

生物実験によって Astrite の力を得た Wind Lizard。普段は普通の Familiar だが、Master が生命エネルギーを与えることによって一時的に強大な Astrite Dragon に変身する。
現在の Master は Linden。

Astrite Dragon の Familiar としての通常の能力は次の通り。

Trill

Tiny Dragon

HD: 3d12 (1/2 Master's HP)

Speed: 20ft., Fly 60ft.(Average), Climb 10ft.

Initiative +2

AC 17 (+2Size, +2DEX, +3Natural) +Familiar Bonus

Attacks: Bite (+4, 1d6-1) and 2claws (-1, 1d3-1) (BAB:3)

Special Attacks: Breath Weapon (30ft. Line, 1d6 Electricity, 1/1d4round)

Special Qualities: Electricity Immunity, Scent

Saves: Fort+4, Ref+5, Will+3 (Base: 3,3,3)

Ability: STR8, DEX14, CON12, INT(Familiar), WIS10, CHA9

Skill: Climb+7, Hide+11, Jump+10, Spot+2 (+8 Racial Bonus to Hide and Jump)

Feat: Improved Flight, Superior Flight*

Master は Electricity Resistance 5 を得る。他は通常の Familiar と同じ。

*Fly の Maneuvernirity を 1 段階改善する。Familiar 形態の時のみ。

成長方法

Master の LV が上がった時にのみ、Astrite Dragon を成長させるために 1d2 の最大 HP を分け与えることができる。

与えた場合、次の 5 つの成長項目から好きなものを一つを選んで成長させることができる。成長の結果は実際に選んでみるまで分からない。

- Color
- Breath Weapon
- Attack
- Movement
- Special

使用方法

Master は次の Special Ability を得る。

- Feed vital energy (Ex)
 - Full round action を使用して Astrite Dragon に自分の HP を与える。これは Mental な Action。
 - 自分の HDd6 のダメージを受け、その分を Astrite Dragon に渡すことができる。この

ダメージは Temporary HP や Shield Other の効果などを無視し、必ず使用者が全てのダメージを受ける。何らかの理由で受けなかった場合にはこの後の効果は発揮されない。1/day。

- 能力を使用する時に 1 つの Color を選ぶ。

変身後の能力

- Astrite Dragon は Master の HD 分の追加の HD を得る。Save, BAB も合わせて変化するが、Feat や Skill は変化しない。また、元の HD (3) と足して、同様の HD を持つ Red Dragon の Age Category と同じ Size, Attack routine, AC, Ability Score, Breath Weapon を得る。
- それまでに Dragon にかかっていた Spell などは全て Suppress される。また、効果中は Familiar としての Benefit は Empathic Link と Speak with Master 以外は失う。
- 2d4Round 経つと変身は終了する。
- Astrite Dragon は同じ HD の Red Dragon の最大 HP の 1/2 の Temporary HP を得る。これが 0 になるとその時点で変身は終了する。
- 変身中、Master は Astrite Dragon の Breath と同タイプの Energy に対しての Immunity を得る。

成長記録

- Color
 - (Default) Sky: Line electricity breath, Immune to Electricity, Burrow 20Feet
 - (17LV,1HP) Grass: Cone Acid Breath, Immune to Acid, Swim 40Feet
 - (18LV,1HP) Coral: Cone Fire Breath, Immune to Fire, Vulnerable to Cold
 - (18LV) Ice blue: Cone Cold Breath, Immune to Cold, Vulnerable to Fire, Burrow 30Feet, Swim 60Feet
 - (18LV) Color を最後まで上げたので、Breath の Damage に 1d あたり +1
- Breath Weapon
 - (6LV,2HP) Feat: Ability Focus (Breath Weapon) Breath の DC が +2 される
 - (14LV,1HP) Breath Weapon の Damage が 1 Age Category 大きいものと同じになる。つまり +2d10。変身前の Breath も +1d6 される。
 - (16LV,2HP) Feat: Empower Breath
 - (16LV)Breath を最後まで上げたので、Bonus として変身時の Natural Weapon 全てに追加で Breath と同じ属性の 1d4 Damage が付きます。
- Attack
 - (8LV,2HP) Natural Weapon が DR に対して Magic/Cold Iron/Master の Alignment として扱われる
 - (11LV,1HP) Feat: Power Attack
 - (15LV,1HP) Feat: Multiattack
 - (15LV)Attack を最後まで上げたので、Bonus として変身時に Dragon のみ Energy Resistance 20 (Fire/Cold/Acid/Electricity) を得ます。
- Movement
 - (9LV,1HP) 変身時に元の Dragon が持つ Land, Fly 以外の Movement を得る。

- (13LV,1HP) Feat:Hover
- (13LV)Movement を最後まで上げたので、Bonus として Pounce を得ます。

- Special

- (7LV,1HP) Special Quality: Deliver Touch Spells (Su) Familiar の能力と同じ
- (10LV,1HP) 変身時に Blindsense 60Feet (Ex) を得る。得るのは Dragon だけだが、感覚は Master と共有する。
- (12LV,2HP) 変身時に Dragon,Master 共に True Seeing 15feet (Su) を得る。
- (12LV) Special を最後まで上げたので、Bonus として Smite Lawful(Master's Opposed Alignment) 1/day を得ます。Celestial Creature などと同じ、ダメージに HD が乗るのみの能力です。以後は Special の項目を上げることは出来ません。