

Archetipi

Mezzo-Drago

La natura magica dei draghi virtualmente consente loro di incrociarsi con qualsiasi altra creatura. Questo avviene di solito quando il drago ha mutato la sua forma; in seguito il drago abbandona il piccolo nato dal suo accoppiamento.

I mezzi-draghi sono sempre più terrificanti dei loro compagni, e il loro aspetto tradisce la loro vera natura: scaglie, tratti allungati, occhi da rettile, denti enormi ed artigli. A volte hanno le ali.

Additional Credits

Traduttore:

Xary Darkwind

Grafica a cura di:

Leabhar Gabhála

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. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.

Generare

un Mezzo-Drago

Il "mezzo-drago" è un archetipo che può aggiungersi a qualsiasi creatura corporea (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine di "creatura base"). Il tipo di creatura cambia in "drago". Fare riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito indicato.

Dado Vita: Aumentano di un tipo di dado, fino ad una massimo di d12.

Velocità: I mezzo-draghi di taglia grande o superiore hanno le ali e possono volare alla loro velocità normale (manovrabilità normale). Quelli di taglia inferiore hanno le ali solo se le possiede la creatura base. I mezzo-draghi marroni non hanno mai le ali, indipendentemente dalla taglia, ne una velocità di volo.

CA: L'armatura naturale aumenta di +4.

Danni: I mezzo-draghi hanno attacchi con morso ed artigli. Nel caso in cui la creatura base non abbia tali attacchi, si ricorra alle quantità di danni elencate nella tabella in basso. Altrimenti si usino le quantità di danni relative alla creatura a seconda di quale presenti i valori più alti.

Si noti che i mezzo-draghi infliggono danni come se fossero di una taglia superiore, ma non ottengono alcun nuovo attacco (ad esempio: un mezzo-drago zanna piccolissimo non beneficia comunque di alcun danno da artiglio, a meno che non lo possieda già la creatura base).

Attacchi speciali: I mezzi-draghi mantengono tutti gli attacchi speciali della creatura base, guadagnando inoltre un'arma a soffio in base alla varietà di drago, utilizzabile solo una volta al giorno. Si usino tutte le regole sul soffio del drago (vedi la descrizione "Drago") tranne per quanto specificato nella tabella riportata a pagina seguente.

Un mezzo-drago zanna, tre volte al giorno, può risucchiare 1d4 punti di Costituzione con il suo attacco col morso (tiro salvezza sulla Tempra, CD 14).

Il soffio di un mezzo-drago di Topazio se usato contro un liquido acquoso (acqua od altro liquido formato principalmente da acqua) ne fa evaporare 0,02 m³ per punto ferita inflitto.

Qualità speciali: Un mezzo-drago mantiene tutte le qualità speciali della creatura base, più visione crepuscolare e scurovisione fino a 18 m. I mezzo-draghi sono immuni agli effetti di sonno e paralisi, e hanno immunità aggiuntive a seconda della loro varietà di drago (vedi tabella a pagina seguente).

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.

Caratteristiche: Aumentano rispetto alla creatura base come segue: For +8, Des +0, Cos +2, Int +2, Sag +0, Car +2

Abilità: Un mezzo-drago ha 6 punti, più il suo modificatore di Intelligenza, per Dado Vita. Riferirsi alle abilità della creatura come ad abilità di classe e alle altre abilità come abilità di classe incrociata. Se la creatura ha una classe, acquisisce normalmente le abilità per livelli di classe.

Talenti: I mezzo-draghi hanno un talento ogni quattro livelli o il totale di talenti della creatura base, a seconda di quali siano in maggior numero. I mezzo-draghi hanno accesso, e solitamente li preferiscono, ai talenti dei draghi.

Clima/Terreno: Lo stesso della creatura base o della varietà di drago.

Organizzazione: La stessa della creatura base.

Grado di sfida: Lo stesso della creatura base +2.

Tesoro: Lo stesso della creatura base.

Allineamento: Lo stesso della varietà del drago.

Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

Taglia	Danni da morso	Danni da artiglio
Piccolissimo	1	-
Minuto	1d2	1
Minuscolo	1d3	1d2
Piccolo	1d4	1d3
Medio	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6
Enorme	2d6	1d8
Mastodontico	2d8	2d6
Colossale	4d6	2d8

Varietà di Drago	Arma a soffio	Danni
Ametista	Lineare* di forza	6d8 (18), a scelta danni debilitanti o normali
Cristallo	Cono** di luce	6d6 (17); acceca per 1d4round (Rifl 17)
Smeraldo	Cono di energia sonora	6d6 (18); assorda per 1d4round +3round (Temp 17)
Topazio	Cono deidratante	6d8 (18)
Zaffiro	Cono di energia sonora	6d4 (17); panico per 1d4 round (Vol 17)
Canto	Cono di gas caricati elettricamente	6d6 (17)
Marrone	Lineare di acido	6d6 (19)
Ombra	Cono di ombra	1d2 livelli negativi (18)
Profondità	Cono di gas corrosivo	6d8 (18)
Zanna	Morso Risucchia Caratteristica	1d4 danni permanenti alla Costituzione (14)
Forza	Cono di forza	15d12 (32)
Prismatico	Cono di Spruzzo Prismatico	Spruzzo Prismatico (35)

* un soffio lineare è sempre alto e largo 1,5 m., e lungo 18 m.

** un cono ha sempre una lunghezza di 9 m.

Varietà di Drago	Immunità o resistenze
Ametista	Immunità al Veleno
Cristallo	Immunità al Freddo
Smeraldo	Immunità al Sonica
Topazio	Immunità all'Elettricità
Zaffiro	Immunità al Freddo
Canto	Immunità all'Elettricità e Veleni
Marrone	Immunità all'Acido
Ombra	Immunità al Risucchio di energia
Profondità	Immunità allo Charme, Resistenza al freddo e fuoco 10
Zanna	-
Forza	Immunità alla Forza
Prismatico	Immunità alla Cecità ed effetti di Luce

Personaggi Mezzo-Drago

I mezzo-draghi con un punteggio di Carisma di 12 o superiore sono sovente stregoni.

Esempio di Mezzo-Drago

Seguirà un esempio di mezzo-drago delle profondità per cui si usa un drow maschio quale creatura base.

Mezzo-drago (Profondità)/Mezzo-drow (maschio, 1 livello combattente)

Drago di taglia Media

Dadi vita: 1d10

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m.

CA: 19 (+1 Des, +3 cuoio borchiato, +1 scudo piccolo, +4 armature naturale)

Attacchi: Morso +5, Artiglio +5; Spada lunga +5; oppure Balestra a mano +2

Danni: Morso 1d6, Artiglio 1d4; Spada lunga 1d8; oppure Balestra a mano 1d4

Faccia/Portata: 1,5 m. per 1,5 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Capacità magiche, Arma a soffio

Qualità speciali: RI 12, Immunità allo Charme, Trattati del drow, Scurovisione fino a 36 m.; Immunità agli effetti di sonno e paralisi, Resistenza al fuoco e freddo 10

Tiri salvezza: Temp +2; Rif +1; Vol +2

Caratteristiche: For 18, Des 13, Cos 10, Int 13, Sag 11, Car 11
Abilità: Ascoltare +4; Cercare +4; Nascondersi +1; Osservare +3
Talenti: Capacità magica rapida

Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Compagnia (2-4), squadra (11-20 più 2 sergenti di 3° livello ed 1 capo di 3°-6° livello) o banda (30-100 ti di 3° livello ed 1 capo di 3°-6° livello) o banda (30-100 più il 20% di non combattenti più un sergente di 3° livello per ogni 10 adulti, 5 sottotenenti di 5° livello e 3 capitani di 7° livello)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre Caotico Malvagio

Avanzamento: Per classe di personaggio

Alcuni Estratti da *Dragon Magazine #284*

Signori del Loro Fato (Di Stephen Kenson)

Nonostante i mezzo-draghi sono nati da draghi cromatici o metallici (o altro tipo), l'allineamento dei loro genitori draconici non necessariamente decide il loro eventuale allineamento.

In quanto creatura pensanti, i mezzo-draghi possono scegliere il loro credo, basandosi in parte su come essi sono stati cresciuti e su ciò che hanno imparato. I mezzo-draghi cromatici hanno una propensione naturale verso il male, i mezzo-draghi gemmati verso la neutralità ed i mezzo-draghi metallici tendono al bene, ma ciò non fa il della scelta del loro eventuale allineamento una conclusione inevitabile.

I mezzo-draghi cresciuti dai loro genitori draconici (o dai loro servitori) tendono ad adottare l'allineamento del loro genitore. Ma un mezzo-drago cresciuto in una società umanoide può scegliere un allineamento completamente differente. Rifiutati dalla società, i mezzo-draghi spesso preferiscono la neutralità alla legge o al caos, e taluni mezzo-draghi rifiutano il bene ed il male ed adottano un più distaccato, neutrale punto di vista. Un mezzo-drago cromatico cresciuto da un parente mortale buono può essere buono, mentre un mezzo-drago metallico tormentato e trattato crudelmente può votarsi al male a causa del rancore.

Personaggi Mezzo-Drago (Di Stephen Kenson)

I Dungeon Master devono essere cauti quando acconsentono a dei personaggi di interpretare un mezzo-drago, in quanto essi risultano molto più potenti delle altre razze degli altri giocatori. Usando le linee guida presentate nella *GUIDA DEL DUNGEON MASTER*, i personaggi mezzo-draghi devono essere trattati come se fossero di tre livelli più alti del loro livello di personaggio. Quindi un personaggio mezzo-drago di 1° livello è equivalente ad un personaggio di 4° livello appartenente ad una delle razze standard. Se il genitore non draconico del mezzo-drago non appartiene ad una delle razze standard, bisogna sommare i livelli aggiuntivi. Ad esempio un mezzodrago (+ 3 livelli) mezzodrow(+ 2 livelli) ha un totale di +5 livelli effettivi di personaggio.

La Vera Arte (Di Stephen Kenson)

La magia è nel sangue di un mezzo-drago, e i mezzo-draghi hanno il potenziale di imparare come lanciare incantesimi arcani e divenire potenti stregoni. Ancora più importante, essi non necessitano di un precettore o di intensi allenamenti di magia; la magia sembra essere un fattore naturale per loro, e molti mezzo-draghi incantatori sono autodidatti (di solito per necessità). Col fervore tipico dei draghi, i mezzo-draghi spesso intendono la stregoneria come un mezzo per esprimere se stessi ed esplorare il loro retaggio. Essi si deliziano nell'imparare nuovi incantesimi ed applicazioni dei loro poteri magici

I draghi di ametista, cristallo, smeraldo, topazio e zaffiro (Draghi gemmati) appaiono nel *MANUALE DEI MOSTRI II*; i draghi del canto, marrone, ombra, delle profondità e zanna compaiono ne *I MOSTRI DI FAERÛN*. Il drago di Forza e quello prismatico sono stati presentati nel *MANUALE DEI LIVELLI EPICI*. I mezzi-draghi Faerûniani appaiono in "*CITY OF THE SPIDER QUEEN*".

Siti di riferimento:
www.wizards.com
www.gdritalia.org

E-mail ove è possibile
contattare il creatore/
traduttore del presente
file:
centofrodo@libero.it

I mezzi-draghi zanna,
delle profondità, ombra,
marrone e del canto, so-
no stati corretti rispetto
alla versione precedente,
in base ai dati apparsi in
"*CITY OF THE SPIDER QUE-
EN*".