

I DRAGHI

Note a parte:

Schiacciata (Attacco speciale): Il drago (di taglia almeno Enorme), se sta volando o saltando, può atterrare sugli avversari come azione standard, usando il suo intero corpo per schiacciarli. Tale attacco è efficace unicamente con creature di almeno tre taglie inferiori. Un attacco per schiacciare colpisce tante creature quante possono stare sotto il corpo del drago (vedi faccia/portata). Le creature della zona colpita devono superare un TS sui Rifl con CD pari a quella dell'arma a soffio o rimanere immobilizzate, subendo automaticamente danni contundenti nel rnd successivo, a meno che il drago non si sposti. Se il drago decide di tenerle immobilizzate, si considera come un normale attacco di lotta. Gli avversari immobilizzati subiscono danni da schiacciamento ogni rnd se non riescono a liberarsi. Un attacco per schiacciare infligge: draghi Enormi:2d8; draghi Mastodontici:4d6; draghi Colossali:4d8 più una volta e mezzo il bonus di For [vedi il bonus della botta di coda].

Spazzata di coda (Attacco speciale): Il drago (di taglia almeno Mastodontica) può effettuare una spazzata con la coda come azione standard. La spazzata agisce in un semicerchio dal diametro di 9 m [12 m per i draghi Colossali], centrato sul dorso del drago. Le creature che si trovano nella zona subiscono gli effetti solo se sono di almeno quattro taglie inferiori rispetto al drago. La spazzata infligge automaticamente: draghi Mastodontici:2d6; draghi Colossali:2d8, più una volta e mezzo il bonus di For [vedi il bonus della botta di coda]. TS su Rifl dimezza: CD pari a quella dell'arma a soffio.

Fluttuare (Talento): Durante il volo, il drago può fermare il suo movimento in avanti e rimanere sul posto, volare verso il basso o verso l'alto qualunque sia la sua manovrabilità. Mentre fluttua, può attaccare con il morso e con tutti e quattro gli arti (quelli posteriori infliggono danni da artigli) e può attaccare con una botta di coda se normalmente ne è capace. Se può effettuare una spazzata di coda, può farlo anche mentre fluttua, ma non potrà compiere altri attacchi. Un drago che fluttua non può compiere attacchi con le ali. Può far uso dell'arma a soffio al posto degli attacchi fisici. Se il drago incomincia a fluttuare vicino al terreno in una zona ricca di detriti, la corrente creata dalle sue ali forma una nube semisferica dal raggio pari a quello della presenza terrificante. I venti così generati possono spegnere torce, piccoli fuochi da campo, lanterne non coperte e altre piccole fiamme di natura non magica. La nube oscura la visione, e le creature al suo interno rimangono accecate per 1 rnd dopo esserne uscite. Chi viene colto nella nube deve effettuare con successo una prova di Concentrazione (CD 10 + metà DV del drago) per lanciare incantesimi.

Ghermire (Talento): Se il drago colpisce con un attacco di artiglio o morso può tentare di iniziare una lotta come se avesse un attacco speciale di afferrare migliorato. Se il drago riesce a trattenere con un artiglio una creatura più piccola di quattro taglie o più, potrà stritolarla ogni rnd, infliggendo automaticamente danni da artiglio. Se riesce a trattenere con un morso una creatura più piccola di tre taglie o più, infligge automaticamente danni da morso ogni rnd, oppure, nel caso non si muova e non compia altre azioni in combattimento, può infliggere danni raddoppiati da morso alla creatura. Una creatura ghermita non riceve TS contro il soffio del drago. Il drago può lasciar cadere una creatura ghermita come azione gratuita oppure può fare uso di un'azione standard per lanciarla via. Una creatura lanciata vola per 3 m, e subisce (categoria d'età del drago: Cucciolo:1; Molto giovane:2; Giovane:3; Adolescente:4; Adulto giovane:5; Adulto:6; Adulto maturo:7; Vecchio:8; Molto vecchio:9; Antico:10; Dragone:11; Grande dragone:12) d6 danni. Se il drago la lancia durante il volo, la creatura subisce il danno normale o quello da caduta, qualunque sia il maggiore.

DRAGI NERI

Drago, Nero, Cucciolo

Drago Minuscolo (Acqua)

Dadi Vita: 4d12+4 (30 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 30 m (normale), nuotare 18 m

CA: 15 (+2 taglia, +3 naturale)

Attacchi: Morso +6 mischia, 2 artigli +1 mischia

Danni: Morso 1d4, artiglio 1d3

Faccia/Portata: 75 cm per 75 cm/1,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +4

Caratteristiche: For 11, Des 10, Cos 13, Int 8, Sag 11, Car 8

Abilità: Raggiare +3, Artista della Fuga +4, Ascoltare +4, Cercare +3, Osservare +4

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo

Clima/Terreno: Qualsiasi palude o sotterraneo

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 5-6 DV (Piccolo)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 9 m, ogni 1d4 rnd; danni: 2d4, TS su Rifl dimezza: CD 13.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 9 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 30 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Drago, Nero, Molto giovane

Drago Piccolo (Acqua)

Dadi Vita: 7d12+7 (52 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 30 m (normale), nuotare 18 m

CA: 17 (+1 taglia, +6 naturale)

Attacchi: Morso +9 mischia, 2 artigli +4 mischia

Danni: Morso 1d6+1, artiglio 1d4

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

Attacchi speciali: Arma a soffio

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +5

Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 13, Int 8, Sag 11, Car 8

Abilità: Raggiare +6, Artista della Fuga +7, Ascoltare +7, Cercare +6, Osservare +7

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo

Clima/Terreno: Qualsiasi palude o sotterraneo

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 8-9 DV (Piccolo)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 4d4, TS su Rifl dimezza: CD 14.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 18 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 60 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Drago, Nero, Giovane

Drago Medio (Acqua)

Dadi Vita: 10d12+20 (85 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m

CA: 19 (+9 naturale)

Attacchi: Morso +12 mischia, 2 artigli +7 mischia, 2 ali +7 mischia

Danni: Morso 1d8+2, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +7

Caratteristiche: For 15, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10

Abilità: Raggiare +10, Concentrazione +12, Artista della Fuga +10, Ascoltare +10, Cercare +10, Osservare +10

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Qualsiasi palude o sotterraneo

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 11-12 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 6d4, TS su Rifl dimezza: CD 17.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 27 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 90 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Drago, Nero, Adolescente

Drago Medio (Acqua)

Dadi Vita: 13d12+26 (110 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m

CA: 22 (+12 naturale)

Attacchi: Morso +16 mischia, 2 artigli +11 mischia, 2 ali +11 mischia

Danni: Morso 1d8+3, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +8, Vol +8

Caratteristiche: For 17, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10

Abilità: Raggiare +13, Concentrazione +15, Artista della Fuga +13, Ascoltare +13, Cercare +13, Osservare +13

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda)

Clima/Terreno: Qualsiasi palude o sotterraneo

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 14-15 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 8d4, TS su Rifl dimezza: CD 18.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 36 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 120 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *oscurità* (raggio di 12 m).

Drago, Nero, Adulto giovane

Drago Grande (Acqua)

Dadi Vita: 16d12+48 (152 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m

CA: 24 (-1 taglia, +15 naturale)

Attacchi: Morso +19 mischia, 2 artigli +14 mischia, 2 ali +14 mischia, botta di coda +14 mischia

Danni: Morso 2d6+4, artiglio 1d8+2, ali 1d6+2, botta di coda 1d8+6

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 17

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +10, Vol +11

Caratteristiche: For 19, Des 10, Cos 17, Int 12, Sag 13, Car 12

Abilità: Raggiare +17, Concentrazione +19, Diplomazia +17, Artista della Fuga +16, Ascoltare +17, Cercare +17, Sapienza Magica +17, Osservare +17

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire

Clima/Terreno: Qualsiasi palude o sotterraneo

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 17-18 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 24 m, ogni 1d4 rnd; danni: 10d4, TS su Rifl dimezza: CD 21.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 45 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 19). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 45 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 150 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *oscurità* (raggio di 15 m).

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 1° livello. La CD del TS è 11 + livello dell'incantesimo.

Drago, Nero, Adulto

Drago Grande (Acqua)

Dadi Vita: 19d12+76 (199 pf)**Iniziativa:** +0**Velocità:** 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m**CA:** 27 (-1 taglia, +18 naturale)**Attacchi:** Morso +24 mischia, 2 artigli +19 mischia, 2 ali +19 mischia, botta di coda +19 mischia**Danni:** Morso 2d6+6, artiglio 1d8+3, ali 1d6+3, botta di coda 1d8+9**Faccia/Portata:** 1,5 m per 3 m/3 m**Attacchi speciali:** Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, imputridire acqua, presenza terrificante**Qualità speciali:** Vista cieca, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 18**Tiri salvezza:** Temp +15, Rifl +11, Vol +12**Caratteristiche:** For 23, Des 10, Cos 19, Int 12, Sag 13, Car 12**Abilità:** Raggiare +20, Concentrazione +23, Diplomazia +20, Artista della Fuga +19, Ascoltare +20, Cercare +20, Sapienza Magica +20, Osservare +20**Talenti:** Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire**Clima/Terreno:** Qualsiasi palude o sotterraneo**Organizzazione:** Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)**Grado di Sfida:** 10**Tesoro:** Doppio dello standard**Allineamento:** Sempre caotico malvagio**Avanzamento:** 20-21 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 24 m, ogni 1d4 rnd; danni: 12d4, TS su Rifl dimezza: CD 23.**Presenza terrificante (Str):** Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 54 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 20). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.**Imputridire acqua (Mag):** Una volta al giorno il drago può far stagnare 270 dm³ di acqua, rendendola putrida e inadatta per la vita animale. Questa capacità rovina tutti i liquidi che contengono acqua. Oggetti magici (come le pozioni) e oggetti posseduti devono superare un TS sulla Vol (CD 20) o marcire.**Vista cieca (Str):** Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 54 m.**Vista acuta (Str):** Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 180 m.**Immunità (Str):** Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.**Respirare sott'acqua (Str):** Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.**Capacità magiche:** 3 volte al giorno: *oscurità* (raggio di 18 m).**Incantesimi:** Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 3° livello. La CD del TS è 11 + livello dell'incantesimo.

Drago, Nero, Adulto maturo

Drago Enorme (Acqua)

Dadi Vita: 22d12+110 (253 pf)**Iniziativa:** +4 (Iniziativa Migliorata)**Velocità:** 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m**CA:** 29 (-2 taglia, +21 naturale)**Attacchi:** Morso +28 mischia, 2 artigli +23 mischia, 2 ali +23 mischia, botta di coda +23 mischia**Danni:** Morso 2d8+8, artiglio 2d6+4, ali 1d8+4, botta di coda 2d6+12**Faccia/Portata:** 3 m per 6 m/3 m**Attacchi speciali:** Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, imputridire acqua, presenza terrificante**Qualità speciali:** Vista cieca, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 21**Tiri salvezza:** Temp +18, Rifl +13, Vol +15**Caratteristiche:** For 27, Des 10, Cos 21, Int 14, Sag 15, Car 14**Abilità:** Raggiare +24, Concentrazione +27, Diplomazia +24, Artista della Fuga +22, Ascoltare +24, Cercare +24, Percepire Inganni +24, Sapienza Magica +24, Osservare +24**Talenti:** Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi palude o sotterraneo

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 23-24 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 14d4, TS su Rifl dimezza: CD 26.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 63 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 23). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Imputridire acqua (Mag): Una volta al giorno il drago può far stagnare 270 dm³ di acqua, rendendola putrida e inadatta per la vita animale. Questa capacità rovina tutti i liquidi che contengono acqua. Oggetti magici (come le pozioni) e oggetti posseduti devono superare un TS sulla Vol (CD 23) o marcire.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 63 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 210 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *oscurità* (raggio di 21 m).

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 5° livello. La CD del TS è 12 + livello dell'incantesimo.

Drago, Nero, Vecchio

Drago Enorme (Acqua)

Dadi Vita: 25d12+125 (287 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m

CA: 32 (-2 taglia, +24 naturale)

Attacchi: Morso +32 mischia, 2 artigli +27 mischia, 2 ali +27 mischia, botta di coda +27 mischia

Danni: Morso 2d8+9, artiglio 2d6+4, ali 1d8+4, botta di coda 2d6+13

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, imputridire acqua, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 22

Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +14, Vol +16

Caratteristiche: For 29, Des 10, Cos 21, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +27, Concentrazione +30, Diplomazia +27, Artista della Fuga +25, Ascoltare +29, Cercare +27, Percepire Inganni +27, Sapienza Magica +27, Osservare +29

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation)

Clima/Terreno: Qualsiasi palude o sotterraneo

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 26-27 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 16d4, TS su Rifl dimezza: CD 27.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 72 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 24). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Imputridire acqua (Mag): Una volta al giorno il drago può far stagnare 270 dm³ di acqua, rendendola putrida e inadatta per la vita animale. Questa capacità rovina tutti i liquidi che contengono acqua. Oggetti magici (come le pozioni) e oggetti posseduti devono superare un TS sulla Vol (CD 24) o marcire.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 72 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 240 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *oscurità* (raggio di 24 m); 1 volta al giorno: *crescita vegetale*.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 7° livello. La CD del TS è 12 + livello dell'incantesimo.

Drago, Nero, Molto vecchio

Drago Enorme (Acqua)

Dadi Vita: 28d12+168 (350 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m

CA: 35 (-2 taglia, +27 naturale)

Attacchi: Morso +36 mischia, 2 artigli +31 mischia, 2 ali +31 mischia, botta di coda +31 mischia

Danni: Morso 2d8+10, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botta di coda 2d6+15

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, imputridire acqua, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 23

Tiri salvezza: Temp +22, Rifl +16, Vol +19

Caratteristiche: For 31, Des 10, Cos 23, Int 16, Sag 17, Car 16

Abilità: Raggiare +31, Concentrazione +34, Diplomazia +31, Artista della Fuga +28, Ascoltare +33, Scrutare +31, Cercare +31, Percepire Inganni +31, Sapienza Magica +31, Osservare +33

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi palude o sotterraneo

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 29-30 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 18d4, TS su Rifl dimezza: CD 30.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 81 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 27). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Imputridire acqua (Mag): Una volta al giorno il drago può far stagnare 270 dm³ di acqua, rendendola putrida e inadatta per la vita animale. Questa capacità rovina tutti i liquidi che contengono acqua. Oggetti magici (come le pozioni) e oggetti posseduti devono superare un TS sulla Vol (CD 27) o marcire.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 81 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 270 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *oscurità* (raggio di 27 m); 1 volta al giorno: *crescita vegetale*.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 9° livello. La CD del TS è 13 + livello dell'incantesimo.

Drago Enorme (Acqua)

Dadi Vita: 31d12+186 (387 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m

CA: 38 (-2 taglia, +30 naturale)

Attacchi: Morso +40 mischia, 2 artigli +35 mischia, 2 ali +35 mischia, botta di coda +35 mischia

Danni: Morso 2d8+11, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botta di coda 2d6+16

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, imputridire acqua, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 25

Tiri salvezza: Temp +23, Rifl +17, Vol +20

Caratteristiche: For 33, Des 10, Cos 23, Int 16, Sag 17, Car 16

Abilità: Raggiare +34, Concentrazione +37, Diplomazia +34, Artista della Fuga +31, Ascoltare +36, Scrutare +34, Cercare +34, Percepire Inganni +34, Sapienza Magica +34, Osservare +36

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi palude o sotterraneo

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 18

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 32-33 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 20d4, TS su Rifl dimezza: CD 31.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 90 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 28). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Imputridire acqua (Mag): Una volta al giorno il drago può far stagnare 270 dm³ di acqua, rendendola putrida e inadatta per la vita animale. Questa capacità rovina tutti i liquidi che contengono acqua. Oggetti magici (come le pozioni) e oggetti posseduti devono superare un TS sulla Vol (CD 28) o marcire.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 90 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 300 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *oscurità* (raggio di 30 m) e *piaga degli insetti*; 1 volta al giorno: *crescita vegetale*.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 11° livello. La CD del TS è 13 + livello dell'incantesimo.

Drago, Nero, Dragone

Drago Mastodontico (Acqua)

Dadi Vita: 34d12+238 (459 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 18 m

CA: 39 (-4 taglia, +33 naturale)

Attacchi: Morso +42 mischia, 2 artigli +37 mischia, 2 ali +37 mischia, botta di coda +37 mischia

Danni: Morso 4d6+12, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botta di coda 2d8+18

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, imputridire acqua, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 26

Tiri salvezza: Temp +26, Rifl +19, Vol +23

Caratteristiche: For 35, Des 10, Cos 25, Int 18, Sag 19, Car 18

Abilità: Raggiare +38, Concentrazione +41, Diplomazia +38, Artista della Fuga +34, Conoscenze (storia) +38, Ascoltare +40, Scrutare +38, Cercare +38, Percepire Inganni +38, Sapienza Magica +38, Osservare +40

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata

Clima/Terreno: Qualsiasi palude o sotterraneo

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 19

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 35-36 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 36 m, ogni 1d4 rnd; danni: 22d4, TS su Rifl dimezza: CD 34.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 99 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 31). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Imputridire acqua (Mag): Una volta al giorno il drago può far stagnare 270 dm³ di acqua, rendendola putrida e inadatta per la vita animale. Questa capacità rovina tutti i liquidi che contengono acqua. Oggetti magici (come le pozioni) e oggetti posseduti devono superare un TS sulla Vol (CD 31) o marcire.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 99 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 330 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *oscurità* (raggio di 33 m) e *piaga degli insetti*; 1 volta al giorno: *crescita vegetale*.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 13° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

Drago, Nero, Grande dragone

Drago Mastodontico (Acqua)

Dadi Vita: 37d12+296 (536 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 18 m

CA: 42 (-4 taglia, +36 naturale)

Attacchi: Morso +46 mischia, 2 artigli +41 mischia, 2 ali +41 mischia, botta di coda +41 mischia

Danni: Morso 4d6+13, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botta di coda 2d8+19

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, imputridire acqua, charme sui rettili, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 28

Tiri salvezza: Temp +28, Rifl +20, Vol +25

Caratteristiche: For 37, Des 10, Cos 27, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Raggiare +42, Concentrazione +45, Diplomazia +42, Artista della Fuga +37, Conoscenze (arcani, storia) +42, Ascoltare +44, Scrutare +42, Cercare +42, Percepire Inganni +42, Sapienza Magica +42, Osservare +44

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata, Capacità Magiche Rapide

Clima/Terreno: Qualsiasi palude o sotterraneo

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 21

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 38+ DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 36 m, ogni 1d4 rnd; danni: 24d4, TS su Rifl dimezza: CD 36.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 108 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 33). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Imputridire acqua (Mag): Una volta al giorno il drago può far stagnare 270 dm³ di acqua, rendendola putrida e inadatta per la vita animale. Questa capacità rovina tutti i liquidi che contengono acqua. Oggetti magici (come le pozioni) e oggetti posseduti devono superare un TS sulla Vol (CD 33) o marcire.

Charme sui rettili (Mag): Il drago può utilizzare questa capacità tre volte al giorno. Funziona come l'incantesimo *charme di massa* che però ha effetto solo su animali rettiloidi. Il drago può comunicare con ogni rettile soggetto a charme come se avesse lanciato un incantesimo *parlare con gli animali*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 108 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 360 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *oscurità* (raggio di 36 m) e *piaga degli insetti*; 1 volta al giorno: *crescita vegetale*.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 15° livello. La CD del TS è 15 + livello dell'incantesimo.

DRAGHI BLU

Drago, Blu, Cucciolo

Drago Piccolo (Terra)

Dadi Vita: 6d12+6 (45 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 30 m (normale), scavare 6 m

CA: 16 (+1 taglia, +5 naturale)

Attacchi: Morso +8 mischia, 2 artigli +3 mischia

Danni: Morso 1d6+1, artiglio 1d4

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, creare/distruocere acqua

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +5

Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 13, Int 10, Sag 11, Car 10

Abilità: Raggiare +6, Concentrazione +7, Artista della Fuga +6, Ascoltare +6, Cercare +6, Osservare +6

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo

Clima/Terreno: Deserti caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 7-8 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 2d8, TS su Rifl dimezza: CD 14.

Creare/Distruggere acqua (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. Funziona come l'incantesimo *creare acqua*, ad eccezione del fatto che può decidere di distruggerla invece che crearla, rovinando automaticamente qualunque liquido incustodito che contenga acqua. Oggetti magici posseduti da creature devono effettuare con successo un TS su Vol (CD 13) o essere rovinati.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 9 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 30 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Drago, Blu, Molto giovane

Drago Medio (Terra)

Dadi Vita: 9d12+18 (76 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m

CA: 18 (+8 naturale)

Attacchi: Morso +11 mischia, 2 artigli +6 mischia, 2 ali +6 mischia

Danni: Morso 1d8+2, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, creare/distruocere acqua

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +6, Vol +6

Caratteristiche: For 15, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10

Abilità: Raggiare +9, Concentrazione +11, Artista della Fuga +9, Ascoltare +9, Cercare +9, Osservare +9

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Deserti caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 10-11 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 4d8, TS su Rifl dimezza: CD 16.

Creare/Distruggere acqua (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. Funziona come l'incantesimo *creare acqua*, ad eccezione del fatto che può decidere di distruggerla invece che crearla, rovinando automaticamente qualunque liquido incustodito che contenga acqua. Oggetti magici posseduti da creature devono effettuare con successo un TS su Vol (CD 14) o essere rovinati.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 18 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 60 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Drago, Blu, Giovane

Drago Medio (Terra)

Dadi Vita: 12d12+24 (102 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m

CA: 21 (+11 naturale)

Attacchi: Morso +15 mischia, 2 artigli +10 mischia, 2 ali +10 mischia

Danni: Morso 1d8+3, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, creare/distruggere acqua

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +8, Vol +9

Caratteristiche: For 17, Des 10, Cos 15, Int 12, Sag 13, Car 12

Abilità: Raggiare +13, Concentrazione +14, Diplomazia +13, Artista della Fuga +12, Ascoltare +13, Cercare +13, Osservare +13

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda)

Clima/Terreno: Deserti caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 13-14 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 6d8, TS su Rifl dimezza: CD 18.

Creare/Distruggere acqua (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. Funziona come l'incantesimo *creare acqua*, ad eccezione del fatto che può decidere di distruggerla invece che crearla, rovinando automaticamente qualunque liquido incustodito che contenga acqua. Oggetti magici posseduti da creature devono effettuare con successo un TS su Vol (CD 17) o essere rovinati.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 27 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 90 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Drago, Blu, Adolescente

Drago Grande (Terra)

Dadi Vita: 15d12+45 (142 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m

CA: 23 (-1 taglia, +14 naturale)

Attacchi: Morso +18 mischia, 2 artigli +13 mischia, 2 ali +13 mischia, botta di coda +13 mischia

Danni: Morso 2d6+4, artiglio 1d8+2, ali 1d6+2, botta di coda 1d8+6

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, creare/distruggere acqua, imitazione dei suoni, incantesimi

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +9, Vol +11

Caratteristiche: For 19, Des 10, Cos 17, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +17, Concentrazione +18, Diplomazia +17, Artista della Fuga +15, Ascoltare +17, Cercare +17, Percepire Inganni +17, Sapienza Magica +17, Osservare +17

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda)

Clima/Terreno: Deserti caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 16-17 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 24 m, ogni 1d4 rnd; danni: 8d8, TS su Rifl dimezza: CD 20.

Creare/Distruggere acqua (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. Funziona come l'incantesimo *creare acqua*, ad eccezione del fatto che può decidere di distruggerla invece che crearla, rovinando automaticamente qualunque liquido incustodito che contenga acqua. Oggetti magici posseduti da creature devono effettuare con successo un TS su Vol (CD 19) o essere rovinati.

Imitazione dei suoni (Str): Può imitare qualunque voce o suono udito, ogni volta che lo desidera. Chi ascolta deve effettuare con successo un TS su Vol (CD 19) per notare l'inganno.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 36 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 120 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 1° livello. La CD del TS è 12 + livello dell'incantesimo.

Drago, Blu, Adulto giovane

Drago Grande (Terra)

Dadi Vita: 18d12+72 (189 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m

CA: 26 (-1 taglia, +17 naturale)

Attacchi: Morso +22 mischia, 2 artigli +17 mischia, 2 ali +17 mischia, botte di coda +17 mischia

Danni: Morso 2d6+5, artiglio 1d8+2, ali 1d6+2, botte di coda 1d8+7

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, creare/distruggere acqua, imitazione dei suoni, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, RI 19

Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +11, Vol +13

Caratteristiche: For 21, Des 10, Cos 19, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +20, Concentrazione +22, Diplomazia +20, Artista della Fuga +18, Ascoltare +20, Cercare +20, Percepire Inganni +20, Sapienza Magica +20, Osservare +20

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire

Clima/Terreno: Deserti caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 19-20 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 24 m, ogni 1d4 rnd; danni: 10d8, TS su Rifl dimezza: CD 23.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 45 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 21). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Creare/Distruggere acqua (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. Funziona come l'incantesimo *creare acqua*, ad eccezione del fatto che può decidere di distruggerla invece che crearla, rovinando automaticamente qualunque liquido incustodito che contenga acqua. Oggetti magici posseduti da creature devono effettuare con successo un TS su Vol (CD 21) o essere rovinati.

Imitazione dei suoni (Str): Può imitare qualunque voce o suono udito, ogni volta che lo desidera. Chi ascolta deve effettuare con successo un TS su Vol (CD 21) per notare l'inganno.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 45 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 150 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 3° livello. La CD del TS è 12 + livello dell'incantesimo.

Drago, Blu, Adulto

Drago Enorme (Terra)

Dadi Vita: 21d12+105 (241 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m

CA: 28 (-2 taglia, +20 naturale)

Attacchi: Morso +26 mischia, 2 artigli +21 mischia, 2 ali +21 mischia, botta di coda +21 mischia

Danni: Morso 2d8+7, artiglio 2d6+3, ali 1d8+3, botta di coda 2d6+10

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, creare/distruggere acqua, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, RI 21

Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +12, Vol +15

Caratteristiche: For 25, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16

Abilità: Raggiare +24, Concentrazione +26, Diplomazia +24, Artista della Fuga +21, Ascoltare +24, Scrutare +24, Cercare +24, Percepire Inganni +24, Sapienza Magica +24, Osservare +24

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Deserti caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 22-23 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 12d8, TS su Rifl dimezza: CD 25.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 54 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 23). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Creare/Distruggere acqua (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. Funziona come l'incantesimo *creare acqua*, ad eccezione del fatto che può decidere di distruggerla invece che crearla, rovinando automaticamente qualunque liquido incustodito che contenga acqua. Oggetti magici posseduti da creature devono effettuare con successo un TS su Vol (CD 23) o essere rovinati.

Imitazione dei suoni (Str): Può imitare qualunque voce o suono udito, ogni volta che lo desidera. Chi ascolta deve effettuare con successo un TS su Vol (CD 23) per notare l'inganno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *ventriloquio*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 54 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 180 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 5° livello. La CD del TS è 13 + livello dell'incantesimo.

Drago, Blu, Adulto maturo

Drago Enorme (Terra)

Dadi Vita: 24d12+120 (276 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m

CA: 31 (-2 taglia, +23 naturale)

Attacchi: Morso +30 mischia, 2 artigli +25 mischia, 2 ali +25 mischia, botta di coda +25 mischia

Danni: Morso 2d8+8, artiglio 2d6+4, ali 1d8+4, botta di coda 2d6+12

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, creare/distruocere acqua, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, RI 22

Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +14, Vol +17

Caratteristiche: For 27, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16

Abilità: Raggiare +27, Concentrazione +29, Diplomazia +27, Artista della Fuga +24, Ascoltare +29, Scrutare +27, Cercare +27, Percepire Inganni +27, Sapienza Magica +27, Osservare +29

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation)

Clima/Terreno: Deserti caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 25-26 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 14d8, TS su Rifl dimezza: CD 27.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 63 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 25). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Creare/Distruggere acqua (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. Funziona come l'incantesimo *creare acqua*, ad eccezione del fatto che può decidere di distruggerla invece che crearla, rovinando automaticamente qualunque liquido incustodito che contenga acqua. Oggetti magici posseduti da creature devono effettuare con successo un TS su Vol (CD 25) o essere rovinati.

Imitazione dei suoni (Str): Può imitare qualunque voce o suono udito, ogni volta che lo desidera. Chi ascolta deve effettuare con successo un TS su Vol (CD 25) per notare l'inganno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *ventriloquio*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 63 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 210 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 7° livello. La CD del TS è 13 + livello dell'incantesimo.

Drago, Blu, Vecchio

Drago Enorme (Terra)

Dadi Vita: 27d12+162 (337 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m

CA: 34 (-2 taglia, +26 naturale)

Attacchi: Morso +34 mischia, 2 artigli +29 mischia, 2 ali +29 mischia, botta di coda +29 mischia

Danni: Morso 2d8+9, artiglio 2d6+4, ali 1d8+4, botta di coda 2d6+13

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, creare/distruocere acqua, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, RI 24

Tiri salvezza: Temp +21, Rifl +15, Vol +19

Caratteristiche: For 29, Des 10, Cos 23, Int 18, Sag 19, Car 18

Abilità: Raggiare +31, Concentrazione +33, Diplomazia +31, Artista della Fuga +27, Conoscenze (storia) +31, Ascoltare +33, Scrutare +31, Cercare +31, Percepire Inganni +31, Sapienza Magica +31, Osservare +33

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation)

Clima/Terreno: Deserti caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 28-29 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 16d8, TS su Rifl dimezza: CD 29.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 72 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 27). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Creare/Distruggere acqua (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. Funziona come l'incantesimo *creare acqua*, ad eccezione del fatto che può decidere di distruggerla invece che crearla, rovinando automaticamente qualunque liquido incustodito che contenga acqua. Oggetti magici posseduti da creature devono effettuare con successo un TS su Vol (CD 27) o essere rovinati.

Imitazione dei suoni (Str): Può imitare qualunque voce o suono udito, ogni volta che lo desidera. Chi ascolta deve effettuare con successo un TS su Vol (CD 27) per notare l'inganno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *ventriloquio*; 1 volta al giorno: *terreno illusorio*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 72 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 240 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 9° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

Drago, Blu, Molto vecchio

Drago Enorme (Terra)

Dadi Vita: 30d12+180 (375 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m

CA: 37 (-2 taglia, +29 naturale)

Attacchi: Morso +38 mischia, 2 artigli +33 mischia, 2 ali +33 mischia, botte di coda +33 mischia

Danni: Morso 2d8+10, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botte di coda 2d6+15

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, creare/distruocere acqua, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, RI 25

Tiri salvezza: Temp +23, Rifl +17, Vol +21

Caratteristiche: For 31, Des 10, Cos 23, Int 18, Sag 19, Car 18

Abilità: Raggiare +34, Concentrazione +36, Diplomazia +34, Artista della Fuga +30, Conoscenze (storia) +34, Ascoltare +36, Scrutare +34, Cercare +34, Percepire Inganni +34, Sapienza Magica +34, Osservare +36

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti

Clima/Terreno: Deserti caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 18

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 31-32 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 18d8, TS su Rifl dimezza: CD 31.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 81 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 29). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Creare/Distruggere acqua (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. Funziona come l'incantesimo *creare acqua*, ad eccezione del fatto che può decidere di distruggerla invece che crearla, rovinando automaticamente qualunque liquido incustodito che contenga acqua. Oggetti magici posseduti da creature devono effettuare con successo un TS su Vol (CD 29) o essere rovinati.

Imitazione dei suoni (Str): Può imitare qualunque voce o suono udito, ogni volta che lo desidera. Chi ascolta deve effettuare con successo un TS su Vol (CD 29) per notare l'inganno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *ventriloquo*; 1 volta al giorno: *terreno illusorio*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 81 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 270 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 11° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

Drago, Blu, Antico

Drago Mastodontico (Terra)

Dadi Vita: 33d12+231 (445 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 6 m

CA: 38 (-4 taglia, +32 naturale)

Attacchi: Morso +40 mischia, 2 artigli +35 mischia, 2 ali +35 mischia, botte di coda +35 mischia

Danni: Morso 4d6+11, artiglio 2d8+5, ali 2d6+5, botte di coda 2d8+16

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, creare/distruggere acqua, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, RI 27

Tiri salvezza: Temp +25, Rifl +18, Vol +23

Caratteristiche: For 33, Des 10, Cos 25, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Raggiare +38, Concentrazione +40, Diplomazia +38, Artista della Fuga +33, Conoscenze (arcane, storia) +38, Ascoltare +40, Scrutare +38, Cercare +38, Percepire Inganni +38, Sapienza Magica +38, Osservare +40

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata

Clima/Terreno: Deserti caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 34-35 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 36 m, ogni 1d4 rnd; danni: 20d8, TS su Rifl dimezza: CD 33.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 90 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 31). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Creare/Distruggere acqua (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. Funziona come l'incantesimo *creare acqua*, ad eccezione del fatto che può decidere di distruggerla invece che crearla, rovinando automaticamente qualunque liquido incustodito che contenga acqua. Oggetti magici posseduti da creature devono effettuare con successo un TS su Vol (CD 31) o essere rovinati.

Imitazione dei suoni (Str): Può imitare qualunque voce o suono udito, ogni volta che lo desidera. Chi ascolta deve effettuare con successo un TS su Vol (CD 31) per notare l'inganno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *ventriloquoio*; 1 volta al giorno: *terreno illusorio* e *velo*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 90 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 300 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 13° livello. La CD del TS è 15 + livello dell'incantesimo.

Drago, Blu, Dragone

Drago Mastodontico (Terra)

Dadi Vita: 36d12+288 (522 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 6 m

CA: 41 (-4 taglia, +35 naturale)

Attacchi: Morso +44 mischia, 2 artigli +39 mischia, 2 ali +39 mischia, botta di coda +39 mischia

Danni: Morso 4d6+12, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botta di coda 2d8+18

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, creare/distruggere acqua, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, RI 29

Tiri salvezza: Temp +28, Rifl +20, Vol +25

Caratteristiche: For 35, Des 10, Cos 27, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Raggiare +41, Concentrazione +44, Diplomazia +41, Artista della Fuga +36, Conoscenze (arcani, storia) +41, Ascoltare +43, Scrutare +41, Cercare +41, Percepire Inganni +41, Sapienza Magica +41, Osservare +43

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata, Capacità Magiche Rapide

Clima/Terreno: Deserti caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 22

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 37-38 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 36 m, ogni 1d4 rnd; danni: 22d8, TS su Rifl dimezza: CD 36.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 99 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 33). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Creare/Distruggere acqua (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. Funziona come l'incantesimo *creare acqua*, ad eccezione del fatto che può decidere di distruggerla invece che crearla, rovinando automaticamente qualunque liquido incustodito che contenga acqua. Oggetti magici posseduti da creature devono effettuare con successo un TS su Vol (CD 33) o essere rovinati.

Imitazione dei suoni (Str): Può imitare qualunque voce o suono udito, ogni volta che lo desidera. Chi ascolta deve effettuare con successo un TS su Vol (CD 33) per notare l'inganno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *ventriloquoio*; 1 volta al giorno: *terreno illusorio* e *velo*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 99 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 330 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 15° livello. La CD del TS è 15 + livello dell'incantesimo.

Drago, Blu, Grande dragone

Drago Mastodontico (Terra)

Dadi Vita: 39d12+312 (565 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 6 m

CA: 44 (-4 taglia, +38 naturale)

Attacchi: Morso +48 mischia, 2 artigli +43 mischia, 2 ali +43 mischia, botta di coda +43 mischia

Danni: Morso 4d6+13, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botta di coda 2d8+19

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, creare/distruocere acqua, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, RI 31

Tiri salvezza: Temp +29, Rifl +21, Vol +27

Caratteristiche: For 37, Des 10, Cos 27, Int 22, Sag 23, Car 22

Abilità: Raggiare +45, Concentrazione +47, Diplomazia +45, Artista della Fuga +39, Conoscenze (arcani, geografia, storia) +45, Ascoltare +47, Scrutare +45, Cercare +45, Percepire Inganni +45, Sapienza Magica +45, Osservare +47

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata, Capacità Magiche Rapide

Clima/Terreno: Deserti caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 24

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 40+ DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 36 m, ogni 1d4 rnd; danni: 24d8, TS su Rifl dimezza: CD 37.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 108 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 35). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Creare/Distruggere acqua (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. Funziona come l'incantesimo *creare acqua*, ad eccezione del fatto che può decidere di distruggerla invece che crearla, rovinando automaticamente qualunque liquido incustodito che contenga acqua. Oggetti magici posseduti da creature devono effettuare con successo un TS su Vol (CD 35) o essere rovinati.

Imitazione dei suoni (Str): Può imitare qualunque voce o suono udito, ogni volta che lo desidera. Chi ascolta deve effettuare con successo un TS su Vol (CD 35) per notare l'inganno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *ventriloquo*; 1 volta al giorno: *miraggio arcano*, *terreno illusorio* e *velo*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 108 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 360 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 17° livello. La CD del TS è 16 + livello dell'incantesimo.

DRAGHI VERDI

Drago, Verde, Cucciolo

Drago Piccolo (Aria)

Dadi Vita: 5d12+5 (37 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 30 m (normale), nuotare 12 m

CA: 15 (+1 taglia, +4 naturale)

Attacchi: Morso +7 mischia, 2 artigli +2 mischia

Danni: Morso 1d6+1, artiglio 1d4

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

Attacchi speciali: Arma a soffio

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +4

Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 13, Int 10, Sag 11, Car 10

Abilità: Raggiare +5, Concentrazione +6, Artista della Fuga +5, Ascoltare +5, Cercare +5, Osservare +5

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo

Clima/Terreno: Foreste calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 6-7 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di gas corrosivo (acido), lungo 6 m, ogni 1d4 rnd; danni: 2d6, TS su Rifl dimezza: CD 13.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 9 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 30 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Drago, Verde, Molto giovane

Drago Medio (Aria)

Dadi Vita: 8d12+16 (68 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m

CA: 17 (+7 naturale)

Attacchi: Morso +10 mischia, 2 artigli +5 mischia, 2 ali +5 mischia

Danni: Morso 1d8+2, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +6, Vol +6

Caratteristiche: For 15, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10

Abilità: Raggiare +8, Concentrazione +10, Artista della Fuga +8, Ascoltare +8, Cercare +8, Osservare +8

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Foreste calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 9-10 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di gas corrosivo (acido), lungo 9 m, ogni 1d4 rnd; danni: 4d6, TS su Rifl dimezza: CD 16.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 18 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 60 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Drago, Verde, Giovane

Drago Medio (Aria)

Dadi Vita: 11d12+22 (93 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m

CA: 20 (+10 naturale)

Attacchi: Morso +14 mischia, 2 artigli +9 mischia, 2 ali +9 mischia

Danni: Morso 1d8+3, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +8

Caratteristiche: For 17, Des 10, Cos 15, Int 12, Sag 13, Car 12

Abilità: Raggiare +12, Concentrazione +13, Diplomazia +12, Artista della Fuga +11, Ascoltare +12, Cercare +12, Osservare +12

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Foreste calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 12-13 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di gas corrosivo (acido), lungo 9 m, ogni 1d4 rnd; danni: 6d6, TS su Rifl dimezza: CD 17.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 27 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 90 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Drago, Verde, Adolescente

Drago Grande (Aria)

Dadi Vita: 14d12+42 (133 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m

CA: 22 (-1 taglia, +13 naturale)

Attacchi: Morso +17 mischia, 2 artigli +12 mischia, 2 ali +12 mischia, botta di coda +12 mischia

Danni: Morso 2d6+4, artiglio 1d8+2, ali 1d6+2, botta di coda 1d8+6

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, incantesimi

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +9, Vol +11

Caratteristiche: For 19, Des 10, Cos 17, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +16, Concentrazione +17, Diplomazia +16, Artista della Fuga +14, Ascoltare +16, Cercare +16, Percepire Inganni +16, Sapienza Magica +16, Osservare +16

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda)

Clima/Terreno: Foreste calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 15-16 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di gas corrosivo (acido), lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 8d6, TS su Rifl dimezza: CD 20.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 36 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 120 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 1° livello. La CD del TS è 12 + livello dell'incantesimo.

Drago, Verde, Adulto giovane

Drago Grande (Aria)

Dadi Vita: 17d12+68 (178 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m

CA: 25 (-1 taglia, +16 naturale)

Attacchi: Morso +21 mischia, 2 artigli +16 mischia, 2 ali +16 mischia, botte di coda +16 mischia

Danni: Morso 2d6+5, artiglio 1d8+2, ali 1d6+2, botte di coda 1d8+7

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 19

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +10, Vol +12

Caratteristiche: For 21, Des 10, Cos 19, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +19, Concentrazione +21, Diplomazia +19, Artista della Fuga +17, Ascoltare +19, Cercare +19, Percepire Inganni +19, Sapienza Magica +19, Osservare +19

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire

Clima/Terreno: Foreste calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 18-19 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di gas corrosivo (acido), lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 10d6, TS su Rifl dimezza: CD 22.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 45 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 20). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 45 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 150 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 3° livello. La CD del TS è 12 + livello dell'incantesimo.

Drago, Verde, Adulto

Drago Enorme (Aria)

Dadi Vita: 20d12+100 (230 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m

CA: 27 (-2 taglia, +19 naturale)

Attacchi: Morso +25 mischia, 2 artigli +20 mischia, 2 ali +20 mischia, botta di coda +20 mischia

Danni: Morso 2d8+7, artiglio 2d6+3, ali 1d8+3, botta di coda 2d6+10

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 21

Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +12, Vol +15

Caratteristiche: For 25, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16

Abilità: Raggiare +23, Concentrazione +25, Diplomazia +23, Artista della Fuga +20, Ascoltare +23, Scrutare +23, Cercare +23, Percepire Inganni +23, Sapienza Magica +23, Osservare +23

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Foreste calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 21-22 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di gas corrosivo (acido), lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 12d6, TS su Rifl dimezza: CD 25.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 54 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 23). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *suggestione*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 54 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 180 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 5° livello. La CD del TS è 13 + livello dell'incantesimo.

Drago, Verde, Adulto maturo

Drago Enorme (Aria)

Dadi Vita: 23d12+115 (264 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m

CA: 30 (-2 taglia, +22 naturale)

Attacchi: Morso +30 mischia, 2 artigli +25 mischia, 2 ali +25 mischia, botta di coda +25 mischia

Danni: Morso 2d8+9, artiglio 2d6+4, ali 1d8+4, botta di coda 2d6+13

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 22

Tiri salvezza: Temp +18, Rifl +13, Vol +16

Caratteristiche: For 29, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16

Abilità: Raggiare +26, Concentrazione +28, Diplomazia +26, Artista della Fuga +23, Ascoltare +26, Scrutare +26, Cercare +26, Percepire Inganni +26, Sapienza Magica +26, Osservare +26

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Foreste calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 24-25 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di gas corrosivo (acido), lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 14d6, TS su Rifl dimezza: CD 26.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 63 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 24). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *suggestione*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 63 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 210 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 7° livello. La CD del TS è 13 + livello dell'incantesimo.

Drago, Verde, Vecchio

Drago Enorme (Aria)

Dadi Vita: 26d12+156 (325 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m

CA: 33 (-2 taglia, +25 naturale)

Attacchi: Morso +34 mischia, 2 artigli +29 mischia, 2 ali +29 mischia, botte di coda +29 mischia

Danni: Morso 2d8+10, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botte di coda 2d6+15

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 24

Tiri salvezza: Temp +21, Rifl +15, Vol +19

Caratteristiche: For 31, Des 10, Cos 23, Int 18, Sag 19, Car 18

Abilità: Raggiare +30, Concentrazione +32, Diplomazia +30, Artista della Fuga +26, Conoscenze (storia) +30, Ascoltare +32, Scrutare +30, Cercare +30, Percepire Inganni +30, Sapienza Magica +30, Osservare +32

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation)

Clima/Terreno: Foreste calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 27-28 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di gas corrosivo (acido), lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 16d6, TS su Rifl dimezza: CD 29.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 72 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 27). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che

tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *suggestione*; 1 volta al giorno: *crescita vegetale*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 72 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 240 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 9° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

Drago, Verde, Molto vecchio

Drago Enorme (Aria)

Dadi Vita: 29d12+174 (362 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m

CA: 36 (-2 taglia, +28 naturale)

Attacchi: Morso +38 mischia, 2 artigli +33 mischia, 2 ali +33 mischia, botta di coda +33 mischia

Danni: Morso 2d8+11, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botta di coda 2d6+16

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 25

Tiri salvezza: Temp +22, Rifl +16, Vol +20

Caratteristiche: For 33, Des 10, Cos 23, Int 18, Sag 19, Car 18

Abilità: Raggiare +33, Concentrazione +35, Diplomazia +33, Artista della Fuga +29, Conoscenze (storia) +33, Ascoltare +35, Scrutare +33, Cercare +33, Percepire Inganni +33, Sapienza Magica +33, Osservare +35

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti

Clima/Terreno: Foreste calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 18

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 30-31 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di gas corrosivo (acido), lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 18d6, TS su Rifl dimezza: CD 30.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 81 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 28). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *suggestione*; 1 volta al giorno: *crescita vegetale*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 81 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 270 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 11° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

Drago, Verde, Antico

Drago Mastodontico (Aria)

Dadi Vita: 32d12+224 (432 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 12 m

CA: 37 (-4 taglia, +31 naturale)

Attacchi: Morso +40 mischia, 2 artigli +35 mischia, 2 ali +35 mischia, botta di coda +35 mischia

Danni: Morso 4d6+12, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botta di coda 2d8+18

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 27

Tiri salvezza: Temp +25, Rifl +18, Vol +23

Caratteristiche: For 35, Des 10, Cos 25, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Raggiare +37, Concentrazione +39, Diplomazia +37, Artista della Fuga +32, Conoscenze (arcano, storia) +37, Ascoltare +39, Scrutare +37, Cercare +37, Percepire Inganni +37, Sapienza Magica +37, Osservare +39

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata

Clima/Terreno: Foreste calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 33-34 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di gas corrosivo (acido), lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 20d6, TS su Rifl dimezza: CD 33.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 90 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 31). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *suggestione* e *dominare persone*; 1 volta al giorno: *crescita vegetale*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 90 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 300 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 13° livello. La CD del TS è 15 + livello dell'incantesimo.

Drago, Verde, Dragone

Drago Mastodontico (Aria)

Dadi Vita: 35d12+280 (507 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 12 m

CA: 40 (-4 taglia, +34 naturale)

Attacchi: Morso +44 mischia, 2 artigli +39 mischia, 2 ali +39 mischia, botta di coda +39 mischia

Danni: Morso 4d6+13, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botta di coda 2d8+19

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 28

Tiri salvezza: Temp +27, Rifl +19, Vol +24

Caratteristiche: For 37, Des 10, Cos 27, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Raggiare +40, Concentrazione +43, Diplomazia +40, Artista della Fuga +35, Conoscenze (arcano, storia) +40, Ascoltare +42, Scrutare +40, Cercare +40, Percepire Inganni +40, Sapienza Magica +40, Osservare +42

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata

Clima/Terreno: Foreste calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 21

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 36-37 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di gas corrosivo (acido), lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 22d6, TS su Rifl dimezza: CD 35.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 99 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 32). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *suggestione* e *dominare persone*; 1 volta al giorno: *crescita vegetale*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 99 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 330 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 15° livello. La CD del TS è 15 + livello dell'incantesimo.

Drago, Verde, Grande dragone

Drago Mastodontico (Aria)

Dadi Vita: 38d12+304 (551 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 12 m

CA: 43 (-4 taglia, +37 naturale)

Attacchi: Morso +48 mischia, 2 artigli +43 mischia, 2 ali +43 mischia, botta di coda +43 mischia

Danni: Morso 4d6+14, artiglio 2d8+7, ali 2d6+7, botta di coda 2d8+21

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 30

Tiri salvezza: Temp +29, Rifl +21, Vol +27

Caratteristiche: For 39, Des 10, Cos 27, Int 22, Sag 23, Car 22

Abilità: Raggiare +44, Concentrazione +46, Diplomazia +44, Artista della Fuga +38, Conoscenze (arcane, geografia, storia) +44, Ascoltare +46, Scrutare +44, Cercare +44, Percepire Inganni +44, Sapienza Magica +44, Osservare +46

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata, Capacità Magiche Rapide

Clima/Terreno: Foreste calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 23

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 39+ DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di gas corrosivo (acido), lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 24d6, TS su Rifl dimezza: CD 37.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 108 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 35). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *suggestione* e *dominare persone*; 1 volta al giorno: *crescita vegetale* e *comandare vegetali*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 108 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 360 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 17° livello. La CD del TS è 16 + livello dell'incantesimo.

DRAGHI ROSSI

Drago, Rosso, Cucciolo

Drago Medio (Fuoco)

Dadi Vita: 7d12+14 (59 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 16 (+6 naturale)

Attacchi: Morso +10 mischia, 2 artigli +5 mischia, 2 ali +5 mischia

Danni: Morso 1d8+3, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, immunità, vista acuta

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +5, Vol +5

Caratteristiche: For 17, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10

Abilità: Raggiare +7, Concentrazione +9, Artista della Fuga +7, Ascoltare +7, Cercare +7, Osservare +7, Saltare +10

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo

Clima/Terreno: Colline, montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 8-9 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 9 m, ogni 1d4 rnd; danni: 2d10, TS su Rifl dimezza: CD 15.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 9 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 30 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Drago, Rosso, Molto giovane

Drago Grande (Fuoco)

Dadi Vita: 10d12+30 (95 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 18 (-1 taglia, +9 naturale)

Attacchi: Morso +14 mischia, 2 artigli +9 mischia, 2 ali +9 mischia, botta di coda +9 mischia

Danni: Morso 2d6+5, artiglio 1d8+2, ali 1d6+2, botta di coda 1d8+7

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, immunità, vista acuta

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +7, Vol +8

Caratteristiche: For 21, Des 10, Cos 17, Int 12, Sag 13, Car 12

Abilità: Raggiare +11, Concentrazione +13, Diplomazia +11, Artista della Fuga +10, Ascoltare +11, Cercare +11, Osservare +11, Saltare +15

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Colline, montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 11-12 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 4d10, TS su Rifl dimezza: CD 18.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 18 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 60 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Drago, Rosso, Giovane

Drago Grande (Fuoco)

Dadi Vita: 13d12+39 (123 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 21 (-1 taglia, +12 naturale)

Attacchi: Morso +19 mischia, 2 artigli +14 mischia, 2 ali +14 mischia, botta di coda +14 mischia

Danni: Morso 2d6+7, artiglio 1d8+3, ali 1d6+3, botta di coda 1d8+10

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, incantesimi

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, immunità, vista acuta

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +8, Vol +9

Caratteristiche: For 25, Des 10, Cos 17, Int 12, Sag 13, Car 12

Abilità: Raggiare +14, Concentrazione +16, Diplomazia +14, Artista della Fuga +13, Ascoltare +14, Cercare +14, Sapienza Magica +14, Osservare +14, Saltare +20

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda)

Clima/Terreno: Colline, montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 14-15 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 6d10, TS su Rifl dimezza: CD 19.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 27 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 90 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 1° livello. La CD del TS è 11 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rosso, Adolescente

Drago Grande (Fuoco)

Dadi Vita: 16d12+64 (168 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 24 (-1 taglia, +15 naturale)

Attacchi: Morso +24 mischia, 2 artigli +19 mischia, 2 ali +19 mischia, botta di coda +19 mischia

Danni: Morso 2d6+9, artiglio 1d8+4, ali 1d6+4, botta di coda 1d8+13

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, localizza oggetto, incantesimi

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, immunità, vista acuta

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +10, Vol +12

Caratteristiche: For 29, Des 10, Cos 19, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +18, Concentrazione +20, Diplomazia +18, Artista della Fuga +16, Ascoltare +18, Cercare +18, Percepire Inganni +18, Sapienza Magica +18, Osservare +18, Saltare +25

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire

Clima/Terreno: Colline, montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 17-18 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 8d10, TS su Rifl dimezza: CD 22.

Localizza oggetto (Mag): Può far uso di *localizza oggetto* 4 volte al giorno.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 36 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 120 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 3° livello. La CD del TS è 12 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rosso, Adulto giovane

Drago Enorme (Fuoco)

Dadi Vita: 19d12+95 (218 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 26 (-2 taglia, +18 naturale)

Attacchi: Morso +27 mischia, 2 artigli +22 mischia, 2 ali +22 mischia, botte di coda +22 mischia

Danni: Morso 2d8+10, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botte di coda 2d6+15

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, localizza oggetto, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, RI 19

Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +11, Vol +13

Caratteristiche: For 31, Des 10, Cos 21, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +21, Concentrazione +24, Diplomazia +21, Artista della Fuga +19, Ascoltare +21, Cercare +21, Percepire Inganni +21, Sapienza Magica +21, Osservare +21, Saltare +29

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire

Clima/Terreno: Colline, montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 20-21 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 10d10, TS su Rifl dimezza: CD 24.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 45 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 21). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Localizza oggetto (Mag): Può far uso di *localizza oggetto* 5 volte al giorno.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 45 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 150 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 5° livello. La CD del TS è 12 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rosso, Adulto

Drago Enorme (Fuoco)

Dadi Vita: 22d12+110 (253 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 29 (-2 taglia, +21 naturale)

Attacchi: Morso +31 mischia, 2 artigli +26 mischia, 2 ali +26 mischia, botta di coda +26 mischia

Danni: Morso 2d8+11, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botta di coda 2d6+16

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, localizza oggetto, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, RI 21

Tiri salvezza: Temp +18, Rifl +13, Vol +16

Caratteristiche: For 33, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16

Abilità: Raggiare +25, Concentrazione +27, Diplomazia +25, Artista della Fuga +22, Ascoltare +25, Scrutare +25, Cercare +25, Percepire Inganni +25, Sapienza Magica +25, Osservare +25, Saltare +33

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Colline, montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 23-24 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 12d10, TS su Rifl dimezza: CD 26.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 54 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 24). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Localizza oggetto (Mag): Può far uso di *localizza oggetto* 6 volte al giorno.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 54 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 180 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 7° livello. La CD del TS è 13 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rosso, Adulto maturo

Drago Enorme (Fuoco)

Dadi Vita: 25d12+150 (312 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 32 (-2 taglia, +24 naturale)

Attacchi: Morso +34 mischia, 2 artigli +29 mischia, 2 ali +29 mischia, botta di coda +29 mischia

Danni: Morso 2d8+11, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botta di coda 2d6+16

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, localizza oggetto, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, RI 23

Tiri salvezza: Temp +20, Rifl +14, Vol +18

Caratteristiche: For 33, Des 10, Cos 23, Int 18, Sag 19, Car 18

Abilità: Raggiare +29, Concentrazione +31, Diplomazia +29, Artista della Fuga +25, Conoscenze (storia) +29, Ascoltare +31, Scrutare +29, Cercare +29, Percepire Inganni +29, Sapienza Magica +29, Osservare +31, Saltare +36

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation)

Clima/Terreno: Colline, montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 26-27 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 14d10, TS su Rifl dimezza: CD 28.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 63 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 26). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Localizza oggetto (Mag): Può far uso di *localizza oggetto* 7 volte al giorno.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 63 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 210 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 9° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rosso, Vecchio

Drago Mastodontico (Fuoco)

Dadi Vita: 28d12+196 (378 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 60 m (maldestra)

CA: 33 (-4 taglia, +27 naturale)

Attacchi: Morso +36 mischia, 2 artigli +31 mischia, 2 ali +31 mischia, botte di coda +31 mischia

Danni: Morso 4d6+12, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botte di coda 2d8+18

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, localizza oggetto, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, RI 24

Tiri salvezza: Temp +23, Rifl +16, Vol +21

Caratteristiche: For 35, Des 10, Cos 25, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Raggiare +33, Concentrazione +35, Diplomazia +33, Artista della Fuga +28, Conoscenze (arcani, storia) +33, Ascoltare +35, Scrutare +33, Cercare +33, Percepire Inganni +33, Sapienza Magica +33, Osservare +35, Saltare +40

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti

Clima/Terreno: Colline, montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 19

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 29-30 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 16d10, TS su Rifl dimezza: CD 31.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 72 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 29). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che

tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Localizza oggetto (Mag): Può far uso di *localizza oggetto* 8 volte al giorno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *suggestione*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 72 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 240 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 11° livello. La CD del TS è 15 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rosso, Molto vecchio

Drago Mastodontico (Fuoco)

Dadi Vita: 31d12+248 (449 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 60 m (maldestra)

CA: 36 (-4 taglia, +30 naturale)

Attacchi: Morso +40 mischia, 2 artigli +35 mischia, 2 ali +35 mischia, botta di coda +35 mischia

Danni: Morso 4d6+13, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botta di coda 2d8+19

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, localizza oggetto, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, RI 26

Tiri salvezza: Temp +25, Rifl +17, Vol +23

Caratteristiche: For 37, Des 10, Cos 27, Int 22, Sag 23, Car 22

Abilità: Raggiare +37, Concentrazione +39, Diplomazia +37, Artista della Fuga +31, Conoscenze (arcane, geografia, storia) +37, Ascoltare +39, Scrutare +37, Cercare +37, Percepire Inganni +37, Sapienza Magica +37, Osservare +39, Saltare +44

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti

Clima/Terreno: Colline, montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 32-33 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 18d10, TS su Rifl dimezza: CD 33.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 81 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 31). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Localizza oggetto (Mag): Può far uso di *localizza oggetto* 9 volte al giorno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *suggestione*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 81 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 270 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 13° livello. La CD del TS è 16 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rosso, Antico

Drago Mastodontico (Fuoco)**Dadi Vita:** 34d12+306 (527 pf)**Iniziativa:** +4 (Iniziativa Migliorata)**Velocità:** 12 m, volare 60 m (maldestra)**CA:** 39 (-4 taglia, +33 naturale)**Attacchi:** Morso +44 mischia, 2 artigli +39 mischia, 2 ali +39 mischia, botta di coda +39 mischia**Danni:** Morso 4d6+14, artiglio 2d8+7, ali 2d6+7, botta di coda 2d8+21**Faccia/Portata:** 6 m per 12 m/4,5 m**Attacchi speciali:** Arma a soffio, localizza oggetto, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante**Qualità speciali:** Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, RI 28**Tiri salvezza:** Temp +28, Rifl +19, Vol +26**Caratteristiche:** For 39, Des 10, Cos 29, Int 24, Sag 25, Car 24**Abilità:** Raggiare +41, Concentrazione +43, Diplomazia +41, Artista della Fuga +34, Conoscenze (arcane, geografia, storia, religioni) +41, Ascoltare +43, Scrutare +41, Cercare +41, Percepire Inganni +41, Sapienza Magica +41, Osservare +43, Saltare +48**Talenti:** Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata**Clima/Terreno:** Colline, montagne calde e temperate, sotterranei**Organizzazione:** Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)**Grado di Sfida:** 22**Tesoro:** Doppio dello standard**Allineamento:** Sempre caotico malvagio**Avanzamento:** 35-36 DV (Mastodontico)**Combattimento****Arma a soffio (Sop):** Cono di fuoco, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 20d10, TS su Rifl dimezza: CD 36.**Presenza terrificante (Str):** Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 90 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 34). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.**Localizza oggetto (Mag):** Può far uso di *localizza oggetto* 10 volte al giorno.**Capacità magiche:** 3 volte al giorno: *suggestione*; 1 volta al giorno: *scopri il percorso*.**Vista cieca (Str):** Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 90 m.**Vista acuta (Str):** Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 300 m.**Immunità (Str):** Immune al *sonno* e alla *paralisi*.**Sottotipo del fuoco (Str):** Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.**Incantesimi:** Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 15° livello. La CD del TS è 17 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rosso, Dragone

Drago Mastodontico (Fuoco)**Dadi Vita:** 37d12+370 (610 pf)**Iniziativa:** +4 (Iniziativa Migliorata)**Velocità:** 12 m, volare 60 m (maldestra)**CA:** 42 (-4 taglia, +36 naturale)**Attacchi:** Morso +48 mischia, 2 artigli +43 mischia, 2 ali +43 mischia, botta di coda +43 mischia**Danni:** Morso 4d6+15, artiglio 2d8+7, ali 2d6+7, botta di coda 2d8+22**Faccia/Portata:** 6 m per 12 m/4,5 m**Attacchi speciali:** Arma a soffio, localizza oggetto, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante**Qualità speciali:** Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, RI 30**Tiri salvezza:** Temp +30, Rifl +20, Vol +27**Caratteristiche:** For 41, Des 10, Cos 31, Int 24, Sag 25, Car 24**Abilità:** Raggiare +44, Concentrazione +47, Diplomazia +44, Artista della Fuga +37, Conoscenze (arcane, geografia, storia, religioni) +44, Ascoltare +46, Scrutare +44, Cercare +44, Percepire Inganni +44, Sapienza Magica +44, Osservare +46, Saltare +52**Talenti:** Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata, Capacità Magiche Rapide

Clima/Terreno: Colline, montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 23

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 38-39 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 22d10, TS su Rifl dimezza: CD 38.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 99 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 35). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Localizza oggetto (Mag): Può far uso di *localizza oggetto* 11 volte al giorno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *suggestione*; 1 volta al giorno: *scopri il percorso*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 99 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 330 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 17° livello. La CD del TS è 17 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rosso, Grande dragone

Drado Colossale (Fuoco)

Dadi Vita: 40d12+400 (660 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 60 m (maldestra)

CA: 41 (-8 taglia, +39 naturale)

Attacchi: Morso +49 mischia, 2 artigli +44 mischia, 2 ali +44 mischia, botta di coda +44 mischia

Danni: Morso 4d8+17, artiglio 4d6+8, ali 2d8+8, botta di coda 4d6+25

Faccia/Portata: 12 m per 24 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, localizza oggetto, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, RI 32

Tiri salvezza: Temp +32, Rifl +22, Vol +30

Caratteristiche: For 45, Des 10, Cos 31, Int 26, Sag 27, Car 26

Abilità: Raggiare +48, Concentrazione +50, Diplomazia +48, Artista della Fuga +40, Conoscenze (arcani, geografia, storia, piani, religioni) +48, Ascoltare +50, Scrutare +48, Cercare +48, Percepire Inganni +48, Sapienza Magica +48, Osservare +50, Saltare +57

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata, Capacità Magiche Rapide, Spaccare l'Arma Potenziato

Clima/Terreno: Colline, montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 25

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 41+ DV (Colossale)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 21 m, ogni 1d4 rnd; danni: 24d10, TS su Rifl dimezza: CD 40.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 108 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 38). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Localizza oggetto (Mag): Può far uso di *localizza oggetto* 12 volte al giorno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *suggestione*; 1 volta al giorno: *scopri il percorso* e *rivela locazioni*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 108 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 360 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 19° livello. La CD del TS è 18 + livello dell'incantesimo.

DRAGHI BIANCHI

Drago, Bianco, Cucciolo

Drago Minuscolo (Freddo)

Dadi Vita: 3d12+3 (22 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 45 m (normale), nuotare 18 m, scavare 9 m

CA: 14 (+2 taglia, +2 naturale)

Attacchi: Morso +5 mischia, 2 artigli +0 mischia

Danni: Morso 1d4, artiglio 1d3

Faccia/Portata: 75 cm per 75 cm/1,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del freddo, immunità, vista acuta, camminare sul ghiaccio

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +3, Vol +3

Caratteristiche: For 11, Des 10, Cos 13, Int 6, Sag 11, Car 6

Abilità: Artista della Fuga +3, Ascoltare +3, Cercare +1, Osservare +3

Talenti: Fluttuare

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno freddo, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 4-5 DV (Piccolo)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, 15 feet long, ogni 1d4 rnd; danni: 1d6, TS su Rifl dimezza: CD 12.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 9 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 30 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Camminare sul ghiaccio (Str): Questa capacità funziona come l'incantesimo *movimenti del ragno*, ma le superfici che riesce a scalare sono ghiacciate. è sempre in funzione.

Sottotipo del freddo (Str): Immunità al freddo, danni raddoppiati da fuoco tranne che per i TS effettuati con successo.

Drago, Bianco, Molto giovane

Drago Piccolo (Freddo)

Dadi Vita: 6d12+6 (45 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 45 m (normale), nuotare 18 m, scavare 9 m

CA: 16 (+1 taglia, +5 naturale)

Attacchi: Morso +8 mischia, 2 artigli +3 mischia

Danni: Morso 1d6+1, artiglio 1d4

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

Attacchi speciali: Arma a soffio

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del freddo, immunità, vista acuta, camminare sul ghiaccio

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +5

Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 13, Int 6, Sag 11, Car 6

Abilità: Artista della Fuga +6, Ascoltare +6, Cercare +4, Osservare +6

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno freddo, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 7-8 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 6 m, ogni 1d4 rnd; danni: 2d6, TS su Rifl dimezza: CD 14.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 18 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 60 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Camminare sul ghiaccio (Str): Questa capacità funziona come l'incantesimo *movimenti del ragno*, ma le superfici che riesce a scalare sono ghiacciate. è sempre in funzione.

Sottotipo del freddo (Str): Immunità al freddo, danni raddoppiati da fuoco tranne che per i TS effettuati con successo.

Drago, Bianco, Giovane

Drago Medio (Freddo)

Dadi Vita: 9d12+18 (76 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 45 m (normale), nuotare 18 m, scavare 9 m

CA: 18 (+8 naturale)

Attacchi: Morso +11 mischia, 2 artigli +6 mischia, 2 ali +6 mischia

Danni: Morso 1d8+2, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del freddo, immunità, vista acuta, camminare sul ghiaccio

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +6, Vol +6

Caratteristiche: For 15, Des 10, Cos 15, Int 6, Sag 11, Car 6

Abilità: Artista della Fuga +9, Ascoltare +9, Cercare +7, Osservare +9

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno freddo, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 10-11 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 9 m, ogni 1d4 rnd; danni: 3d6, TS su Rifl dimezza: CD 16.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 27 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 90 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Camminare sul ghiaccio (Str): Questa capacità funziona come l'incantesimo *movimenti del ragno*, ma le superfici che riesce a scalare sono ghiacciate. è sempre in funzione.

Sottotipo del freddo (Str): Immunità al freddo, danni raddoppiati da fuoco tranne che per i TS effettuati con successo.

Drago, Bianco, Adolescente

Drago Medio (Freddo)

Dadi Vita: 12d12+24 (102 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m, scavare 9 m

CA: 21 (+11 naturale)

Attacchi: Morso +15 mischia, 2 artigli +10 mischia, 2 ali +10 mischia

Danni: Morso 1d8+3, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del freddo, immunità, vista acuta, camminare sul ghiaccio

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +8, Vol +8

Caratteristiche: For 17, Des 10, Cos 15, Int 8, Sag 11, Car 8

Abilità: Raggiare +11, Artista della Fuga +12, Ascoltare +12, Cercare +11, Osservare +12

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno freddo, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 13-14 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 9 m, ogni 1d4 rnd; danni: 4d6, TS su Rifl dimezza: CD 18.

Capacità magiche: 3/day - *fog cloud*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 36 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 120 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Camminare sul ghiaccio (Str): Questa capacità funziona come l'incantesimo *movimenti del ragno*, ma le superfici che riesce a scalare sono ghiacciate. è sempre in funzione.

Sottotipo del freddo (Str): Immunità al freddo, danni raddoppiati da fuoco tranne che per i TS effettuati con successo.

Drago, Bianco, Adulto giovane

Drago Grande (Freddo)

Dadi Vita: 15d12+45 (142 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m, scavare 9 m

CA: 23 (-1 taglia, +14 naturale)

Attacchi: Morso +18 mischia, 2 artigli +13 mischia, 2 ali +13 mischia, botta di coda +13 mischia

Danni: Morso 2d6+4, artiglio 1d8+2, ali 1d6+2, botta di coda 1d8+6

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del freddo, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, camminare sul ghiaccio, RI 16

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +9, Vol +9

Caratteristiche: For 19, Des 10, Cos 17, Int 8, Sag 11, Car 8

Abilità: Raggiare +14, Artista della Fuga +15, Ascoltare +15, Cercare +14, Osservare +15

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno freddo, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 16-17 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 5d6, TS su Rifl dimezza: CD 20.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 45 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 16). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3/day - *fog cloud*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 45 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 150 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Camminare sul ghiaccio (Str): Questa capacità funziona come l'incantesimo *movimenti del ragno*, ma le superfici che riesce a scalare sono ghiacciate. è sempre in funzione.

Sottotipo del freddo (Str): Immunità al freddo, danni raddoppiati da fuoco tranne che per i TS effettuati con successo.

Drago, Bianco, Adulto

Drago Grande (Freddo)

Dadi Vita: 18d12+72 (189 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m, scavare 9 m

CA: 26 (-1 taglia, +17 naturale)

Attacchi: Morso +23 mischia, 2 artigli +18 mischia, 2 ali +18 mischia, botta di coda +18 mischia

Danni: Morso 2d6+6, artiglio 1d8+3, ali 1d6+3, botta di coda 1d8+9

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del freddo, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, camminare sul ghiaccio, RI 18

Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +11, Vol +11

Caratteristiche: For 23, Des 10, Cos 19, Int 10, Sag 11, Car 10

Abilità: Raggiare +18, Concentrazione +22, Artista della Fuga +18, Ascoltare +18, Cercare +18, Osservare +18

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno freddo, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 19-20 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 6d6, TS su Rifl dimezza: CD 23.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 54 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 19). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3/day - *fog cloud, gust of wind*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 54 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 180 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Camminare sul ghiaccio (Str): Questa capacità funziona come l'incantesimo *movimenti del ragno*, ma le superfici che riesce a scalare sono ghiacciate. È sempre in funzione.

Sottotipo del freddo (Str): Immunità al freddo, danni raddoppiati da fuoco tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 1° livello. La CD del TS è 10 + livello dell'incantesimo.

Drago, Bianco, Adulto maturo

Drago Enorme (Freddo)

Dadi Vita: 21d12+105 (241 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m, scavare 9 m

CA: 28 (-2 taglia, +20 naturale)

Attacchi: Morso +27 mischia, 2 artigli +22 mischia, 2 ali +22 mischia, botta di coda +22 mischia

Danni: Morso 2d8+8, artiglio 2d6+4, ali 1d8+4, botta di coda 2d6+12

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del freddo, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, camminare sul ghiaccio, RI 20

Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +12, Vol +13

Caratteristiche: For 27, Des 10, Cos 21, Int 12, Sag 13, Car 12

Abilità: Raggiare +22, Concentrazione +26, Diplomazia +22, Artista della Fuga +21, Ascoltare +22, Cercare +22, Sapienza Magica +22, Osservare +22

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno freddo, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 22-23 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 7d6, TS su Rifl dimezza: CD 25.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 63 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 21). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3/day - fog cloud, gust of wind.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 63 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 210 m.

Immunità (Str): Immune al sonno e alla paralisi.

Camminare sul ghiaccio (Str): Questa capacità funziona come l'incantesimo *movimenti del ragno*, ma le superfici che riesce a scalare sono ghiacciate. è sempre in funzione.

Sottotipo del freddo (Str): Immunità al freddo, danni raddoppiati da fuoco tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 3° livello. La CD del TS è 11 + livello dell'incantesimo.

Drago, Bianco, Vecchio

Drago Enorme (Freddo)

Dadi Vita: 24d12+120 (276 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m, scavare 9 m

CA: 31 (-2 taglia, +23 naturale)

Attacchi: Morso +31 mischia, 2 artigli +26 mischia, 2 ali +26 mischia, botte di coda +26 mischia

Danni: Morso 2d8+9, artiglio 2d6+4, ali 1d8+4, botte di coda 2d6+13

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, nube ghiacciata, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del freddo, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, camminare sul ghiaccio, RI 21

Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +14, Vol +15

Caratteristiche: For 29, Des 10, Cos 21, Int 12, Sag 13, Car 12

Abilità: Raggiare +25, Concentrazione +29, Diplomazia +25, Artista della Fuga +24, Ascoltare +27, Cercare +25, Sapienza Magica +25, Osservare +27

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno freddo, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 25-26 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 8d6, TS su Rifl dimezza: CD 27.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 72 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 23). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Nube ghiacciata (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. È simile all'incantesimo *nebbia solida*, ma crea anche una patina di ghiaccio scivoloso su qualunque cosa tocchi la nebbia, formando l'effetto dell'incantesimo *unto*. Il drago è immune agli effetti di *unto* grazie alla sua capacità di camminare sul ghiaccio.

Capacità magiche: 3/day - *fog cloud, gust of wind*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 72 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 240 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Camminare sul ghiaccio (Str): Questa capacità funziona come l'incantesimo *movimenti del ragno*, ma le superfici che riesce a scalare sono ghiacciate. è sempre in funzione.

Sottotipo del freddo (Str): Immunità al freddo, danni raddoppiati da fuoco tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 5° livello. La CD del TS è 11 + livello dell'incantesimo.

Drago, Bianco, Molto vecchio

Drago Enorme (Freddo)

Dadi Vita: 27d12+162 (337 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m, scavare 9 m

CA: 34 (-2 taglia, +26 naturale)

Attacchi: Morso +35 mischia, 2 artigli +30 mischia, 2 ali +30 mischia, botta di coda +30 mischia

Danni: Morso 2d8+10, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botta di coda 2d6+15

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, nube ghiacciata, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del freddo, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, camminare sul ghiaccio, RI 23

Tiri salvezza: Temp +21, Rifl +15, Vol +17

Caratteristiche: For 31, Des 10, Cos 23, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +29, Concentrazione +33, Diplomazia +29, Artista della Fuga +27, Ascoltare +31, Cercare +29, Percepire Inganni +29, Sapienza Magica +29, Osservare +31

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno freddo, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 28-29 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 9d6, TS su Rifl dimezza: CD 29.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 81 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 25). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Nube ghiacciata (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. È simile all'incantesimo *nebbia solida*, ma crea anche una patina di ghiaccio scivoloso su qualunque cosa tocchi la nebbia, formando l'effetto dell'incantesimo *unto*. Il drago è immune agli effetti di *unto* grazie alla sua capacità di camminare sul ghiaccio.

Capacità magiche: 3/day - *fog cloud, gust of wind*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 81 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 270 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Camminare sul ghiaccio (Str): Questa capacità funziona come l'incantesimo *movimenti del ragno*, ma le superfici che riesce a scalare sono ghiacciate. è sempre in funzione.

Sottotipo del freddo (Str): Immunità al freddo, danni raddoppiati da fuoco tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 7° livello. La CD del TS è 12 + livello dell'incantesimo.

Drago, Bianco, Antico

Drago Enorme (Freddo)

Dadi Vita: 30d12+180 (375 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m, scavare 9 m

CA: 37 (-2 taglia, +29 naturale)

Attacchi: Morso +39 mischia, 2 artigli +34 mischia, 2 ali +34 mischia, botta di coda +34 mischia

Danni: Morso 2d8+11, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botta di coda 2d6+16

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, nube ghiacciata, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del freddo, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, camminare sul ghiaccio, RI 24

Tiri salvezza: Temp +23, Rifl +17, Vol +19

Caratteristiche: For 33, Des 10, Cos 23, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +32, Concentrazione +36, Diplomazia +32, Artista della Fuga +30, Ascoltare +34, Cercare +32, Percepire Inganni +32, Sapienza Magica +32, Osservare +34

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno freddo, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 31-32 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 10d6, TS su Rifl dimezza: CD 31.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 90 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 27). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Nube ghiacciata (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. È simile all'incantesimo *nebbia solida*, ma crea anche una patina di ghiaccio scivoloso su qualunque cosa tocchi la nebbia, formando l'effetto dell'incantesimo *unto*. Il drago è immune agli effetti di *unto* grazie alla sua capacità di camminare sul ghiaccio.

Capacità magiche: 3/day - *fog cloud*, *gust of wind*, *wall of ice*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 90 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 300 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Camminare sul ghiaccio (Str): Questa capacità funziona come l'incantesimo *movimenti del ragno*, ma le superfici che riesce a scalare sono ghiacciate. è sempre in funzione.

Sottotipo del freddo (Str): Immunità al freddo, danni raddoppiati da fuoco tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 9° livello. La CD del TS è 12 + livello dell'incantesimo.

Drago, Bianco, Dragone

Drago Mastodontico (Freddo)

Dadi Vita: 33d12+231 (445 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m, scavare 9 m

CA: 38 (-4 taglia, +32 naturale)

Attacchi: Morso +41 mischia, 2 artigli +36 mischia, 2 ali +36 mischia, botta di coda +36 mischia

Danni: Morso 4d6+12, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botta di coda 2d8+18

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, nube ghiacciata, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del freddo, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, camminare sul ghiaccio, RI 25

Tiri salvezza: Temp +25, Rifl +18, Vol +20

Caratteristiche: For 35, Des 10, Cos 25, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +35, Concentrazione +40, Diplomazia +35, Artista della Fuga +33, Ascoltare +37, Cercare +35, Percepire Inganni +35, Sapienza Magica +35, Osservare +37

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno freddo, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 18

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 34-35 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 11d6, TS su Rifl dimezza: CD 33.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 99 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 28). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Nube ghiacciata (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. È simile all'incantesimo *nebbia solida*, ma crea anche una patina di ghiaccio scivoloso su qualunque cosa tocchi la nebbia, formando l'effetto dell'incantesimo *unto*. Il drago è immune agli effetti di *unto* grazie alla sua capacità di camminare sul ghiaccio.

Capacità magiche: 3/day - *fog cloud*, *gust of wind*, *wall of ice*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 99 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 330 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Camminare sul ghiaccio (Str): Questa capacità funziona come l'incantesimo *movimenti del ragno*, ma le superfici che riesce a scalare sono ghiacciate. È sempre in funzione.

Sottotipo del freddo (Str): Immunità al freddo, danni raddoppiati da fuoco tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 11° livello. La CD del TS è 12 + livello dell'incantesimo.

Drago, Bianco, Grande dragone

Drago Mastodontico (Freddo)

Dadi Vita: 36d12+288 (522 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m, scavare 9 m

CA: 41 (-4 taglia, +35 naturale)

Attacchi: Morso +45 mischia, 2 artigli +40 mischia, 2 ali +40 mischia, botta di coda +40 mischia

Danni: Morso 4d6+13, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botta di coda 2d8+19

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, nube ghiacciata, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del freddo, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, camminare sul ghiaccio, RI 27

Tiri salvezza: Temp +28, Rifl +20, Vol +24

Caratteristiche: For 37, Des 10, Cos 27, Int 18, Sag 19, Car 18

Abilità: Raggiare +40, Concentrazione +44, Diplomazia +40, Artista della Fuga +36, Conoscenze (storia) +40, Ascoltare +42, Scrutare +40, Cercare +40, Percepire Inganni +40, Sapienza Magica +40, Osservare +42

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata, Capacità Magiche Rapide

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno freddo, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 37+ DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 12d6, TS su Rifl dimezza: CD 36.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 108 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 32). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Nube ghiacciata (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. È simile all'incantesimo *nebbia solida*, ma crea anche una patina di ghiaccio scivoloso su qualunque cosa tocchi la nebbia, formando l'effetto dell'incantesimo *unto*. Il drago è immune agli effetti di *unto* grazie alla sua capacità di camminare sul ghiaccio.

Capacità magiche: 3/day - *fog cloud, gust of wind, wall of ice*; 1/day - *control weather*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 108 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 360 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Camminare sul ghiaccio (Str): Questa capacità funziona come l'incantesimo *movimenti del ragno*, ma le superfici che riesce a scalare sono ghiacciate. È sempre in funzione.

Sottotipo del freddo (Str): Immunità al freddo, danni raddoppiati da fuoco tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 13° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

DRAGHI D'OTTONE

Drago, Ottone, Cucciolo

Drago Minuscolo (Fuoco)

Dadi Vita: 4d12+4 (30 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 45 m (normale), scavare 9 m

CA: 15 (+2 taglia, +3 naturale)

Attacchi: Morso +6 mischia, 2 artigli +1 mischia

Danni: Morso 1d4, artiglio 1d3

Faccia/Portata: 75 cm per 75 cm/1,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, immunità, vista acuta

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +4

Caratteristiche: For 11, Des 10, Cos 13, Int 10, Sag 11, Car 10

Abilità: Raggiare +4, Concentrazione +5, Artista della Fuga +4, Ascoltare +4, Cercare +4, Osservare +4

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo

Clima/Terreno: Deserti e pianure caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 5-6 DV (Piccolo)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di fuoco, lungo 9 m, ogni 1d4 rnd; danni: 1d6, TS su Rifl dimezza: CD 13. Oppure può far uso di un cono di *sonno*, 15 feet long, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o addormentarsi, indipendentemente dai DV, per 1d6+1 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 9 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 30 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Drago, Ottone, Molto giovane

Drago Piccolo (Fuoco)

Dadi Vita: 7d12+7 (52 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 45 m (normale), scavare 9 m

CA: 17 (+1 taglia, +6 naturale)

Attacchi: Morso +9 mischia, 2 artigli +4 mischia

Danni: Morso 1d6+1, artiglio 1d4

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, immunità, vista acuta

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +5

Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 13, Int 10, Sag 11, Car 10

Abilità: Raggiare +7, Concentrazione +8, Artista della Fuga +7, Ascoltare +7, Cercare +7, Osservare +7

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo

Clima/Terreno: Deserti e pianure caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 8-9 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di fuoco, lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 2d6, TS su Rifl dimezza: CD 14. Oppure può far uso di un cono di *sonno*, lungo 6 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o addormentarsi, indipendentemente dai DV, per 1d6+2 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 18 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 60 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Drago, Ottone, Giovane

Drago Medio (Fuoco)

Dadi Vita: 10d12+20 (85 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), scavare 9 m

CA: 19 (+9 naturale)

Attacchi: Morso +12 mischia, 2 artigli +7 mischia, 2 ali +7 mischia

Danni: Morso 1d8+2, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, immunità, vista acuta

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +8

Caratteristiche: For 15, Des 10, Cos 15, Int 12, Sag 13, Car 12

Abilità: Raggiare +11, Concentrazione +12, Diplomazia +11, Artista della Fuga +10, Ascoltare +11, Cercare +11, Sapienza Magica +11, Osservare +11

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Deserti e pianure caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 11-12 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di fuoco, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 3d6, TS su Rifl dimezza: CD 17. Oppure può far uso di un cono di *sonno*, lungo 9 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o addormentarsi, indipendentemente dai DV, per 1d6+3 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 27 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 90 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 1° livello. La CD del TS è 11 + livello dell'incantesimo.

Drago, Ottone, Adolescente

Drago Medio (Fuoco)

Dadi Vita: 13d12+26 (110 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), scavare 9 m

CA: 22 (+12 naturale)

Attacchi: Morso +16 mischia, 2 artigli +11 mischia, 2 ali +11 mischia

Danni: Morso 1d8+3, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, immunità, vista acuta

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +8, Vol +9

Caratteristiche: For 17, Des 10, Cos 15, Int 12, Sag 13, Car 12

Abilità: Raggiare +14, Concentrazione +15, Diplomazia +14, Artista della Fuga +13, Ascoltare +14, Cercare +14, Sapienza Magica +14, Osservare +14

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda)

Clima/Terreno: Deserti e pianure caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 14-15 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di fuoco, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 4d6, TS su Rifl dimezza: CD 18. Oppure può far uso di un cono di *sonno*, lungo 9 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o addormentarsi, indipendentemente dai DV, per 1d6+4 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *contrastare elementi* (raggio di 12 m).

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 36 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 120 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 3° livello. La CD del TS è 11 + livello dell'incantesimo.

Drago, Ottone, Adulto giovane

Drago Grande (Fuoco)

Dadi Vita: 16d12+48 (152 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), scavare 9 m

CA: 24 (-1 taglia, +15 naturale)

Attacchi: Morso +19 mischia, 2 artigli +14 mischia, 2 ali +14 mischia, botte di coda +14 mischia

Danni: Morso 2d6+4, artiglio 1d8+2, ali 1d6+2, botte di coda 1d8+6

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, RI 18

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +10, Vol +12

Caratteristiche: For 19, Des 10, Cos 17, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +18, Concentrazione +19, Diplomazia +18, Artista della Fuga +16, Ascoltare +18, Cercare +18, Percepire Inganni +18, Sapienza Magica +18, Osservare +18

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire

Clima/Terreno: Deserti e pianure caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 17-18 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di fuoco, lungo 24 m, ogni 1d4 rnd; danni: 5d6, TS su Rifl dimezza: CD 21. Oppure può far uso di un cono di *sonno*, lungo 12 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o addormentarsi, indipendentemente dai DV, per 1d6+5 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 45 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 20). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *contrastare elementi* (raggio di 15 m).

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 45 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 150 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 5° livello. La CD del TS è 12 + livello dell'incantesimo.

Drago, Ottone, Adulto

Drago Grande (Fuoco)

Dadi Vita: 19d12+76 (199 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), scavare 9 m

CA: 27 (-1 taglia, +18 naturale)

Attacchi: Morso +24 mischia, 2 artigli +19 mischia, 2 ali +19 mischia, botta di coda +19 mischia

Danni: Morso 2d6+6, artiglio 1d8+3, ali 1d6+3, botta di coda 1d8+9

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, RI 20

Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +11, Vol +13

Caratteristiche: For 23, Des 10, Cos 19, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +21, Concentrazione +23, Diplomazia +21, Artista della Fuga +19, Ascoltare +21, Cercare +21, Percepire Inganni +21, Sapienza Magica +21, Osservare +21

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire

Clima/Terreno: Deserti e pianure caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 20-21 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di fuoco, lungo 24 m, ogni 1d4 rnd; danni: 6d6, TS su Rifl dimezza: CD 23. Oppure può far uso di un cono di *sonno*, lungo 12 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o addormentarsi, indipendentemente dai DV, per 1d6+6 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 54 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 21). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *contrastare elementi* (raggio di 18 m); 1 volta al giorno: *suggestione*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 54 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 180 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 7° livello. La CD del TS è 12 + livello dell'incantesimo.

Drago Enorme (Fuoco)

Dadi Vita: 22d12+110 (253 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), scavare 9 m

CA: 29 (-2 taglia, +21 naturale)

Attacchi: Morso +28 mischia, 2 artigli +23 mischia, 2 ali +23 mischia, botta di coda +23 mischia

Danni: Morso 2d8+8, artiglio 2d6+4, ali 1d8+4, botta di coda 2d6+12

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, RI 22

Tiri salvezza: Temp +18, Rifl +13, Vol +16

Caratteristiche: For 27, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16

Abilità: Raggiare +25, Concentrazione +27, Diplomazia +25, Artista della Fuga +22, Ascoltare +25, Scrutare +25, Cercare +25, Percepire Inganni +25, Sapienza Magica +25, Osservare +25

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Deserti e pianure caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 23-24 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di fuoco, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 7d6, TS su Rifl dimezza: CD 26. Oppure può far uso di un cono di *sonno*, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o addormentarsi, indipendentemente dai DV, per 1d6+7 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 63 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 24). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *contrastare elementi* (raggio di 21 m); 1 volta al giorno: *suggestione*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 63 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 210 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 9° livello. La CD del TS è 13 + livello dell'incantesimo.

Drago, Ottone, Vecchio

Drago Enorme (Fuoco)

Dadi Vita: 25d12+125 (287 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), scavare 9 m

CA: 32 (-2 taglia, +24 naturale)

Attacchi: Morso +32 mischia, 2 artigli +27 mischia, 2 ali +27 mischia, botta di coda +27 mischia

Danni: Morso 2d8+9, artiglio 2d6+4, ali 1d8+4, botta di coda 2d6+13

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, RI 24

Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +14, Vol +17

Caratteristiche: For 29, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16

Abilità: Raggiare +28, Concentrazione +30, Diplomazia +28, Artista della Fuga +25, Ascoltare +30, Scrutare +28, Cercare +28, Percepire Inganni +28, Sapienza Magica +28, Osservare +30

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation)

Clima/Terreno: Deserti e pianure caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 26-27 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di fuoco, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 8d6, TS su Rifl dimezza: CD 27. Oppure può far uso di un cono di *sonno*, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o addormentarsi, indipendentemente dai DV, per 1d6+8 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 72 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 25). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *contrastare elementi* (raggio di 24 m); 1 volta al giorno: *suggestione*, *controllare venti*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 72 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 240 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 11° livello. La CD del TS è 13 + livello dell'incantesimo.

Drago, Ottone, Molto vecchio

Drago Enorme (Fuoco)

Dadi Vita: 28d12+168 (350 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), scavare 9 m

CA: 35 (-2 taglia, +27 naturale)

Attacchi: Morso +36 mischia, 2 artigli +31 mischia, 2 ali +31 mischia, botte di coda +31 mischia

Danni: Morso 2d8+10, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botte di coda 2d6+15

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, RI 25

Tiri salvezza: Temp +22, Rifl +16, Vol +20

Caratteristiche: For 31, Des 10, Cos 23, Int 18, Sag 19, Car 18

Abilità: Raggirare +32, Concentrazione +34, Diplomazia +32, Artista della Fuga +28, Conoscenze (storia) +32, Ascoltare +34, Scrutare +32, Cercare +32, Percepire Inganni +32, Sapienza Magica +32, Osservare +34

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti

Clima/Terreno: Deserti e pianure caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 18

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 29-30 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di fuoco, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 9d6, TS su Rifl dimezza: CD 30. Oppure può far uso di un cono di *sonno*, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o addormentarsi, indipendentemente dai DV, per 1d6+9 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 81 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 28). In caso di fallimento le

creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *contrastare elementi* (raggio di 27 m); 1 volta al giorno: *suggestione, controllare venti*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 81 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 270 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 13° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

Drago, Ottone, Antico

Drago Enorme (Fuoco)

Dadi Vita: 31d12+186 (387 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), scavare 9 m

CA: 38 (-2 taglia, +30 naturale)

Attacchi: Morso +40 mischia, 2 artigli +35 mischia, 2 ali +35 mischia, botta di coda +35 mischia

Danni: Morso 2d8+11, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botta di coda 2d6+16

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, RI 27

Tiri salvezza: Temp +23, Rifl +17, Vol +21

Caratteristiche: For 33, Des 10, Cos 23, Int 18, Sag 19, Car 18

Abilità: Raggiare +35, Concentrazione +37, Diplomazia +35, Artista della Fuga +31, Conoscenze (storia) +35, Ascoltare +37, Scrutare +35, Cercare +35, Percepire Inganni +35, Sapienza Magica +35, Osservare +37

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti

Clima/Terreno: Deserti e pianure caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 19

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 32-33 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di fuoco, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 10d6, TS su Rifl dimezza: CD 31. Oppure può far uso di un cono di *sonno*, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o addormentarsi, indipendentemente dai DV, per 1d6+10 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 90 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 29). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *contrastare elementi* (raggio di 30 m); 1 volta al giorno: *suggestione, controllare venti, controllare vento atmosferico*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 90 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 300 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 15° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

Drago Mastodontico (Fuoco)

Dadi Vita: 34d12+238 (459 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 75 m (maldestra), scavare 9 m

CA: 39 (-4 taglia, +33 naturale)

Attacchi: Morso +42 mischia, 2 artigli +37 mischia, 2 ali +37 mischia, botta di coda +37 mischia

Danni: Morso 4d6+12, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botta di coda 2d8+18

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, RI 28

Tiri salvezza: Temp +26, Rifl +19, Vol +24

Caratteristiche: For 35, Des 10, Cos 25, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Raggiare +39, Concentrazione +41, Diplomazia +39, Artista della Fuga +34, Conoscenze (arcane, storia) +39, Ascoltare +41, Scrutare +39, Cercare +39, Percepire Inganni +39, Sapienza Magica +39, Osservare +41

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata

Clima/Terreno: Deserti e pianure caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 35-36 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di fuoco, lungo 36 m, ogni 1d4 rnd; danni: 11d6, TS su Rifl dimezza: CD 34. Oppure può far uso di un cono di *sonno*, lungo 18 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o addormentarsi, indipendentemente dai DV, per 1d6+11 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 99 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 32). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *contrastare elementi* (raggio di 33 m); 1 volta al giorno: *suggestione*, *controllare venti*, *controllare vento atmosferico*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 99 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 330 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 17° livello. La CD del TS è 15 + livello dell'incantesimo.

Drago, Ottone, Grande dragone

Drago Mastodontico (Fuoco)

Dadi Vita: 37d12+296 (536 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 75 m (maldestra), scavare 9 m

CA: 42 (-4 taglia, +36 naturale)

Attacchi: Morso +46 mischia, 2 artigli +41 mischia, 2 ali +41 mischia, botta di coda +41 mischia

Danni: Morso 4d6+13, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botta di coda 2d8+19

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, summon djinni, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, RI 30

Tiri salvezza: Temp +28, Rifl +20, Vol +25

Caratteristiche: For 37, Des 10, Cos 27, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Raggiare +42, Concentrazione +45, Diplomazia +42, Artista della Fuga +37, Conoscenze (arcane, storia) +42, Ascoltare +44, Scrutare +42, Cercare +42, Percepire Inganni +42, Sapienza Magica +42, Osservare +44

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata, Capacità Magiche Rapide

Clima/Terreno: Deserti e pianure caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 22

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 38+ DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di fuoco, lungo 36 m, ogni 1d4 rnd; danni: 12d6, TS su Rifl dimezza: CD 36. Oppure può far uso di un cono di *sonno*, lungo 18 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o addormentarsi, indipendentemente dai DV, per 1d6+12 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 108 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 33). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *contrastare elementi* (raggio di 36 m); 1 volta al giorno: *suggestione*, *controllare venti*, *controllare vento atmosferico*.

Evoca djinni (Mag): Questa capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri*, tranne per il fatto che evoca uno djinni.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 108 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 360 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 19° livello. La CD del TS è 15 + livello dell'incantesimo.

DRAGHI DI BRONZO

Drago, Bronzo, Cucciolo

Drago Piccolo (Acqua)

Dadi Vita: 6d12+6 (45 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 30 m (normale)

CA: 15 (+1 taglia, +4 naturale)

Attacchi: Morso +7 mischia, 2 artigli +2 mischia

Danni: Morso 1d6, artiglio 1d4

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +7

Caratteristiche: For 11, Des 10, Cos 13, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +8, Concentrazione +7, Diplomazia +8, Artista della Fuga +6, Ascoltare +8, Cercare +8, Percepire Inganni +8, Osservare +8

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo

Clima/Terreno: Zone acquatiche calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 7-8 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 2d6, TS su Rifl dimezza: CD 14. Oppure può far uso di un cono di gas di *repulsione*, lungo 6 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o essere costrette ad allontanarsi senza poter far altro, per 1d6+1 rnd. Questo ammaliamento è una compulsione di influenza mentale.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 9 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 30 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Drago, Bronzo, Molto giovane

Drago Medio (Acqua)

Dadi Vita: 9d12+18 (76 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 17 (+7 naturale)

Attacchi: Morso +10 mischia, 2 artigli +5 mischia, 2 ali +5 mischia

Danni: Morso 1d8+1, artiglio 1d6, ali 1d4

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +6, Vol +8

Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 15, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +11, Concentrazione +11, Diplomazia +11, Artista della Fuga +9, Ascoltare +11, Cercare +11, Percepire Inganni +11, Osservare +11

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Zone acquatiche calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 10-11 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 4d6, TS su Rifl dimezza: CD 16. Oppure può far uso di un cono di gas di *repulsione*, lungo 9 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o essere costrette ad allontanarsi senza poter far altro, per 1d6+2 rnd. Questo ammalimento è una compulsione di influenza mentale.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 18 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 60 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Drago, Bronzo, Giovane

Drago Medio (Acqua)

Dadi Vita: 12d12+24 (102 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 20 (+10 naturale)

Attacchi: Morso +14 mischia, 2 artigli +9 mischia, 2 ali +9 mischia

Danni: Morso 1d8+2, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +8, Vol +11

Caratteristiche: For 15, Des 10, Cos 15, Int 16, Sag 17, Car 16

Abilità: Raggiare +15, Concentrazione +14, Diplomazia +15, Artista della Fuga +12, Ascoltare +15, Scrutare +15, Cercare +15, Percepire Inganni +15, Sapienza Magica +15, Osservare +15

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda)

Clima/Terreno: Zone acquatiche calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 13-14 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 6d6, TS su Rifl dimezza: CD 18. Oppure può far uso di un cono di gas di *repulsione*, lungo 9 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o essere costrette ad allontanarsi senza poter far altro, per 1d6+3 rnd. Questo ammalimento è una compulsione di influenza mentale.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità).

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 27 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 90 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 1° livello. La CD del TS è 13 + livello dell'incantesimo.

Drago Grande (Acqua)

Dadi Vita: 15d12+45 (142 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 22 (-1 taglia, +13 naturale)

Attacchi: Morso +17 mischia, 2 artigli +12 mischia, 2 ali +12 mischia, botta di coda +12 mischia

Danni: Morso 2d6+3, artiglio 1d8+1, ali 1d6+1, botta di coda 1d8+4

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +9, Vol +13

Caratteristiche: For 17, Des 10, Cos 17, Int 18, Sag 19, Car 18

Abilità: Raggiare +19, Concentrazione +18, Diplomazia +19, Artista della Fuga +15, Conoscenze (storia) +19, Ascoltare +19, Scrutare +19, Cercare +19, Percepire Inganni +19, Sapienza Magica +19, Osservare +19

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda)

Clima/Terreno: Zone acquatiche calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 16-17 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 24 m, ogni 1d4 rnd; danni: 8d6, TS su Rifl dimezza: CD 20. Oppure può far uso di un cono di gas di *repulsione*, lungo 12 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o essere costrette ad allontanarsi senza poter far altro, per 1d6+4 rnd. Questo ammaliamento è una compulsione di influenza mentale.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità).

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 36 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 120 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 3° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

Drago, Bronzo, Adulto giovane

Drago Grande (Acqua)

Dadi Vita: 18d12+72 (189 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 25 (-1 taglia, +16 naturale)

Attacchi: Morso +22 mischia, 2 artigli +17 mischia, 2 ali +17 mischia, botta di coda +17 mischia

Danni: Morso 2d6+5, artiglio 1d8+2, ali 1d6+2, botta di coda 1d8+7

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 20

Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +11, Vol +15

Caratteristiche: For 21, Des 10, Cos 19, Int 18, Sag 19, Car 18

Abilità: Raggiare +22, Concentrazione +22, Diplomazia +22, Artista della Fuga +18, Conoscenze (storia) +22, Ascoltare +22, Scrutare +22, Cercare +22, Percepire Inganni +22, Sapienza Magica +22, Osservare +22

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire

Clima/Terreno: Zone acquatiche calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 19-20 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 24 m, ogni 1d4 rnd; danni: 10d6, TS su Rifl dimezza: CD 23. Oppure può far uso di un cono di gas di *repulsione*, lungo 12 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o essere costrette ad allontanarsi senza poter far altro, per 1d6+5 rnd. Questo ammalamento è una compulsione di influenza mentale.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 45 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 23). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità).

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 45 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 150 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 5° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

Drago, Bronzo, Adulto

Drago Enorme (Acqua)

Dadi Vita: 21d12+105 (241 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 27 (-2 taglia, +19 naturale)

Attacchi: Morso +26 mischia, 2 artigli +21 mischia, 2 ali +21 mischia, botta di coda +21 mischia

Danni: Morso 2d8+7, artiglio 2d6+3, ali 1d8+3, botta di coda 2d6+10

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 22

Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +12, Vol +17

Caratteristiche: For 25, Des 10, Cos 21, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Raggiare +26, Concentrazione +26, Diplomazia +26, Artista della Fuga +21, Conoscenze (arcani, storia) +26, Ascoltare +26, Scrutare +26, Cercare +26, Percepire Inganni +26, Sapienza Magica +26, Osservare +26

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Zone acquatiche calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 22-23 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 12d6, TS su Rifl dimezza: CD 25. Oppure può far uso di un cono di gas di *repulsione*, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o essere costrette ad allontanarsi senza poter far altro, per 1d6+6 rnd. Questo ammalamento è una compulsione di influenza mentale.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 54 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 25). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che

tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *creare cibo e acqua, autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità), *nube di nebbia*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 54 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 180 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 7° livello. La CD del TS è 15 + livello dell'incantesimo.

Drago, Bronzo, Adulto maturo

Drago Enorme (Acqua)

Dadi Vita: 24d12+120 (276 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 30 (-2 taglia, +22 naturale)

Attacchi: Morso +30 mischia, 2 artigli +25 mischia, 2 ali +25 mischia, botta di coda +25 mischia

Danni: Morso 2d8+8, artiglio 2d6+4, ali 1d8+4, botta di coda 2d6+12

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 23

Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +14, Vol +19

Caratteristiche: For 27, Des 10, Cos 21, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Raggiare +29, Concentrazione +29, Diplomazia +29, Artista della Fuga +24, Conoscenze (arcani, storia) +29, Ascoltare +31, Scrutare +29, Cercare +29, Percepire Inganni +29, Sapienza Magica +29, Osservare +31

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation)

Clima/Terreno: Zone acquatiche calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 25-26 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 14d6, TS su Rifl dimezza: CD 27. Oppure può far uso di un cono di gas di *repulsione*, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o essere costrette ad allontanarsi senza poter far altro, per 1d6+7 rnd. Questo ammaliamento è una compulsione di influenza mentale.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 63 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 27). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *creare cibo e acqua, autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità), *nube di nebbia*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 63 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 210 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 9° livello. La CD del TS è 15 + livello dell'incantesimo.

Drago, Bronzo, Vecchio

Drago Enorme (Acqua)

Dadi Vita: 27d12+162 (337 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 33 (-2 taglia, +25 naturale)

Attacchi: Morso +34 mischia, 2 artigli +29 mischia, 2 ali +29 mischia, botta di coda +29 mischia

Danni: Morso 2d8+9, artiglio 2d6+4, ali 1d8+4, botta di coda 2d6+13

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 25

Tiri salvezza: Temp +21, Rifl +15, Vol +21

Caratteristiche: For 29, Des 10, Cos 23, Int 22, Sag 23, Car 22

Abilità: Raggiare +33, Concentrazione +33, Diplomazia +33, Artista della Fuga +27, Conoscenze (arcane, geografia, storia) +33, Ascoltare +35, Scrutare +33, Cercare +33, Percepire Inganni +33, Sapienza Magica +33, Osservare +35

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation)

Clima/Terreno: Zone acquatiche calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 18

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 28-29 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 16d6, TS su Rifl dimezza: CD 29. Oppure può far uso di un cono di gas di *repulsione*, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o essere costrette ad allontanarsi senza poter far altro, per 1d6+8 rnd. Questo ammalimento è una compulsione di influenza mentale.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 72 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 29). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *creare cibo e acqua*, *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità), *nube di nebbia*, *individuazione dei pensieri*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 72 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 240 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 11° livello. La CD del TS è 16 + livello dell'incantesimo.

Drago, Bronzo, Molto vecchio

Drago Enorme (Acqua)

Dadi Vita: 30d12+180 (375 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 36 (-2 taglia, +28 naturale)

Attacchi: Morso +38 mischia, 2 artigli +33 mischia, 2 ali +33 mischia, botta di coda +33 mischia

Danni: Morso 2d8+10, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botta di coda 2d6+15

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 26

Tiri salvezza: Temp +23, Rifl +17, Vol +23

Caratteristiche: For 31, Des 10, Cos 23, Int 22, Sag 23, Car 22

Abilità: Raggiare +36, Concentrazione +36, Diplomazia +36, Artista della Fuga +30, Conoscenze (arcane, geografia, storia) +36, Ascoltare +38, Scrutare +36, Cercare +36, Percepire Inganni +36, Sapienza Magica +36, Osservare +38

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti

Clima/Terreno: Zone acquatiche calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 19

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 31-32 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 18d6, TS su Rifl dimezza: CD 31. Oppure può far uso di un cono di gas di *repulsione*, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o essere costrette ad allontanarsi senza poter far altro, per 1d6+9 rnd. Questo ammalimento è una compulsione di influenza mentale.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 81 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 31). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *creare cibo e acqua*, *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità), *nube di nebbia*, *individuazione dei pensieri*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 81 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 270 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 13° livello. La CD del TS è 16 + livello dell'incantesimo.

Drago, Bronzo, Antico

Drago Mastodontico (Acqua)

Dadi Vita: 33d12+231 (445 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 60 m (maldestra)

CA: 37 (-4 taglia, +31 naturale)

Attacchi: Morso +40 mischia, 2 artigli +35 mischia, 2 ali +35 mischia, botte di coda +35 mischia

Danni: Morso 4d6+11, artiglio 2d8+5, ali 2d6+5, botte di coda 2d8+16

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 28

Tiri salvezza: Temp +25, Rifl +18, Vol +25

Caratteristiche: For 33, Des 10, Cos 25, Int 24, Sag 25, Car 24

Abilità: Raggiare +40, Concentrazione +40, Diplomazia +40, Artista della Fuga +33, Conoscenze (arcane, geografia, storia, religioni) +40, Ascoltare +42, Scrutare +40, Cercare +40, Percepire Inganni +40, Sapienza Magica +40, Osservare +42

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata

Clima/Terreno: Zone acquatiche calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 21

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 34-35 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 36 m, ogni 1d4 rnd; danni: 20d6, TS su Rifl dimezza: CD 33. Oppure può far uso di un cono di gas di *repulsione*, lungo 18 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o essere costrette ad allontanarsi senza poter far altro, per 1d6+10 rnd. Questo ammalimento è una compulsione di influenza mentale.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 90 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 33). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *creare cibo e acqua*, *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità), *nube di nebbia*, *individuazione dei pensieri*, *controllare acqua*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 90 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 300 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 15° livello. La CD del TS è 17 + livello dell'incantesimo.

Drago, Bronzo, Dragone

Drago Mastodontico (Acqua)

Dadi Vita: 36d12+288 (522 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 60 m (maldestra)

CA: 40 (-4 taglia, +34 naturale)

Attacchi: Morso +44 mischia, 2 artigli +39 mischia, 2 ali +39 mischia, botta di coda +39 mischia

Danni: Morso 4d6+12, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botta di coda 2d8+18

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 29

Tiri salvezza: Temp +28, Rifl +20, Vol +28

Caratteristiche: For 35, Des 10, Cos 27, Int 26, Sag 27, Car 26

Abilità: Raggiare +44, Concentrazione +44, Diplomazia +44, Artista della Fuga +36, Conoscenze (arcani, geografia, storia, piani, religioni) +44, Ascoltare +46, Scrutare +44, Cercare +44, Percepire Inganni +44, Sapienza Magica +44, Osservare +46

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata, Capacità Magiche Rapide

Clima/Terreno: Zone acquatiche calde e temperate, sotteranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 22

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 37-38 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 36 m, ogni 1d4 rnd; danni: 22d6, TS su Rifl dimezza: CD 36. Oppure può far uso di un cono di gas di *repulsione*, lungo 18 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o essere costrette ad allontanarsi senza poter far altro, per 1d6+11 rnd. Questo ammalimento è una compulsione di influenza mentale.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 99 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 36). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *creare cibo e acqua, autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità), *nube di nebbia, individuazione dei pensieri, controllare acqua*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 99 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 330 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 17° livello. La CD del TS è 18 + livello dell'incantesimo.

Drago, Bronzo, Grande dragone

Drago Mastodontico (Acqua)

Dadi Vita: 39d12+312 (565 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 60 m (maldestra)

CA: 43 (-4 taglia, +37 naturale)

Attacchi: Morso +48 mischia, 2 artigli +43 mischia, 2 ali +43 mischia, botta di coda +43 mischia

Danni: Morso 4d6+13, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botta di coda 2d8+19

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 31

Tiri salvezza: Temp +29, Rifl +21, Vol +29

Caratteristiche: For 37, Des 10, Cos 27, Int 26, Sag 27, Car 26

Abilità: Raggiare +47, Concentrazione +47, Diplomazia +47, Artista della Fuga +39, Conoscenze (arcane, geografia, storia, piani, religioni) +47, Ascoltare +49, Scrutare +47, Cercare +47, Percepire Inganni +47, Sapienza Magica +47, Osservare +49

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata, Capacità Magiche Rapide

Clima/Terreno: Zone acquatiche calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 24

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 40+ DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di elettricità, lungo 36 m, ogni 1d4 rnd; danni: 24d6, TS su Rifl dimezza: CD 37. Oppure può far uso di un cono di gas di *repulsione*, lungo 18 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Vol, o essere costrette ad allontanarsi senza poter far altro, per 1d6+12 rnd. Questo ammalimento è una compulsione di influenza mentale.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 108 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 37). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *creare cibo e acqua, autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità), *nube di nebbia, individuazione dei pensieri, controllare acqua*; 1 volta al giorno: *controllare tempo atmosferico*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 108 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 360 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'elettricità.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 19° livello. La CD del TS è 18 + livello dell'incantesimo.

DRAGHI DI RAME

Drago, Rame, Cucciolo

Drago Minuscolo (Terra)

Dadi Vita: 5d12+5 (37 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 30 m (normale)

CA: 16 (+2 taglia, +4 naturale)

Attacchi: Morso +7 mischia, 2 artigli +2 mischia

Danni: Morso 1d4, artiglio 1d3

Faccia/Portata: 75 cm per 75 cm/1,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, movimenti del ragno

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +5

Caratteristiche: For 11, Des 10, Cos 13, Int 12, Sag 13, Car 12

Abilità: Raggiare +6, Concentrazione +6, Diplomazia +6, Artista della Fuga +5, Saltare +5, Ascoltare +6, Cercare +6, Osservare +6

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo

Clima/Terreno: Deserti, colline e montagne caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 6-7 DV (Piccolo)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 9 m, ogni 1d4 rnd; danni: 2d4, TS su Rifl dimezza: CD 13. Oppure può far uso di un cono di gas di *lentezza*, 15 feet long, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o essere rallentate per 1d6+1 rnd.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 9 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 30 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Movimenti del ragno (Str): Può scalare superfici di pietra come se facesse uso dell'*incantesimo movimenti del ragno*.

Drago, Rame, Molto giovane

Drago Piccolo (Terra)

Dadi Vita: 8d12+8 (60 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 30 m (normale)

CA: 18 (+1 taglia, +7 naturale)

Attacchi: Morso +10 mischia, 2 artigli +5 mischia

Danni: Morso 1d6+1, artiglio 1d4

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

Attacchi speciali: Arma a soffio

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, movimenti del ragno

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +6, Vol +7

Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 13, Int 12, Sag 13, Car 12

Abilità: Raggiare +9, Concentrazione +9, Diplomazia +9, Artista della Fuga +8, Saltare +9, Ascoltare +9, Cercare +9, Osservare +9

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Deserti, colline e montagne caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 9-10 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 4d4, TS su Rifl dimezza: CD 15. Oppure può far uso di un cono di gas di *lentezza*, lungo 6 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o essere rallentate per 1d6+2 rnd.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 18 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 60 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Movimenti del ragno (Str): Può scalare superfici di pietra come se facesse uso dell'incantesimo *movimenti del ragno*.

Drago, Rame, Giovane

Drago Medio (Terra)

Dadi Vita: 11d12+22 (93 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 20 (+10 naturale)

Attacchi: Morso +13 mischia, 2 artigli +8 mischia, 2 ali +8 mischia

Danni: Morso 1d8+2, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, incantesimi

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, movimenti del ragno

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +9

Caratteristiche: For 15, Des 10, Cos 15, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +13, Concentrazione +13, Diplomazia +13, Artista della Fuga +11, Saltare +13, Ascoltare +13, Cercare +13, Percepire Inganni +13, Sapienza Magica +13, Osservare +13

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Deserti, colline e montagne caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 12-13 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 6d4, TS su Rifl dimezza: CD 17. Oppure può far uso di un cono di gas di *lentezza*, lungo 9 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o essere rallentate per 1d6+3 rnd.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 27 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 90 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Movimenti del ragno (Str): Può scalare superfici di pietra come se facesse uso dell'incantesimo *movimenti del ragno*.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 1° livello. La CD del TS è 12 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rame, Adolescente

Drago Medio (Terra)

Dadi Vita: 14d12+28 (119 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 23 (+13 naturale)

Attacchi: Morso +17 mischia, 2 artigli +12 mischia, 2 ali +12 mischia

Danni: Morso 1d8+3, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, incantesimi

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, movimenti del ragno

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +9, Vol +11

Caratteristiche: For 17, Des 10, Cos 15, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +16, Concentrazione +16, Diplomazia +16, Artista della Fuga +14, Saltare +17, Ascoltare +16, Cercare +16, Percepire Inganni +16, Sapienza Magica +16, Osservare +16

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda)

Clima/Terreno: Deserti, colline e montagne caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 15-16 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 8d4, TS su Rifl dimezza: CD 19. Oppure può far uso di un cono di gas di *lentezza*, lungo 9 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o essere rallentate per 1d6+4 rnd.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 36 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 120 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Movimenti del ragno (Str): Può scalare superfici di pietra come se facesse uso dell'incantesimo *movimenti del ragno*.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 3° livello. La CD del TS è 12 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rame, Adulto giovane

Drago Grande (Terra)

Dadi Vita: 17d12+51 (161 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 25 (-1 taglia, +16 naturale)

Attacchi: Morso +20 mischia, 2 artigli +15 mischia, 2 ali +15 mischia, botte di coda +15 mischia

Danni: Morso 2d6+4, artiglio 1d8+2, ali 1d6+2, botte di coda 1d8+6

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, movimenti del ragno, RI 19

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +10, Vol +13

Caratteristiche: For 19, Des 10, Cos 17, Int 16, Sag 17, Car 16

Abilità: Raggiare +20, Concentrazione +20, Diplomazia +20, Artista della Fuga +17, Saltare +21, Ascoltare +20, Scrutare +20, Cercare +20, Percepire Inganni +20, Sapienza Magica +20, Osservare +20

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire

Clima/Terreno: Deserti, colline e montagne caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 18-19 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 24 m, ogni 1d4 rnd; danni: 10d4, TS su Rifl dimezza: CD 21. Oppure può far uso di un cono di gas di *lentezza*, lungo 12 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o essere rallentate per 1d6+5 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 45 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 21). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che

tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 45 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 150 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Movimenti del ragno (Str): Può scalare superfici di pietra come se facesse uso dell'incantesimo *movimenti del ragno*.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 5° livello. La CD del TS è 13 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rame, Adulto

Drago Grande (Terra)

Dadi Vita: 20d12+80 (210 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 28 (-1 taglia, +19 naturale)

Attacchi: Morso +25 mischia, 2 artigli +20 mischia, 2 ali +20 mischia, botta di coda +20 mischia

Danni: Morso 2d6+6, artiglio 1d8+3, ali 1d6+3, botta di coda 1d8+9

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, movimenti del ragno, RI 21

Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +12, Vol +15

Caratteristiche: For 23, Des 10, Cos 19, Int 16, Sag 17, Car 16

Abilità: Raggiare +23, Concentrazione +24, Diplomazia +23, Artista della Fuga +20, Saltare +26, Ascoltare +23, Scrutare +23, Cercare +23, Percepire Inganni +23, Sapienza Magica +23, Osservare +23

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Deserti, colline e montagne caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 21-22 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 24 m, ogni 1d4 rnd; danni: 12d4, TS su Rifl dimezza: CD 24. Oppure può far uso di un cono di gas di *lentezza*, lungo 12 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o essere rallentate per 1d6+6 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 54 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 23). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 2 volte al giorno: *scolpire pietra*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 54 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 180 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Movimenti del ragno (Str): Può scalare superfici di pietra come se facesse uso dell'incantesimo *movimenti del ragno*.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 7° livello. La CD del TS è 13 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rame, Adulto maturo

Drago Enorme (Terra)

Dadi Vita: 23d12+115 (264 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 30 (-2 taglia, +22 naturale)

Attacchi: Morso +29 mischia, 2 artigli +24 mischia, 2 ali +24 mischia, botta di coda +24 mischia

Danni: Morso 2d8+8, artiglio 2d6+4, ali 1d8+4, botta di coda 2d6+12

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, movimenti del ragno, RI 23

Tiri salvezza: Temp +18, Rifl +13, Vol +17

Caratteristiche: For 27, Des 10, Cos 21, Int 18, Sag 19, Car 18

Abilità: Raggiare +27, Concentrazione +28, Diplomazia +27, Artista della Fuga +23, Saltare +31, Conoscenze (storia) +27, Ascoltare +27, Scrutare +27, Cercare +27, Percepire Inganni +27, Sapienza Magica +27, Osservare +27

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Deserti, colline e montagne caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 24-25 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 14d4, TS su Rifl dimezza: CD 26. Oppure può far uso di un cono di gas di *lentezza*, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o essere rallentate per 1d6+7 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 63 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 25). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 2 volte al giorno: *scolpire pietra*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 63 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 210 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Movimenti del ragno (Str): Può scalare superfici di pietra come se facesse uso dell'incantesimo *movimenti del ragno*.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 9° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rame, Vecchio

Drago Enorme (Terra)

Dadi Vita: 26d12+130 (299 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 33 (-2 taglia, +25 naturale)

Attacchi: Morso +33 mischia, 2 artigli +28 mischia, 2 ali +28 mischia, botta di coda +28 mischia

Danni: Morso 2d8+9, artiglio 2d6+4, ali 1d8+4, botta di coda 2d6+13

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, movimenti del ragno, RI 25

Tiri salvezza: Temp +20, Rifl +15, Vol +19

Caratteristiche: For 29, Des 10, Cos 21, Int 18, Sag 19, Car 18

Abilità: Raggiare +30, Concentrazione +31, Diplomazia +30, Artista della Fuga +26, Saltare +35, Conoscenze (storia) +30, Ascoltare +32, Scrutare +30, Cercare +30, Percepire Inganni +30, Sapienza Magica +30, Osservare +32

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation)

Clima/Terreno: Deserti, colline e montagne caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 18**Tesoro:** Doppio dello standard**Allineamento:** Sempre caotico buono**Avanzamento:** 27-28 DV (Enorme)**Combattimento**

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 16d4, TS su Rifl dimezza: CD 28. Oppure può far uso di un cono di gas di *lentezza*, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o essere rallentate per 1d6+8 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 72 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 27). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 2 volte al giorno: *scolpire pietra*; 1 volta al giorno: *trasmutare roccia in fango* o *trasmutare fango in roccia*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 72 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 240 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Movimenti del ragno (Str): Può scalare superfici di pietra come se facesse uso dell'incantesimo *movimenti del ragno*.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 11° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rame, Molto vecchio

Drago Enorme (Terra)**Dadi Vita:** 29d12+174 (362 pf)**Iniziativa:** +4 (Iniziativa Migliorata)**Velocità:** 12 m, volare 45 m (scarsa)**CA:** 36 (-2 taglia, +28 naturale)**Attacchi:** Morso +37 mischia, 2 artigli +32 mischia, 2 ali +32 mischia, botta di coda +32 mischia**Danni:** Morso 2d8+10, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botta di coda 2d6+15**Faccia/Portata:** 3 m per 6 m/3 m**Attacchi speciali:** Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante**Qualità speciali:** Vista cieca, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, movimenti del ragno, RI 26**Tiri salvezza:** Temp +22, Rifl +16, Vol +21**Caratteristiche:** For 31, Des 10, Cos 23, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Raggiare +34, Concentrazione +35, Diplomazia +34, Artista della Fuga +29, Saltare +39, Conoscenze (arcano, storia) +34, Ascoltare +36, Scrutare +34, Cercare +34, Percepire Inganni +34, Sapienza Magica +34, Osservare +36

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti

Clima/Terreno: Deserti, colline e montagne caldi e temperati, sotterranei**Organizzazione:** Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)**Grado di Sfida:** 19**Tesoro:** Doppio dello standard**Allineamento:** Sempre caotico buono**Avanzamento:** 30-31 DV (Enorme)**Combattimento**

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 18d4, TS su Rifl dimezza: CD 30. Oppure può far uso di un cono di gas di *lentezza*, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o essere rallentate per 1d6+9 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 81 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 29). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 2 volte al giorno: *scolpire pietra*; 1 volta al giorno: *trasmutare roccia in fango* o *trasmutare fango in roccia*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 81 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 270 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Movimenti del ragno (Str): Può scalare superfici di pietra come se facesse uso dell'incantesimo *movimenti del ragno*.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 13° livello. La CD del TS è 15 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rame, Antico

Drago Enorme (Terra)

Dadi Vita: 32d12+192 (400 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 39 (-2 taglia, +31 naturale)

Attacchi: Morso +41 mischia, 2 artigli +36 mischia, 2 ali +36 mischia, botta di coda +36 mischia

Danni: Morso 2d8+11, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botta di coda 2d6+16

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, movimenti del ragno, RI 28

Tiri salvezza: Temp +24, Rifl +18, Vol +23

Caratteristiche: For 33, Des 10, Cos 23, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Raggiare +37, Concentrazione +38, Diplomazia +37, Artista della Fuga +32, Saltare +43, Conoscenze (arcano, storia) +37, Ascoltare +39, Scrutare +37, Cercare +37, Percepire Inganni +37, Sapienza Magica +37, Osservare +39

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata

Clima/Terreno: Deserti, colline e montagne caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 21

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 33-34 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 30 m, ogni 1d4 rnd; danni: 20d4, TS su Rifl dimezza: CD 32. Oppure può far uso di un cono di gas di *lentezza*, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o essere rallentate per 1d6+10 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 90 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 31). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 2 volte al giorno: *scolpire pietra*; 1 volta al giorno: *trasmutare roccia in fango* o *trasmutare fango in roccia, muro di pietra*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 90 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 300 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Movimenti del ragno (Str): Può scalare superfici di pietra come se facesse uso dell'incantesimo *movimenti del ragno*.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 15° livello. La CD del TS è 15 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rame, Dragone

Drago Mastodontico (Terra)**Dadi Vita:** 35d12+245 (472 pf)**Iniziativa:** +4 (Iniziativa Migliorata)**Velocità:** 12 m, volare 60 m (maldestra)**CA:** 40 (-4 taglia, +34 naturale)**Attacchi:** Morso +43 mischia, 2 artigli +38 mischia, 2 ali +38 mischia, botta di coda +38 mischia**Danni:** Morso 4d6+12, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botta di coda 2d8+18**Faccia/Portata:** 6 m per 12 m/4,5 m**Attacchi speciali:** Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante**Qualità speciali:** Vista cieca, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, movimenti del ragno, RI 29**Tiri salvezza:** Temp +26, Rifl +19, Vol +25**Caratteristiche:** For 35, Des 10, Cos 25, Int 22, Sag 23, Car 22**Abilità:** Raggiare +41, Concentrazione +42, Diplomazia +41, Artista della Fuga +35, Saltare +47, Conoscenze (arcane, geografia, storia) +41, Ascoltare +43, Scrutare +41, Cercare +41, Percepire Inganni +41, Sapienza Magica +41, Osservare +43**Talenti:** Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata**Clima/Terreno:** Deserti, colline e montagne caldi e temperati, sotterranei**Organizzazione:** Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)**Grado di Sfida:** 22**Tesoro:** Doppio dello standard**Allineamento:** Sempre caotico buono**Avanzamento:** 36-37 DV (Mastodontico)**Combattimento****Arma a soffio (Sop):** Soffio lineare di acido, lungo 36 m, ogni 1d4 rnd; danni: 22d4, TS su Rifl dimezza: CD 34. Oppure può far uso di un cono di gas di *lentezza*, lungo 18 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o essere rallentate per 1d6+11 rnd.**Presenza terrificante (Str):** Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 99 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 33). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.**Capacità magiche:** 2 volte al giorno: *scolpire pietra*; 1 volta al giorno: *trasmutare roccia in fango* o *trasmutare fango in roccia, muro di pietra*.**Vista cieca (Str):** Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 99 m.**Vista acuta (Str):** Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 330 m.**Immunità (Str):** Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.**Movimenti del ragno (Str):** Può scalare superfici di pietra come se facesse uso dell'incantesimo *movimenti del ragno*.**Incantesimi:** Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 17° livello. La CD del TS è 16 + livello dell'incantesimo.

Drago, Rame, Grande dragone

Drago Mastodontico (Terra)**Dadi Vita:** 38d12+304 (551 pf)**Iniziativa:** +4 (Iniziativa Migliorata)**Velocità:** 12 m, volare 60 m (maldestra)**CA:** 43 (-4 taglia, +37 naturale)**Attacchi:** Morso +47 mischia, 2 artigli +42 mischia, 2 ali +42 mischia, botta di coda +42 mischia**Danni:** Morso 4d6+13, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botta di coda 2d8+19**Faccia/Portata:** 6 m per 12 m/4,5 m**Attacchi speciali:** Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante**Qualità speciali:** Vista cieca, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, movimenti del ragno, RI 31**Tiri salvezza:** Temp +29, Rifl +21, Vol +27**Caratteristiche:** For 37, Des 10, Cos 27, Int 22, Sag 23, Car 22**Abilità:** Raggiare +44, Concentrazione +46, Diplomazia +44, Artista della Fuga +38, Saltare +51, Conoscenze (arcane, geografia, storia) +44, Ascoltare +46, Scrutare +44, Cercare +44, Percepire Inganni +44, Sapienza Magica +44, Osservare +46

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata, Capacità Magiche Rapide

Clima/Terreno: Deserti, colline e montagne caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 24

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: 39+ DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di acido, lungo 36 m, ogni 1d4 rnd; danni: 24d4, TS su Rifl dimezza: CD 37. Oppure può far uso di un cono di gas di *lentezza*, lungo 18 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o essere rallentate per 1d6+12 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 108 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 35). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 2 volte al giorno: *scolpire pietra*; 1 volta al giorno: *trasmutare roccia in fango* o *trasmutare fango in roccia, muro di pietra e muovere il terreno*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 108 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 360 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi* e all'*acido*.

Movimenti del ragno (Str): Può scalare superfici di pietra come se facesse uso dell'incantesimo *movimenti del ragno*.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 19° livello. La CD del TS è 16 + livello dell'incantesimo.

DRAGHI D'ORO

Drago, Oro, Cucciolo

Drago Medio (Fuoco)

Dadi Vita: 8d12+16 (68 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m

CA: 17 (+7 naturale)

Attacchi: Morso +11 mischia, 2 artigli +6 mischia, 2 ali +6 mischia

Danni: Morso 1d8+3, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +6, Vol +8

Caratteristiche: For 17, Des 10, Cos 15, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +10, Concentrazione +10, Diplomazia +10, Artista della Fuga +8, Saltare +11, Ascoltare +10, Cercare +10, Percepire Inganni +10, Osservare +10

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 9-10 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 9 m, ogni 1d4 rnd; danni: 2d10, TS su Rifl dimezza: CD 16. Oppure può far uso di un cono di gas indebolente, lungo 9 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o subire 1 danno temporaneo alla For.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità).

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 9 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 30 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Drago, Oro, Molto giovane

Drago Grande (Fuoco)

Dadi Vita: 11d12+33 (104 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m

CA: 19 (-1 taglia, +10 naturale)

Attacchi: Morso +15 mischia, 2 artigli +10 mischia, 2 ali +10 mischia, botta di coda +10 mischia

Danni: Morso 2d6+5, artiglio 1d8+2, ali 1d6+2, botta di coda 1d8+7

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +7, Vol +10

Caratteristiche: For 21, Des 10, Cos 17, Int 16, Sag 17, Car 16

Abilità: Raggiare +14, Concentrazione +14, Diplomazia +14, Artista della Fuga +11, Saltare +16, Ascoltare +14, Scrutare +14, Cercare +14, Percepire Inganni +14, Osservare +14

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 12-13 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 4d10, TS su Rifl dimezza: CD 18. Oppure può far uso di un cono di gas indebolente, lungo 12 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o subire 2 danni temporanei alla For.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità).

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 18 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 60 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Drago, Oro, Giovane

Drago Grande (Fuoco)

Dadi Vita: 14d12+42 (133 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m

CA: 22 (-1 taglia, +13 naturale)

Attacchi: Morso +20 mischia, 2 artigli +15 mischia, 2 ali +15 mischia, botta di coda +15 mischia

Danni: Morso 2d6+7, artiglio 1d8+3, ali 1d6+3, botta di coda 1d8+10

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +9, Vol +12

Caratteristiche: For 25, Des 10, Cos 17, Int 16, Sag 17, Car 16

Abilità: Raggiare +17, Concentrazione +17, Diplomazia +17, Artista della Fuga +14, Saltare +21, Ascoltare +17, Scrutare +17, Cercare +17, Percepire Inganni +17, Sapienza Magica +17, Osservare +17

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 15-16 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 6d10, TS su Rifl dimezza: CD 20. Oppure può far uso di un cono di gas indebolente, lungo 12 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o subire 3 danni temporanei alla For.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità).

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 27 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 90 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 1° livello. La CD del TS è 13 + livello dell'incantesimo.

Drago, Oro, Adolescente

Drago Grande (Fuoco)

Dadi Vita: 17d12+68 (178 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m

CA: 25 (-1 taglia, +16 naturale)

Attacchi: Morso +25 mischia, 2 artigli +20 mischia, 2 ali +20 mischia, botta di coda +20 mischia

Danni: Morso 2d6+9, artiglio 1d8+4, ali 1d6+4, botta di coda 1d8+13

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +10, Vol +14

Caratteristiche: For 29, Des 10, Cos 19, Int 18, Sag 19, Car 18

Abilità: Raggiare +21, Concentrazione +21, Diplomazia +21, Artista della Fuga +17, Saltare +26, Conoscenze (storia) +21, Ascoltare +21, Scrutare +21, Cercare +21, Percepire Inganni +21, Sapienza Magica +21, Osservare +21

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 18-19 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 8d10, TS su Rifl dimezza: CD 22. Oppure può far uso di un cono di gas indebolente, lungo 12 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o subire 4 danni temporanei alla For.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfofi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità) e *benedizione*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 36 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 120 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 3° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

Drago, Oro, Adulto giovane

Drago Enorme (Fuoco)

Dadi Vita: 20d12+100 (230 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m

CA: 27 (-2 taglia, +19 naturale)

Attacchi: Morso +28 mischia, 2 artigli +23 mischia, 2 ali +23 mischia, botta di coda +23 mischia

Danni: Morso 2d8+10, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botta di coda 2d6+15

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 21

Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +12, Vol +16

Caratteristiche: For 31, Des 10, Cos 21, Int 18, Sag 19, Car 18

Abilità: Raggiare +24, Concentrazione +25, Diplomazia +24, Artista della Fuga +20, Saltare +30, Conoscenze (storia) +24, Ascoltare +24, Scrutare +24, Cercare +24, Percepire Inganni +24, Sapienza Magica +24, Osservare +24

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 21-22 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 10d10, TS su Rifl dimezza: CD 25. Oppure può far uso di un cono di gas indebolente, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o subire 5 danni temporanei alla For.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 45 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 24). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità) e *benedizione*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 45 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 150 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 5° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

Drago, Oro, Adulto

Drago Enorme (Fuoco)

Dadi Vita: 23d12+115 (264 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m

CA: 30 (-2 taglia, +22 naturale)

Attacchi: Morso +32 mischia, 2 artigli +27 mischia, 2 ali +27 mischia, botte di coda +27 mischia

Danni: Morso 2d8+11, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botte di coda 2d6+16

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, bonus di fortuna, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 23

Tiri salvezza: Temp +18, Rifl +13, Vol +18

Caratteristiche: For 33, Des 10, Cos 21, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Raggiare +28, Concentrazione +28, Diplomazia +28, Artista della Fuga +23, Saltare +34, Conoscenze (arcani, storia) +28, Ascoltare +28, Scrutare +28, Cercare +28, Percepire Inganni +28, Sapienza Magica +28, Osservare +28

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 24-25 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 12d10, TS su Rifl dimezza: CD 26. Oppure può far uso di un cono di gas indebolente, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o subire 6 danni temporanei alla For.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 54 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 26). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità) e *benedizione*.

Bonus di fortuna (Mag): Una volta al giorno il drago può toccare una gemma, di solito incastonata tra le sue scaglie, e incantarla in modo da attirare la buona fortuna. Fino a quando il drago porterà la gemma con sé, esso e qualunque altra creatura buona in un raggio di 18 m riceveranno un bonus di fortuna +1 a tutti i TS, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità, come per una *pietra della buona fortuna*. Se il drago dona la gemma ad un'altra creatura, solo quest'ultima riceve il bonus. L'incantamento dura 1d3+18 ore, ma termina se la gemma viene distrutta.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 54 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 180 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 7° livello. La CD del TS è 15 + livello dell'incantesimo.

Drago, Oro, Adulto maturo

Drago Enorme (Fuoco)

Dadi Vita: 26d12+156 (325 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m

CA: 33 (-2 taglia, +25 naturale)

Attacchi: Morso +36 mischia, 2 artigli +31 mischia, 2 ali +31 mischia, botta di coda +31 mischia

Danni: Morso 2d8+12, artiglio 2d6+6, ali 1d8+6, botta di coda 2d6+18

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, bonus di fortuna, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 25

Tiri salvezza: Temp +21, Rifl +15, Vol +20

Caratteristiche: For 35, Des 10, Cos 23, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Raggiare +31, Concentrazione +32, Diplomazia +31, Artista della Fuga +26, Saltare +38, Conoscenze (arcano, storia) +31, Ascoltare +33, Scrutare +31, Cercare +31, Percepire Inganni +31, Sapienza Magica +31, Osservare +33

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 18

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 27-28 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 14d10, TS su Rifl dimezza: CD 29. Oppure può far uso di un cono di gas indebolente, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o subire 7 danni temporanei alla For.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 63 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 28). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità) e *benedizione*.

Bonus di fortuna (Mag): Una volta al giorno il drago può toccare una gemma, di solito incastonata tra le sue scaglie, e incantarla in modo da attirare la buona fortuna. Fino a quando il drago porterà la gemma con sé, esso e qualunque altra creatura buona in un raggio di 21 m riceveranno un bonus di fortuna +1 a tutti i TS, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità, come per una *pietra della buona fortuna*. Se il drago dona la gemma ad un'altra creatura, solo quest'ultima riceve il bonus. L'incantamento dura 1d3+21 ore, ma termina se la gemma viene distrutta.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 63 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 210 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 9° livello. La CD del TS è 15 + livello dell'incantesimo.

Drago, Oro, Vecchio

Drago Mastodontico (Fuoco)

Dadi Vita: 29d12+203 (391 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 75 m (maldestra), nuotare 18 m

CA: 34 (-4 taglia, +28 naturale)

Attacchi: Morso +39 mischia, 2 artigli +34 mischia, 2 ali +34 mischia, botta di coda +34 mischia

Danni: Morso 4d6+14, artiglio 2d8+7, ali 2d6+7, botta di coda 2d8+21

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, bonus di fortuna, individuazione delle gemme, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 27

Tiri salvezza: Temp +23, Rifl +16, Vol +23

Caratteristiche: For 39, Des 10, Cos 25, Int 24, Sag 25, Car 24

Abilità: Raggiare +36, Concentrazione +36, Diplomazia +36, Artista della Fuga +29, Saltare +43, Conoscenze (arcani, geografia, storia, religioni) +36, Ascoltare +38, Scrutare +36, Cercare +36, Percepire Inganni +36, Sapienza Magica +36, Osservare +38

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 30-31 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 16d10, TS su Rifl dimezza: CD 31. Oppure può far uso di un cono di gas indebolente, lungo 18 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o subire 8 danni temporanei alla For.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 72 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 31). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità) e *benedizione*; 1 volta al giorno: *costrizione/cerca*.

Bonus di fortuna (Mag): Una volta al giorno il drago può toccare una gemma, di solito incastonata tra le sue scaglie, e incantarla in modo da attirare la buona fortuna. Fino a quando il drago porterà la gemma con sé, esso e qualunque altra creatura buona in un raggio di 24 m riceveranno un bonus di fortuna +1 a tutti i TS, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità, come per una *pietra della buona fortuna*. Se il drago dona la gemma ad un'altra creatura, solo quest'ultima riceve il bonus. L'incantamento dura 1d3+24 ore, ma termina se la gemma viene distrutta.

Individuazione delle gemme (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. È un effetto divinatorio simile all'incantesimo *individuazione del magico*, tranne per il fatto che trova solo le gemme. Il drago può controllare un arco di 60 gradi ogni rnd: concentrandosi per 1 rnd viene a sapere se ci sono gemme nell'arco; 2 rnd di concentrazione rivelano l'esatto numero di gemme; 3 rnd rivelano la loro esatta locazione, tipo e valore.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 72 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 240 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 11° livello. La CD del TS è 17 + livello dell'incantesimo.

Drago, Oro, Molto vecchio

Drago Mastodontico (Fuoco)

Dadi Vita: 32d12+256 (464 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 75 m (maldestra), nuotare 18 m

CA: 37 (-4 taglia, +31 naturale)

Attacchi: Morso +43 mischia, 2 artigli +38 mischia, 2 ali +38 mischia, botta di coda +38 mischia

Danni: Morso 4d6+15, artiglio 2d8+7, ali 2d6+7, botta di coda 2d8+22

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, bonus di fortuna, individuazione delle gemme, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 28

Tiri salvezza: Temp +26, Rifl +18, Vol +26

Caratteristiche: For 41, Des 10, Cos 27, Int 26, Sag 27, Car 26

Abilità: Raggiare +40, Concentrazione +40, Diplomazia +40, Artista della Fuga +32, Saltare +47, Conoscenze (arcano, geografia, storia, piani, religioni) +40, Ascoltare +42, Scrutare +40, Cercare +40, Percepire Inganni +40, Sapienza Magica +40, Osservare +42

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 21

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 33-34 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 18d10, TS su Rifl dimezza: CD 34. Oppure può far uso di un cono di gas indebolente, lungo 18 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o subire 9 danni temporanei alla For.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 81 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 34). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità) e *benedizione*; 1 volta al giorno: *costrizione/cerca*.

Bonus di fortuna (Mag): Una volta al giorno il drago può toccare una gemma, di solito incastonata tra le sue scaglie, e incantarla in modo da attirare la buona fortuna. Fino a quando il drago porterà la gemma con sé, esso e qualunque altra creatura buona in un raggio di 27 m riceveranno un bonus di fortuna +1 a tutti i TS, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità, come per una *pietra della buona fortuna*. Se il drago dona la gemma ad un'altra creatura, solo quest'ultima riceve il bonus. L'incantamento dura 1d3+27 ore, ma termina se la gemma viene distrutta.

Individuazione delle gemme (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. È un effetto divinatorio simile all'incantesimo *individuazione del magico*, tranne per il fatto che trova solo le gemme. Il drago può controllare un arco di 60 gradi ogni rnd: concentrandosi per 1 rnd viene a sapere se ci sono gemme nell'arco; 2 rnd di concentrazione rivelano l'esatto numero di gemme; 3 rnd rivelano la loro esatta locazione, tipo e valore.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 81 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 270 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 13° livello. La CD del TS è 18 + livello dell'incantesimo.

Drago, Oro, Antico

Drago Mastodontico (Fuoco)

Dadi Vita: 35d12+315 (542 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 75 m (maldestra), nuotare 18 m

CA: 40 (-4 taglia, +34 naturale)

Attacchi: Morso +47 mischia, 2 artigli +42 mischia, 2 ali +42 mischia, botta di coda +42 mischia

Danni: Morso 4d6+16, artiglio 2d8+8, ali 2d6+8, botta di coda 2d8+24

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, bonus di fortuna, individuazione delle gemme, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 30

Tiri salvezza: Temp +28, Rifl +19, Vol +28

Caratteristiche: For 43, Des 10, Cos 29, Int 28, Sag 29, Car 28

Abilità: Raggiare +44, Concentrazione +44, Diplomazia +44, Artista della Fuga +35, Saltare +51, Conoscenze (arcano, geografia, storia, nobiltà, piani, religioni) +44, Ascoltare +46, Scrutare +44, Cercare +44, Percepire Inganni +44, Sapienza Magica +44, Osservare +46

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 23

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 36-37 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 20d10, TS su Rifl dimezza: CD 36. Oppure può far uso di un cono di gas indebolente, lungo 18 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o subire 10 danni temporanei alla For.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 90 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 36). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità) e *benedizione*; 1 volta al giorno: *costrizione/cerca, esplosione solare*.

Bonus di fortuna (Mag): Una volta al giorno il drago può toccare una gemma, di solito incastonata tra le sue scaglie, e incantarla in modo da attirare la buona fortuna. Fino a quando il drago porterà la gemma con sé, esso e qualunque altra creatura buona in un raggio di 30 m riceveranno un bonus di fortuna +1 a tutti i TS, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità, come per una *pietra della buona fortuna*. Se il drago dona la gemma ad un'altra creatura, solo quest'ultima riceve il bonus. L'incantamento dura 1d3+30 ore, ma termina se la gemma viene distrutta.

Individuazione delle gemme (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. È un effetto divinatorio simile all'incantesimo *individuazione del magico*, tranne per il fatto che trova solo le gemme. Il drago può controllare un arco di 60 gradi ogni rnd: concentrandosi per 1 rnd viene a sapere se ci sono gemme nell'arco; 2 rnd di concentrazione rivelano l'esatto numero di gemme; 3 rnd rivelano la loro esatta locazione, tipo e valore.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 90 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 300 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 15° livello. La CD del TS è 19 + livello dell'incantesimo.

Drago, Oro, Dragone

Drado Colossale (Fuoco)

Dadi Vita: 38d12+380 (627 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 75 m (maldestra), nuotare 18 m

CA: 39 (-8 taglia, +37 naturale)

Attacchi: Morso +47 mischia, 2 artigli +42 mischia, 2 ali +42 mischia, botta di coda +42 mischia

Danni: Morso 4d8+17, artiglio 4d6+8, ali 2d8+8, botta di coda 4d6+25

Faccia/Portata: 12 m per 24 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, bonus di fortuna, individuazione delle gemme, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 31

Tiri salvezza: Temp +31, Rifl +21, Vol +31

Caratteristiche: For 45, Des 10, Cos 31, Int 30, Sag 31, Car 30

Abilità: Raggiare +48, Concentrazione +48, Diplomazia +48, Artista della Fuga +38, Saltare +55, Conoscenze (arcano, geografia, storia, natura, nobiltà, piani, religioni) +48, Ascoltare +50, Scrutare +48, Cercare +48, Percepire Inganni +48, Sapienza Magica +48, Osservare +50

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata, Capacità Magiche Rapide

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 24

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 39-40 DV (Colossale)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 21 m, ogni 1d4 rnd; danni: 22d10, TS su Rifl dimezza: CD 39. Oppure può far uso di un cono di gas indebolente, lungo 21 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o subire 11 danni temporanei alla For.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 99 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 39). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità) e *benedizione*; 1 volta al giorno: *costrizione/cerca, esplosione solare*.

Capacità magiche: 3/day - *polymorph self e bless*; 1/day - *geas/quest, sunburst*.

Bonus di fortuna (Mag): Una volta al giorno il drago può toccare una gemma, di solito incastonata tra le sue scaglie, e incantarla in modo da attirare la buona fortuna. Fino a quando il drago porterà la gemma con sé, esso e qualunque altra creatura buona in un raggio di 33 m riceveranno un bonus di fortuna +1 a tutti i TS, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità, come per una *pietra della buona fortuna*. Se il drago dona la gemma ad un'altra creatura, solo quest'ultima riceve il bonus. L'incantamento dura 1d3+33 ore, ma termina se la gemma viene distrutta.

Individuazione delle gemme (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. È un effetto divinatorio simile all'incantesimo *individuazione del magico*, tranne per il fatto che trova solo le gemme. Il drago può controllare un arco di 60 gradi ogni rnd: concentrandosi per 1 rnd viene a sapere se ci sono gemme nell'arco; 2 rnd di concentrazione rivelano l'esatto numero di gemme; 3 rnd rivelano la loro esatta locazione, tipo e valore.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 99 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 330 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 17° livello. La CD del TS è 20 + livello dell'incantesimo.

Drago, Oro, Grande dragone

Drago Colossale (Fuoco)

Dadi Vita: 41d12+451 (717 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, volare 75 m (maldestra), nuotare 18 m

CA: 42 (-8 taglia, +40 naturale)

Attacchi: Morso +51 mischia, 2 artigli +46 mischia, 2 ali +46 mischia, botta di coda +46 mischia

Danni: Morso 4d8+18, artiglio 4d6+9, ali 2d8+9, botta di coda 4d6+27

Faccia/Portata: 12 m per 24 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, bonus di fortuna, individuazione delle gemme, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, sottotipo del fuoco, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, respirare sott'acqua, RI 33

Tiri salvezza: Temp +33, Rifl +22, Vol +33

Caratteristiche: For 47, Des 10, Cos 33, Int 32, Sag 33, Car 32

Abilità: Raggiare +52, Concentrazione +52, Diplomazia +52, Artista della Fuga +41, Saltare +59, Conoscenze (arcani, architettura, geografia, storia, natura, nobiltà, piani, religioni) +52, Ascoltare +54, Scrutare +52, Cercare +52, Percepire Inganni +52, Sapienza Magica +52, Osservare +54

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata, Capacità Magiche Rapide, Spaccare l'Arma Potenziato

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 26

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 42+ DV (Colossale)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, lungo 21 m, ogni 1d4 rnd; danni: 24d10, TS su Rifl dimezza: CD 41. Oppure può far uso di un cono di gas indebolente, lungo 21 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o subire 12 danni temporanei alla For.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 108 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 41). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che

tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità) e *benedizione*; 1 volta al giorno: *costrizione/cerca, esplosione solare e previsione*.

Bonus di fortuna (Mag): Una volta al giorno il drago può toccare una gemma, di solito incastonata tra le sue scaglie, e incantarla in modo da attirare la buona fortuna. Fino a quando il drago porterà la gemma con sé, esso e qualunque altra creatura buona in un raggio di 36 m riceveranno un bonus di fortuna +1 a tutti i TS, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità, come per una *pietra della buona fortuna*. Se il drago dona la gemma ad un'altra creatura, solo quest'ultima riceve il bonus. L'incantamento dura 1d3+36 ore, ma termina se la gemma viene distrutta.

Individuazione delle gemme (Mag): Il drago può far uso di questa capacità 3 volte al giorno. È un effetto divinatorio simile all'incantesimo *individuazione del magico*, tranne per il fatto che trova solo le gemme. Il drago può controllare un arco di 60 gradi ogni rnd: concentrandosi per 1 rnd viene a sapere se ci sono gemme nell'arco; 2 rnd di concentrazione rivelano l'esatto numero di gemme; 3 rnd rivelano la loro esatta locazione, tipo e valore.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 108 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 360 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno* e alla *paralisi*.

Respirare sott'acqua (Str): Può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può far uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati da freddo tranne che per i TS effettuati con successo.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 19° livello. La CD del TS è 21 + livello dell'incantesimo.

DRAGHI D'ARGENTO

Drago, Argento, Cucciolo

Drago Piccolo (Aria)

Dadi Vita: 7d12+7 (52 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 30 m (normale)

CA: 17 (+1 taglia, +6 naturale)

Attacchi: Morso +9 mischia, 2 artigli +4 mischia

Danni: Morso 1d6+1, artiglio 1d4

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, camminare sulle nuvole

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +7

Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 13, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +9, Concentrazione +8, Diplomazia +9, Artista della Fuga +7, Saltare +8, Ascoltare +9, Cercare +9, Percepire Inganni +9, Osservare +9

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo

Clima/Terreno: Montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 8-9 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 6 m, ogni 1d4 rnd; danni: 2d8, TS su Rifl dimezza: CD 14. Oppure può far uso di un cono di gas paralizzante, lungo 6 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o rimanere paralizzate per 1d6+1 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità).

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 9 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 30 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi*, al freddo, all'acido.

Camminare sulle nuvole (Sop): Può posarsi sulle nuvole o sulla nebbia come se fosse terreno solido. La capacità funziona costantemente ma può essere negata o ripristinata a volontà.

Drago, Argento, Molto giovane

Drago Medio (Aria)

Dadi Vita: 10d12+20 (85 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 19 (+9 naturale)

Attacchi: Morso +12 mischia, 2 artigli +7 mischia, 2 ali +7 mischia

Danni: Morso 1d8+2, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, camminare sulle nuvole

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +9

Caratteristiche: For 15, Des 10, Cos 15, Int 14, Sag 15, Car 14

Abilità: Raggiare +12, Concentrazione +12, Diplomazia +12, Artista della Fuga +10, Saltare +12, Ascoltare +12, Cercare +12, Percepire Inganni +12, Osservare +12

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 11-12 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 9 m, ogni 1d4 rnd; danni: 4d8, TS su Rifl dimezza: CD 17. Oppure può far uso di un cono di gas paralizzante, lungo 9 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o rimanere paralizzate per 1d6+2 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfofi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità).

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 18 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 60 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi*, al freddo, all'acido.

Camminare sulle nuvole (Sop): Può posarsi sulle nuvole o sulla nebbia come se fosse terreno solido. La capacità funziona costantemente ma può essere negata o ripristinata a volontà.

Drago, Argento, Giovane

Drago Medio (Aria)

Dadi Vita: 13d12+26 (110 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 22 (+12 naturale)

Attacchi: Morso +16 mischia, 2 artigli +11 mischia, 2 ali +11 mischia

Danni: Morso 1d8+3, artiglio 1d6+1, ali 1d4+1

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi

Qualità speciali: Vista cieca, immunità, vista acuta, camminare sulle nuvole

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +8, Vol +11

Caratteristiche: For 17, Des 10, Cos 15, Int 16, Sag 17, Car 16

Abilità: Raggiare +16, Concentrazione +15, Diplomazia +16, Artista della Fuga +13, Saltare +16, Ascoltare +16, Scrutare +16, Cercare +16, Percepire Inganni +16, Sapienza Magica +16, Osservare +16

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda)

Clima/Terreno: Montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari o in gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 14-15 DV (Medio)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 9 m, ogni 1d4 rnd; danni: 6d8, TS su Rifl dimezza: CD 18. Oppure può far uso di un cono di gas paralizzante, lungo 9 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o rimanere paralizzate per 1d6+3 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfofi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità).

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 27 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 90 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi*, al freddo, all'acido.

Camminare sulle nuvole (Sop): Può posarsi sulle nuvole o sulla nebbia come se fosse terreno solido. La capacità funziona costantemente ma può essere negata o ripristinata a volontà.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 1° livello. La CD del TS è 13 + livello dell'incantesimo.

Drago, Argento, Adolescente

Drago Grande (Aria)**Dadi Vita:** 16d12+48 (152 pf)**Iniziativa:** +0**Velocità:** 12 m, volare 45 m (scarsa)**CA:** 24 (-1 taglia, +15 naturale)**Attacchi:** Morso +19 mischia, 2 artigli +14 mischia, 2 ali +14 mischia, botta di coda +14 mischia**Danni:** Morso 2d6+4, artiglio 1d8+2, ali 1d6+2, botta di coda 1d8+6**Faccia/Portata:** 1,5 m per 3 m/3 m**Attacchi speciali:** Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi**Qualità speciali:** Vista cieca, immunità, vista acuta, camminare sulle nuvole**Tiri salvezza:** Temp +13, Rifl +10, Vol +14**Caratteristiche:** For 19, Des 10, Cos 17, Int 18, Sag 19, Car 18**Abilità:** Raggiare +20, Concentrazione +19, Diplomazia +20, Artista della Fuga +16, Saltare +20, Conoscenze (storia) +20, Ascoltare +20, Scrutare +20, Cercare +20, Percepire Inganni +20, Sapienza Magica +20, Osservare +20**Talenti:** Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire**Clima/Terreno:** Montagne calde e temperate, sotterranei**Organizzazione:** Solitari o in gruppo (2-5)**Grado di Sfida:** 9**Tesoro:** Doppio dello standard**Allineamento:** Sempre legale buono**Avanzamento:** 17-18 DV (Grande)**Combattimento****Arma a soffio (Sop):** Cono di freddo, lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 8d8, TS su Rifl dimezza: CD 21. Oppure può far uso di un cono di gas paralizzante, lungo 12 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o rimanere paralizzate per 1d6+4 rnd.**Capacità magiche:** 3 volte al giorno: *autometamorfofi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità); 2 volte al giorno: *caduta morbida*.**Vista cieca (Str):** Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 36 m.**Vista acuta (Str):** Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 120 m.**Immunità (Str):** Immune al *sonno*, alla *paralisi*, al freddo, all'acido.**Camminare sulle nuvole (Sop):** Può posarsi sulle nuvole o sulla nebbia come se fosse terreno solido. La capacità funziona costantemente ma può essere negata o ripristinata a volontà.**Incantesimi:** Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 3° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

Drago, Argento, Adulto giovane

Drago Grande (Aria)**Dadi Vita:** 19d12+76 (199 pf)**Iniziativa:** +0**Velocità:** 12 m, volare 45 m (scarsa)**CA:** 27 (-1 taglia, +18 naturale)**Attacchi:** Morso +24 mischia, 2 artigli +19 mischia, 2 ali +19 mischia, botta di coda +19 mischia**Danni:** Morso 2d6+6, artiglio 1d8+3, ali 1d6+3, botta di coda 1d8+9**Faccia/Portata:** 1,5 m per 3 m/3 m**Attacchi speciali:** Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante**Qualità speciali:** Vista cieca, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, camminare sulle nuvole, RI 20**Tiri salvezza:** Temp +15, Rifl +11, Vol +15**Caratteristiche:** For 23, Des 10, Cos 19, Int 18, Sag 19, Car 18**Abilità:** Raggiare +23, Concentrazione +23, Diplomazia +23, Artista della Fuga +19, Saltare +25, Conoscenze (storia) +23, Ascoltare +23, Scrutare +23, Cercare +23, Percepire Inganni +23, Sapienza Magica +23, Osservare +23**Talenti:** Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire**Clima/Terreno:** Montagne calde e temperate, sotterranei**Organizzazione:** Solitari o in gruppo (2-5)**Grado di Sfida:** 12

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 20-21 DV (Grande)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 12 m, ogni 1d4 rnd; danni: 10d8, TS su Rifl dimezza: CD 23. Oppure può far uso di un cono di gas paralizzante, lungo 12 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o rimanere paralizzate per 1d6+5 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 45 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 23). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità); 2 volte al giorno: *caduta morbida*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 45 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 150 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi*, al freddo, all'acido.

Camminare sulle nuvole (Sop): Può posarsi sulle nuvole o sulla nebbia come se fosse terreno solido. La capacità funziona costantemente ma può essere negata o ripristinata a volontà.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 5° livello. La CD del TS è 14 + livello dell'incantesimo.

Drago, Argento, Adulto

Drago Enorme (Aria)

Dadi Vita: 22d12+110 (253 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 29 (-2 taglia, +21 naturale)

Attacchi: Morso +28 mischia, 2 artigli +23 mischia, 2 ali +23 mischia, botta di coda +23 mischia

Danni: Morso 2d8+8, artiglio 2d6+4, ali 1d8+4, botta di coda 2d6+12

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 5/+1, immunità, vista acuta, camminare sulle nuvole, RI 22

Tiri salvezza: Temp +18, Rifl +13, Vol +18

Caratteristiche: For 27, Des 10, Cos 21, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Raggiare +27, Concentrazione +27, Diplomazia +27, Artista della Fuga +22, Saltare +30, Conoscenze (arcano, storia) +27, Ascoltare +27, Scrutare +27, Cercare +27, Percepire Inganni +27, Sapienza Magica +27, Osservare +27

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 23-24 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 12d8, TS su Rifl dimezza: CD 26. Oppure può far uso di un cono di gas paralizzante, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o rimanere paralizzate per 1d6+6 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 54 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 26). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfofi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità), *nube di nebbia*; 2 volte al giorno: *caduta morbida*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 54 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 180 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi*, al freddo, all'acido.

Camminare sulle nuvole (Sop): Può posarsi sulle nuvole o sulla nebbia come se fosse terreno solido. La capacità funziona costantemente ma può essere negata o ripristinata a volontà.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 7° livello. La CD del TS è 15 + livello dell'incantesimo.

Drago, Argento, Adulto maturo

Drago Enorme (Aria)

Dadi Vita: 25d12+125 (287 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 32 (-2 taglia, +24 naturale)

Attacchi: Morso +32 mischia, 2 artigli +27 mischia, 2 ali +27 mischia, botta di coda +27 mischia

Danni: Morso 2d8+9, artiglio 2d6+4, ali 1d8+4, botta di coda 2d6+13

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, camminare sulle nuvole, RI 24

Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +14, Vol +19

Caratteristiche: For 29, Des 10, Cos 21, Int 20, Sag 21, Car 20

Abilità: Raggiare +30, Concentrazione +30, Diplomazia +30, Artista della Fuga +25, Saltare +34, Conoscenze (arcani, storia) +30, Ascoltare +32, Scrutare +30, Cercare +30, Percepire Inganni +30, Sapienza Magica +30, Osservare +32

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation)

Clima/Terreno: Montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 26-27 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 14d8, TS su Rifl dimezza: CD 27. Oppure può far uso di un cono di gas paralizzante, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o rimanere paralizzate per 1d6+7 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 63 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 27). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfofi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità), *nube di nebbia*; 2 volte al giorno: *caduta morbida*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 63 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 210 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi*, al freddo, all'acido.

Camminare sulle nuvole (Sop): Può posarsi sulle nuvole o sulla nebbia come se fosse terreno solido. La capacità funziona costantemente ma può essere negata o ripristinata a volontà.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 9° livello. La CD del TS è 15 + livello dell'incantesimo.

Drago Enorme (Aria)

Dadi Vita: 28d12+168 (350 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 35 (-2 taglia, +27 naturale)

Attacchi: Morso +36 mischia, 2 artigli +31 mischia, 2 ali +31 mischia, botta di coda +31 mischia

Danni: Morso 2d8+10, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botta di coda 2d6+15

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 10/+1, immunità, vista acuta, camminare sulle nuvole, RI 26

Tiri salvezza: Temp +22, Rifl +16, Vol +22

Caratteristiche: For 31, Des 10, Cos 23, Int 22, Sag 23, Car 22

Abilità: Raggiare +34, Concentrazione +34, Diplomazia +34, Artista della Fuga +28, Saltare +38, Conoscenze (arcano, geografia, storia) +34, Ascoltare +36, Scrutare +34, Cercare +34, Percepire Inganni +34, Sapienza Magica +34, Osservare +36

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti

Clima/Terreno: Montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 19

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 29-30 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 16d8, TS su Rifl dimezza: CD 30. Oppure può far uso di un cono di gas paralizzante, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o rimanere paralizzate per 1d6+8 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 72 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 30). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità), *nube di nebbia, controllare venti*; 2 volte al giorno: *caduta morbida*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 72 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 240 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi*, al freddo, all'acido.

Camminare sulle nuvole (Sop): Può posarsi sulle nuvole o sulla nebbia come se fosse terreno solido. La capacità funziona costantemente ma può essere negata o ripristinata a volontà.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 11° livello. La CD del TS è 16 + livello dell'incantesimo.

Drago, Argento, Molto vecchio

Drago Enorme (Aria)

Dadi Vita: 31d12+186 (387 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (scarsa)

CA: 38 (-2 taglia, +30 naturale)

Attacchi: Morso +40 mischia, 2 artigli +35 mischia, 2 ali +35 mischia, botta di coda +35 mischia

Danni: Morso 2d8+11, artiglio 2d6+5, ali 1d8+5, botta di coda 2d6+16

Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, camminare sulle nuvole, RI 27

Tiri salvezza: Temp +23, Rifl +17, Vol +24

Caratteristiche: For 33, Des 10, Cos 23, Int 24, Sag 25, Car 24

Abilità: Raggiare +38, Concentrazione +37, Diplomazia +38, Artista della Fuga +31, Saltare +42, Conoscenze (arcane, geografia, storia, religioni) +38, Ascoltare +40, Scrutare +38, Cercare +38, Percepire Inganni +38, Sapienza Magica +38, Osservare +40

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti

Clima/Terreno: Montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 32-33 DV (Enorme)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 15 m, ogni 1d4 rnd; danni: 18d8, TS su Rifl dimezza: CD 31. Oppure può far uso di un cono di gas paralizzante, lungo 15 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o rimanere paralizzate per 1d6+9 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 81 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 32). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità), *nube di nebbia, controllare venti*; 2 volte al giorno: *caduta morbida*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 81 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 270 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi*, al freddo, all'acido.

Camminare sulle nuvole (Sop): Può posarsi sulle nuvole o sulla nebbia come se fosse terreno solido. La capacità funziona costantemente ma può essere negata o ripristinata a volontà.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 13° livello. La CD del TS è 17 + livello dell'incantesimo.

Drago, Argento, Antico

Drago Mastodontico (Aria)

Dadi Vita: 34d12+238 (459 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 60 m (maldestra)

CA: 39 (-4 taglia, +33 naturale)

Attacchi: Morso +42 mischia, 2 artigli +37 mischia, 2 ali +37 mischia, botta di coda +37 mischia

Danni: Morso 4d6+12, artiglio 2d8+6, ali 2d6+6, botta di coda 2d8+18

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 15/+2, immunità, vista acuta, camminare sulle nuvole, RI 29

Tiri salvezza: Temp +26, Rifl +19, Vol +27

Caratteristiche: For 35, Des 10, Cos 25, Int 26, Sag 27, Car 26

Abilità: Raggiare +42, Concentrazione +41, Diplomazia +42, Artista della Fuga +34, Saltare +46, Conoscenze (arcane, geografia, storia, piani, religioni) +42, Ascoltare +44, Scrutare +42, Cercare +42, Percepire Inganni +42, Sapienza Magica +42, Osservare +44

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata

Clima/Terreno: Montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 22

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 35-36 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 20d8, TS su Rifl dimezza: CD 34. Oppure può far uso di un cono di gas paralizzante, lungo 18 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o rimanere paralizzate per 1d6+10 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 90 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 35). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità), *nube di nebbia, controllare venti*; 2 volte al giorno: *caduta morbida*; 1 volta al giorno: *controllare tempo atmosferico*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 90 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 300 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi*, al freddo, all'acido.

Camminare sulle nuvole (Sop): Può posarsi sulle nuvole o sulla nebbia come se fosse terreno solido. La capacità funziona costantemente ma può essere negata o ripristinata a volontà.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 15° livello. La CD del TS è 18 + livello dell'incantesimo.

Drago, Argento, Dragone

Drago Mastodontico (Aria)

Dadi Vita: 37d12+333 (573 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 60 m (maldestra)

CA: 42 (-4 taglia, +36 naturale)

Attacchi: Morso +47 mischia, 2 artigli +42 mischia, 2 ali +42 mischia, botta di coda +42 mischia

Danni: Morso 4d6+14, artiglio 2d8+7, ali 2d6+7, botta di coda 2d8+21

Faccia/Portata: 6 m per 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, camminare sulle nuvole, RI 30

Tiri salvezza: Temp +29, Rifl +20, Vol +29

Caratteristiche: For 39, Des 10, Cos 29, Int 28, Sag 29, Car 28

Abilità: Raggiare +46, Concentrazione +46, Diplomazia +46, Artista della Fuga +37, Saltare +51, Conoscenze (arcane, geografia, storia, nobiltà, piani, religioni) +46, Ascoltare +48, Scrutare +46, Cercare +46, Percepire Inganni +46, Sapienza Magica +46, Osservare +48

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata, Capacità Magiche Rapide

Clima/Terreno: Montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 23

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 38-39 DV (Mastodontico)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 18 m, ogni 1d4 rnd; danni: 22d8, TS su Rifl dimezza: CD 37. Oppure può far uso di un cono di gas paralizzante, lungo 18 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o rimanere paralizzate per 1d6+11 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 99 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 37). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità), *nube di nebbia, controllare venti*; 2 volte al giorno: *caduta morbida*; 1 volta al giorno: *controllare tempo atmosferico*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 99 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 330 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi*, al freddo, all'acido.

Camminare sulle nuvole (Sop): Può posarsi sulle nuvole o sulla nebbia come se fosse terreno solido. La capacità funziona costantemente ma può essere negata o ripristinata a volontà.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 17° livello. La CD del TS è 19 + livello dell'incantesimo.

Drago, Argento, Grande dragone

Drado Colossale (Aria)

Dadi Vita: 40d12+400 (660 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 60 m (maldestra)

CA: 41 (-8 taglia, +39 naturale)

Attacchi: Morso +48 mischia, 2 artigli +43 mischia, 2 ali +43 mischia, botta di coda +43 mischia

Danni: Morso 4d8+16, artiglio 4d6+8, ali 2d8+8, botta di coda 4d6+24

Faccia/Portata: 12 m per 24 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, incantesimi, presenza terrificante

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 20/+3, immunità, vista acuta, camminare sulle nuvole, RI 32

Tiri salvezza: Temp +32, Rifl +22, Vol +32

Caratteristiche: For 43, Des 10, Cos 31, Int 30, Sag 31, Car 30

Abilità: Raggirare +50, Concentrazione +50, Diplomazia +50, Artista della Fuga +40, Saltare +56, Conoscenze (arcano, geografia, storia, natura, nobiltà, piani, religioni) +50, Ascoltare +52, Scrutare +50, Cercare +50, Percepire Inganni +50, Sapienza Magica +50, Osservare +52

Talenti: Fluttuare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Ghermire, Iniziativa Migliorata, Incantesimo Focalizzato (evocation), Sensi Acuti, Virata, Capacità Magiche Rapide, Spaccare l'Arma Potenziato

Clima/Terreno: Montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: 25

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 41+ DV (Colossale)

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di freddo, lungo 21 m, ogni 1d4 rnd; danni: 24d8, TS su Rifl dimezza: CD 40. Oppure può far uso di un cono di gas paralizzante, lungo 21 m, le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un TS sulla Temp, o rimanere paralizzate per 1d6+12 rnd.

Presenza terrificante (Str): Funziona automaticamente mentre attacca, carica o vola. Le creature entro 108 m subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago e devono effettuare un TS sulla Vol (CD 40). In caso di fallimento le creature con 4 DV o meno cadono in preda al panico (penalità al morale di -2 ai TS, 50% di lasciare cadere ciò che tiene in mano, fuga) per 4d6 rnd; e quelle con 5 DV o più rimangono scosse (penalità al morale di -2 ai TS, al TxC, ai danni) per 4d6 rnd.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *autometamorfosi* (ogni utilizzo consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago non assume un'altra forma o ritorna alla propria, che non conta come utilizzo della capacità), *nube di nebbia*, *controllare venti*; 2 volte al giorno: *caduta morbida*; 1 volta al giorno: *controllare tempo atmosferico* e *inversione della gravità*.

Vista cieca (Str): Può accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (udito, olfatto, vibrazioni) in un raggio di 108 m.

Vista acuta (Str): Vede 4 volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. La scurovisione si estende fino a 360 m.

Immunità (Str): Immune al *sonno*, alla *paralisi*, al freddo, all'acido.

Camminare sulle nuvole (Sop): Può posarsi sulle nuvole o sulla nebbia come se fosse terreno solido. La capacità funziona costantemente ma può essere negata o ripristinata a volontà.

Incantesimi: Il drago è in grado di lanciare incantesimi arcani come se fosse uno stregone del 19° livello. La CD del TS è 20 + livello dell'incantesimo.