

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

MEZZI-DRAGHI

Il “mezzo-drago” è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea vivente (cui d’ora in avanti ci si riferirà col termine “creatura base”).

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

Taglia e tipo: Il tipo di creatura cambia in drago. La taglia non viene modificata. Non è necessario calcolare nuovamente il bonus di attacco base o i tiri salvezza.

Dadi Vita: Aumentano i DV razziali della creatura base di un tipo di dado, fino ad un massimo di d12. Non aumentano i DV di classe.

Velocità: I mezzo-draghi di taglia Grande o superiore hanno le ali e possono volare al doppio della loro velocità base sul terreno (massimo 36 m) con manovrabilità media. Quelli di taglia Media o inferiore non hanno le ali.

Classe Armatura: L’armatura naturale aumenta di +4.

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

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

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

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

Attacchi speciali: I mezzo-draghi mantengono tutti gli attacchi speciali della creatura base, guadagnando inoltre un’arma a soffio in base alla varietà di drago (vedi la tabella sotto), utilizzabile una volta al giorno. L’arma a soffio di un mezzo-drago infligge 6d8 danni. Un tiro salvezza sui Riflessi riuscito (CD 10 + 1/2 dei DV razziali del mezzo-drago + modificatore di Cos del mezzo-drago) dimezza i danni.

Varietà di drago	Arma a soffio
Bianco	Cono di freddo di 9 metri
Blu	Linea di elettricità di 18 metri
Nero	Linea di acido di 18 metri
Rosso	Cono di fuoco di 9 metri
Verde	Cono di gas corrosivo (acido) di 9 metri
Argento	Cono di freddo di 9 metri
Bronzo	Linea di elettricità di 18 metri
Oro	Cono di fuoco di 9 metri
Ottone	Linea di fuoco di 18 metri
Rame	Linea di acido di 18 metri

Qualità speciali: Un mezzo-drago mantiene tutte le qualità speciali della creatura base, più visione crepuscolare e scurovisione fino a una distanza di 18 metri. I mezzo-draghi sono immuni agli effetti di *sonno* e paralisi, e hanno un'immunità aggiuntiva a seconda della loro varietà di drago.

Varietà di drago	Immunità	Varietà di drago	Immunità
Bianco	Freddo	Argento	Freddo
Blu	Elettricità	Bronzo	Elettricità
Nero	Acido	Oro	Fuoco
Rosso	Fuoco	Ottone	Fuoco
Verde	Acido	Rame	Acido

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

Abilità: Un mezzo-drago ottiene punti abilità come un drago e ha punti abilità pari a $(6 + \text{il suo modificatore di Int}) \times (\text{DV} + 3)$. In questo calcolo non bisogna includere i DV derivanti dai livelli di classe: il mezzo-drago ottiene punti abilità da drago solo per i suoi DV razziali, e guadagna la normale quantità di punti abilità per i suoi livelli di classe. Considerare le abilità della lista della creatura base come abilità di classe, e le altre come abilità di classe incrociata.

Ambiente: Lo stesso della creatura base o della varietà di drago.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2 (minimo 3).

Allineamento: Lo stesso della varietà di drago.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +3.