+1d2 m
25	6.000.000		0	-9	+1d2 m

Dadi Vita	PE Gemmati	Età per razza	THAC0	CA	Dimensioni
1	0	Cucciolo	19	7	100 cm +1d8×10 cm
2	4.500	Giovane	18	6	+1d4 × 20 cm
3	9.000		17	5	+1d4 × 20 cm
4	20.000		16	4	+1 m
5	50.000		15	3	+1 m
6	120.000		14	2	+1 m
7	250.000		13	1	+1 m
8	500.000		12	0	+1 m
9	700.000	Adulto Ossidiana e Quarzo	11	-1	+1 m
10	1.000.000	Adulto Cristallo e Turchese	10	-1	+1 m
11	1.300.000	Adulto Topazio e Giada	9	-2	+1 m
12	1.600.000	Adulto Smeraldo e Onice	8	-2	+1 m
13	1.900.000	Adulto Zaffiro e Rubino	7	-3	+1 m
14	2.200.000	Adulto Ametista e Ambra	6	-3	+1 m
15	2.500.000		5	-4	+1,5 m
16	2.800.000		4	-4	+1,5 m
17	3.100.000		3	-5	+1,5 m
18	3.400.000	Vener. Ossidiana e Quarzo	2	-5	+1,5 m
19	3.700.000	Vener. Cristallo e Turchese	2	-6	+1,5 m
20	4.000.000	Vener. Topazio e Giada	2	-6	+1,5 m
21	4.300.000	Vener. Smeraldo e Onice	2	-7	+1d2 m
22	4.600.000	Vener. Zaffiro e Rubino	2	-7	+1d2 m
23	5.000.000	Vener. Ametista e Ambra	0	-8	+1d2 m
24	5.500.000		0	-8	+1d2 m
25	6.000.000		0	-9	+1d2 m
26	6.500.000		0	-9	+1d2 m

Regola alternativa per la Classe d'Armatura

Le tabelle soprastanti riportano i valori di CA presi fedelmente dai manuali delle regole Expert, Companion e Master di D&D. Tuttavia, con l'aumentare dei livelli dei personaggi e con l'introduzione delle regole per le maestrie nelle armi, i PG arrivano ad avere una capacità offensiva e un bonus ai propri Tiri per Colpire estremamente elevata, tanto che la Classe d'Armatura di un drago venerabile o supremo, che si suppone debba essere una sfida accettabile per personaggi di livello Companion e Master, in realtà è risibile e facilmente colpibile da qualsiasi guerriero, chierico o ladro di almeno 20° livello che sia maestro in un'arma e possieda (come è normale pensare) un'arma magica.

Per rendere un duello in mischia con un drago Venerabile o Supremo più bilanciata e avvincente, si consiglia al DM un piccolo accorgimento: considerare che la CA del drago una volta raggiunta l'età Adulta migliori di 1 punto per ogni Dado Vita guadagnato. In tal modo ad esempio, un drago rosso (Adulto a 10 DV con CA naturale di -1) raggiungerà una CA naturale di -11 in età Venerabile (21 DV), arrivando fino a CA -14 a livello Supremo.

Draakan (Mezzo Drago)



2002 (c) Karen Morey

Il mezzo-drago o dragomanno (*Draakan* nella lingua draconica) è una creatura rara, il risultato di incroci fra draghi capaci di mutare forma accoppiatisi con femmine umanoide mentre erano trasformati. Rarissimi sono i casi in cui la madre del mezzo-drago è una femmina di drago accoppiata con un maschio umanoide, dato che il feto normalmente muore nel momento di transizione dalla forma umanoide a quella draconica (e pertanto il parto avviene solo se la femmina di drago è disposta ad attendere in forma umanoide fino al termine della sua gestazione, per questo accade una volta ogni generazione draconica).

Il mezzo-drago nasce quindi seguendo la gestazione tipica della madre, e col tempo affiorano in lui i segni dell'eredità draconica, che diventano sempre più evidenti man mano che il potere del mezzo drago aumenta.

In particolare, le caratteristiche base alla creazione del personaggio ricevono bonus e malus in funzione della tipologia e della razza del genitore draconico, e il giocatore deve rispettare i punteggi minimi e massimi previsti per la razza, come mostrano le tabelle seguenti:

Tipologia	Modificatori alle Caratteristiche
Cromatico	+2 For, -1 caratt. debole della razza*
Gemmato	+2 Cos, -1 caratt. debole della razza*
Metallico	+2 Car, -1 caratt. debole della razza*

* fare riferimento alla tabella dei modificatori per le razze draconiche nella sezione precedente per sapere la caratteristica debole della razza del genitore.

Tipologia	Punteggi Minimi
Cromatico	Forza 9, Costituzione 9
Gemmato	Costituzione 9, Saggezza 9
Metallico	Carisma 9, Intelligenza 9

Sangue draconico

Man mano che il mezzo-drago aumenta di livello, il suo sangue draconico causa delle mutazioni fisiche che lo rendono più simile a un drago. In particolare, tutti i mezzo-draghi manifestano un potere comune raggiunto il 12° livello, ovvero la capacità di produrre un soffio del drago simile a quello del genitore:

Soffio (12° liv): arma a soffio, 2 volte al giorno (soffio con dimensioni 1/3 rispetto al genitore, colpisce automaticamente e causa tanti punti di danno quanti i PF correnti del personaggio, dimezzabili con TS Soffio)

Inoltre, al 3°, 5°, 7° e 9° livello il mezzodrago può sviluppare una fra le seguenti capacità speciali (per un totale di 4 abilità scelte a caso, ciascuna può essere scelta solo una volta):

1. Ali permanenti: permettono di volare al doppio della velocità di movimento con FM in base alla taglia, fino a un massimo di 1 ora ogni 2 punti Costituzione al giorno.
2. Armatura naturale: scaglie danno CA base 6.
3. Artigli permanenti: le unghie diventano artigli, che concedono due attacchi al round al posto del normale attacco, causando ciascuno 1d4 Pf + bonus Forza.
4. Aura di terrore: 3 volte al giorno, con una prova di Carisma i bersagli scelti entro 6 metri fanno TS Incantesimi o fuggono per 1d6 round.
5. Coda permanente: la coda è lunga 1 metro e permette 1 attacco gratuito contro un avversario alle spalle o ai fianchi per sbilanciarlo.
6. Resistenza draconica permanente: immune ai danni non magici e dimezza automaticamente i danni magici di 1 elemento associato al genitore (fuoco, gelo, fulmine, acido, gas).
7. Incantesimo innato: scegliere un incantesimo arcano di 1° livello, da usare 3 volte al giorno.
8. Infravisione 18 metri permanente.
9. Morso: denti diventano zanne e causa 1d4 danni +bonus Forza con 1 attacco gratuito al round.
10. Salto potenziato: può spiccare un balzo percorrendo una distanza pari alla metà del suo movimento normale in orizzontale o in verticale ed effettuare un attacco.

Purtroppo, man mano che il sangue draconico si rafforza in lui, anche la forma fisica del mezzo-drago muta, distinguendolo dai comuni mortali e dalle altre razze per quello che è veramente. Come risultato, il mezzo-drago ha una penalità di -1 alle reazioni ad ogni mutazione subita, ad eccezione di incontri con rettiloidi, draghi o popoli che venerano i draghi (che invece lo terranno in grande considerazione). Le mutazioni si registrano in concomitanza con l'acquisizione di un nuovo potere, quindi al 3°, 5°, 7° e 9°, e sono le seguenti (ciascuna è abbinata ad uno dei poteri manifestati dal soggetto):

1. Ali: un paio di ali di pelle fuoriescono dalla schiena con un'apertura alare di 2 metri. Svantaggio: le ali non scompaiono e impediscono l'uso di armature comuni (devono essere costruite su misura) né possono essere usate in luoghi più angusti di 3 metri.
2. Armatura naturale: la pelle comincia a farsi squamosa e a mostrare scaglie del colore appropriato in più punti. Svantaggio: -1 Destrezza.
3. Artigli: le dita di mani e piedi diventano palmate, con artigli lunghi fino a 5 cm. Svantaggio: -4 a qualsiasi prova di abilità sulla Destrezza che comporti l'uso delle mani
4. Aura: il personaggio grida e deforma il viso terrorizzando gli avversari. Svantaggio: -1 Saggezza, la natura bestiale prende il sopravvento.

5. Coda: un coda squamosa cresce sulla schiena del personaggio. Svantaggio: -1 Costituzione, oltre a dover indossare armature appositamente modificate e ad attirare facilmente l'attenzione.
6. Immunità: resiste ai danni dell'elemento del suo genitore (fuoco, gelo, fulmine, acido, gas). Svantaggio: vulnerabile ad uno degli altri elementi, riceve sempre danni massimi (dimezzabili se possibile con un TS) e ha -2 ai TS contro quell'elemento.
7. Incantesimo: può evocare un incantesimo arcano di 1° livello 3 volte al giorno. Svantaggio: -1 Costituzione e la pelle viene ricoperta da grandi voglie di forma bizzarra che lo rendono facilmente riconoscibile.
8. Infravisione: le iridi cambiano colore e la pupilla diventa come quella dei rettili. Svantaggio: non percepisce i colori (-2 a prove di *Osservare*) e ha un aspetto sinistro.
9. Morso: i denti diventano più lunghi e acuminati. Svantaggio: -1 Intelligenza, oltre a non riuscire più a chiudere completamente la bocca, ciò gli dà un aspetto grottesco, che si nota facilmente.
10. Salto: le gambe si irrobustiscono e si allungano più del normale. Svantaggio: il soggetto rimane sempre leggermente piegato sulle ginocchia assumendo una posizione sgraziata e ingobbita.

Se un mezzodrago non desidera mutare può semplicemente inibire i poteri che gli derivano dal suo sangue draconico: al livello appropriato necessita di effettuare un TS contro Incantesimi, e se riesce è riuscito a non acquisire altri poteri né a mutare ulteriormente. Una volta negata la mutazione al livello appropriato, si considera che il mezzodrago abbia perso la sua opportunità di risvegliare nuovi poteri per quel livello.

Il mezzo drago infine, ha una vita più longeva di quella di un semplice mortale, grazie al sangue draconico, che gli concede di vivere almeno 100 anni in più del normale (rispetto alla razza della madre).

Punti Esperienza (Vantaggio Sensibile)

I Punti Esperienza che un mezzo-drago deve guadagnare per avanzare di livello dipendono dalla classe a cui appartiene, ma esso è costretto ad accumularne un certo quantitativo in più rispetto a quelli normali per bilanciare i poteri della sua razza. Fare riferimento alla seguente tabella per capire quali sono i PE da aggiungere per ogni singolo livello:

<i>Liv</i>	<i>PE Aggiuntivi</i>
1	+ 0
2	+150
3	+300
4	+600
5	+1.200
6	+2.400
7	+5.000
8	+10.000
9	+20.000
+10.000 per liv. successivo	