



BESTIARIO PSIONICO

Basato sul gioco originale di DUNGEONS & DRAGONS® di E. Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS & DRAGONS creato da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, e Peter Adkison.



D&D, DUNGEONS& DRAGONS, e DUNGEONMASTER sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. I loghi RPGA e d20 sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, nomi di personaggi e i tratti distintivi Wizards qui riportati sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc.



Traduzione non ufficiale di [questo documento](#) a cura di

DUNGEONS & DRAGONS WORLD

Autori:

Scott Brocius, Mark A. Jindra

Tradotto da:

Xary

Coordinamento, revisione e impaginazione:

jure

DRAGO D'OSSIDIANA

Drago (Fuoco)

Clima/Terreno: Piani Interni, montagne calde, sottosuolo

Organizzazione: Cuccioli, molto giovani, giovani, adolescenti e adulti giovani: solitari o in gruppo (2-5); adulti, adulti maturi, vecchi o molto vecchi: solitari, coppia o famiglia (1-2 più 2-5 piccoli); antichi, dragoni o grandi dragoni: solitari.

Grado di Sfida: Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 9; adulto giovane 12; adulto 14; adulto giovane 17; vecchio 19; molto vecchio 20; antico 22; dragone 23; grande dragone 25.

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio.

Avanzamento: Cucciolo 8-9 HD (Piccolo); molto giovane 11-12 HD (Medio); giovane 14-15 HD (Medio); adolescente 17-18 HD (Grande); adulto giovane 20-21 HD (Grande); adulto 23-24 HD (Enorme); adulto maturo 26-27 HD (Enorme); vecchio 29-30 HD (Enorme); molto vecchio 32-33 HD (Enorme); antico 35-36 HD (Mastodontico); dragone 38-39 HD (Mastodontico); grande dragone 41+ HD (Mastodontico).

I draghi d'ossidiana, nonostante siano i più intelligenti dei draghi gemmati, sono anche i più crudeli. Essi sono estremamente altezzosi, si arrabbiano facilmente, ed amano giocare con le prede prima di ucciderle.

Un drago d'ossidiana ha la pelle liscia e nera con creste affilate sulla congiunzione delle articolazioni. Appena nati le loro scaglie sono grigie, ruvide al contatto, e ben definite. Crescendo, le loro scaglie si fanno più scure, divengono più lisce, ed iniziano a fondersi insieme.

Molti dei draghi d'ossidiana preferiscono fare le loro tane vicino ai vulcani o in una delle montagne di carbone che si trovano nel Piano Elementale del Fuoco. Molti grandi dragoni, invece, fanno uso del potere *genesis* per creare il loro semipiano personale.

COMBATTIMENTO

I draghi d'ossidiana non esitano a gettarsi nel combattimento, ma effettuano una rapida stima degli opponenti e determinano in una manciata di round se hanno qualche possibilità di sopraffare facilmente i loro nemici. Se non ne hanno la possibilità, essi si ritirano per preparare una imboscata o evitare dei nemici troppo potenti per le loro possibilità.

Essi preferiscono usare il loro soffio e attacchi da lontano per indebolire le prede consiste nell'usare i loro attacchi fisici per finirli. La tattica preferita per uccidere le prede di afferrare un avversario e usare *spostamento planare* diretto verso il Piano Elementale del Fuoco o il loro semipiano se l'ambiente è sufficientemente più ostile.

Sottotipo del Fuoco (Str): Un drago d'ossidiana è immune al fuoco ma subisce danni raddoppiati da freddo, tranne che per i tiri salvezza effettuati con successo.

Arma a Soffio (Sop): Un drago d'ossidiana ha un solo tipo di soffio: un cono di fuoco.

Viaggio Planare (Sop): I draghi d'ossidiana hanno la capacità innata di spostarsi istantaneamente tra il Piano Materiale ed i Piani Interni, dove spesso costruiscono la loro dimora.

Arti Psioniche (Mag): 3 volte al giorno - *biofeedback*, *raggio ardente*, *armatura ectoplasmica*, *cascata di fuoco*, *sudario di fiamme*,

spostamento planare, *muro di ectoplasma*, *fuoco bianco*; 1 volta al giorno - *genesì*, *deposito mentale*. Il livello di psionico varia con l'età; tiro salvezza con CD d20 + appropriato modificatore di caratteristica + livello del potere.

Metodi di Attacco/Difesa Psionica: *affondo mentale*/ *scudo di pensieri*. Un drago di ossidiana manifesta i poteri e guadagna attacchi e difese aggiuntive come se fosse uno psion con Metacreatività come disciplina primaria.

Abilità: Un drago di ossidiana possiede gratuitamente l'abilità Valutare a 1 grado per Dado Vita.

Tabella 1.1: Draghi d'Ossidiana per Età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	BAB	TS Tem	TS Rif	TS Vol
Cucciolo	P	7d12+7 (52)	13	10	13	15	9	8	+9	+6	+5	+4
Molto giovane	M	10d12+20 (85)	15	10	15	17	9	8	+12	+9	+7	+6
Giovane	M	13d12+26 (110)	17	10	15	19	11	10	+16	+10	+8	+8
Adolescente	G	16d12+48 (152)	19	10	17	21	13	12	+19	+13	+10	+11
Adulto giovane	G	19d12+76 (199)	23	10	19	23	13	12	+24	+15	+11	+12
Adulto	E	22d12+110 (253)	27	10	21	25	15	14	+28	+18	+13	+15
Adulto Maturo	E	25d12+125 (287)	29	10	21	27	15	14	+32	+19	+14	+16
Vecchio	E	28d12+168 (350)	31	10	23	29	17	16	+36	+22	+16	+19
Molto vecchio	E	31d12+186 (387)	33	10	23	31	17	16	+40	+23	+17	+20
Antico	Ma	34d12+238 (459)	35	10	25	33	19	18	+42	+26	+19	+23
Dragone	Ma	37d12+296 (536)	37	10	27	35	19	18	+46	+28	+20	+24
Grande dragone	Ma	40d12+320 (580)	39	10	27	37	21	20	+50	+30	+22	+27

Età	Arma a soffio (CD)	CD Presenza Terrificante	RP	Livello Psionico	Iniziativa
Cucciolo	P	-	-	-	+0
Molto giovane	M	-	-	-	+0
Giovane	M	-	-	1°	+0
Adolescente	G	-	-	3°	+0
Adulto giovane	G	20	22	5°	+0
Adulto	E	23	24	7°	+0
Adulto Maturo	E	24	26	9°	+0
Vecchio	E	27	28	11°	+0
Molto vecchio	E	28	30	13°	+0
Antico	Ma	31	32	15°	+0
Dragone	Ma	32	34	17°	+0
Grande dragone	Ma	35	36	19°	+0

Età	Velocità	Classe Armatura	Capacità speciali
Cucciolo	12m, volare 30m (normale), scavare 6m, nuotare 20 ft	17 (+1 taglia, +6 naturale), a contatto 11, colto alla sprovvista 17	Sottotipo di fuoco, viaggio planare
Molto giovane	12m, volare 45m (scarsa), scavare 6m, nuotare 6m	19 (+9 naturale), a contatto 10, colto alla sprovvista 19	
Giovane	12m, volare 45m (scarsa), scavare 6m, nuotare 6m	22 (+12 naturale), a contatto 10, colto alla sprovvista 22	<i>Cascata di fuoco</i>
Adolescente	12m, volare 45m (scarsa), scavare 6m, nuotare 6m	24 (-1 taglia, +15 naturale), a contatto 9, colto alla sprovvista 24	<i>Biofeedback</i>
Adulto giovane	12m, volare 45m (scarsa), scavare 6m, nuotare 6m	27 (-1 taglia, +18 naturale), a contatto 9, colto alla sprovvista 27	Riduzione del danno 5/+1, <i>raggio ardente</i>
Adulto	12m, volare 45m (scarsa), scavare 6m, nuotare 6m	29 (-2 taglia, +21 naturale), a contatto 8, colto alla sprovvista 29	<i>Fuoco bianco</i>
Adulto Maturo	12m, volare 45m (scarsa), scavare 6m, nuotare 6m	32 (-2 taglia, +24 naturale), a contatto 8, colto alla sprovvista 32	Riduzione del danno 10/+1, <i>muro di ectoplasma</i>
Vecchio	12m, volare 45m (scarsa), scavare 6m, nuotare 6m	35 (-2 taglia, +27 naturale), a contatto 8, colto alla sprovvista 35	<i>Armatura ectoplasmica</i>
Molto vecchio	12m, volare 45m (scarsa), scavare 6m, nuotare 6m	38 (-2 taglia, +30 naturale), a contatto 8, colto alla sprovvista 38	Riduzione del danno 15/+2, <i>sudario di fiamme</i>
Antico	12m, volare 60m (maldestra), scavare 6m, nuotare 6m	39 (-4 taglia, +33 naturale), a contatto 6, colto alla sprovvista 39	<i>Spostamento planare</i>
Dragone	12m, volare 60m (maldestra), scavare 6m, nuotare 6m	42 (-4 taglia, +36 naturale), a contatto 6, colto alla sprovvista 42	Riduzione del danno 20/+2, <i>deposito mentale</i>
Grande dragone	12m, volare 60m (maldestra), scavare 6m, nuotare 6m	45 (-4 taglia, +39 naturale), a contatto 6, colto alla sprovvista 45	<i>Genesi</i>