



Dragon Stack

ADD-In Chimerae Hobby Group



Chimerae Hobby Group

www.chimerae.it

Artwork di Ciruelo Cabral

Su permesso dell'Artista - Modulo a titolo gratuito

Sito dell'Artista: <http://www.dac-editions.com>



Regole Aggiuntive



ADD-In 01 – Collimare (Azione speciale)

(Adattamento dell'abilità estratta dal Dragon Gear)

Il Collimare nasce principalmente come capacità detenuta dai draghi corridori e dai loro addestratori. Nel tempo, anche le diverse razze e classi hanno imparato, seppur in maniera rudimentale, a estenderla alle altre creature draconiche.

Ogni creatura, chi più chi meno, è in grado di poter entrare in risonanza con un drago, o meglio allinearsi con il suo spirito. Nata come evoluzione del sapere diffuso dall'antico drago Aighiria, e dall'alleanza con gli elfi, grazie al principio della loro *Comunione spirituale*, tale azione permette di "collimare" le percezioni e le attività non solo metaboliche ma anche mentali, fra un individuo e il drago stesso.

Collimare è in ogni modo un'azione limitata al solo drago, che non può essere, in quanto tale, posseduta dal personaggio come abilità, a eccezione del Difensore dei Draghi e degli Elfi che la ereditano in virtù del loro profondo addestramento basato proprio su di essa. Il Difensore comunque, grazie agli insegnamenti ricevuti, è pur sempre una classe ben preparata a tali evenienze, e potrà operare il tentativo per il contest con un tiro di *Saggezza-2* (rispetto a *Saggezza-4* nel caso di un kit o razza diversa dal Difensore o dall'Elfo).

L'abilità di *Collimare* richiede da parte del drago un tiro iniziale per essere attivato (*Saggezza-4*). Tecnicamente, ogni qualvolta saranno sortiti due *power check* durante i relativi contest fra il drago e il fruitore, il DM elargirà ai personaggi un bonus di +4 (+2 nel caso di personaggi diversi dall'Elfo o dal Difensore) su un qualsiasi tiro di *Percezione*, attivazione potere che segue, e finanche a un incantesimo della sfera *draconica* (s'intende sempre entro la durata del processo di collimazione).

L'azione prevede inoltre l'elargizione di un quantitativo di punti detti *Punti Collimazione (PCIm)*, pari al valore di Intelligenza del drago x un moltiplicatore stabilito dal proprio livello gerarchico. Tecnicamente, questi punti potranno essere usati dinamicamente dal giocatore per regolare lo scarto che separa i due risultati, in modo da realizzare il *power check* (si veda l'esempio).

Nella fattispecie, ogni drago è in grado, grazie all'eredità di Aighiria, di operare il Collimare un numero di volte a settimana pari al proprio

livello gerarchico. L'effetto base che viene sortito è disciplinato in parte, a livello concettuale, secondo le regole della *Comunione elfica* previste per gli elfi, a pag. 31 del *Complete Book of Elves*.

Molti sono, per esempio, gli individui che impiegano spesso il Collimare il giorno prima, o anche pochi minuti prima di un combattimento, in modo da entrare in piena sintonia col proprio drago e fruire così dei vantaggi (+1 sui tiri per colpire e -1 sulla CA, solo durante l'attività della collimazione; l'applicazione dei bonus avverrà soltanto dopo l'estinzione del +4 o +2 previsto dall'azione speciale). Il processo è pur sempre più rapido di una normale comunione elfica. Gli effetti riceveranno un uso estensivo anche laddove non venga contemplato il combattimento. Tecnicamente, la Collimazione conferirà, a scelta del DM, in base alla situazione:

- 1) +1 sul tiro per colpire e -1 sulla CA, se si tratta di arma o, per esempio, anche di un artiglio di drago quando impiegato a livello offensivo;
- 2) +1 sui TS;
- 3) +1 / +10% se si possiedono proprietà percettive; per esempio, l'amplificazione sui *Sensi di Drago (Udito, Olfatto)*, o anche semplicemente come espansione del proprio sapere (*Storia del Bardo, Storia antica, Lingue antiche, tiri di Intuizione, azioni di Disillusione, risoluzioni di enigmi...*)
- 4) +1d2 livelli sul lancio degli incantesimi, nel caso di maghi o di fruitori di magia, in genere. +1d4 su quelli relativi al drago d'appartenenza (per esempio del fuoco, nel caso di un Drago rosso).

Usi generici della Collimazione

Oltre alla funzione principale d'allineamento con un drago, il processo di Collimazione potrà essere impiegato per svolgere alcune funzioni generiche:

- 1) *Allineamento*. Leggendo le tracce dell'aura lasciata dal drago su un dato elemento, per esempio una roccia, una pergamena, o finanche una sua parte, tipo un dente o un corno, o ancora un oggetto, sarà possibile capire l'allineamento della creatura. Si pensi a un'armatura draconica

impiegata da un Difensore malvagio. La risoluzione verrà disciplinata attraverso il valore di Collimazione di chi opera la lettura. L'Elfo o il Difensore ottengono un bonus di +2 sul tiro. [PCIm] il DM può anche decidere di richiedere una vera e propria collimazione, secondo le regole degli *Oggetti draconici*, richiedendo in tal modo la spesa di un quantitativo di punti pari allo scarto di successo del tiro relativo (o insuccesso, se adoperata l'opzione *Negative Clash*; vedi più avanti).

2) *Funzionamento/Malfunzionamento*. Attraverso un profondo processo d'analisi e concentrazione spirituale il personaggio potrà comprendere il funzionamento di un dato elemento draconico. Il tempo di risoluzione è soprattutto legato al proprio valore di Collimazione. In tal maniera, in base ai diversi valori, varierà anche il tempo d'analisi (9-12: 2d6 round / 13-14: 2d4 / 15-16: 1d4 / 17+: 1d2). Il DM può anche stabilire per i propri fini un tempo maggiore, anche in ore. Alla fine dei round di analisi, sarà richiesto un tiro segreto per testare la corretta interpretazione. Nel caso di un critico negativo, si avrà un *misunderstanding*. [Salute] Alla stessa maniera, se il bersaglio è un drago, il fruitore potrà operarvi uno screening completo, per esempio accorgendosi di un malfunzionamento della ghiandola preposta al soffio o anche di una lesione interna, e così via. Questa azione richiede l'uso del *Curare* come pre-requisito (nei confronti del proprio drago d'appartenenza, il tiro riceve un bonus di +4. Il DM può anche integrare l'uso del *Lore* per disciplinare le diverse competenze).

[Durata] l'effetto del Collimare ha una durata in ore pari al proprio valore d'attivazione. Il DM può anche dinamicamente considerare la durata dell'azione pari al quantitativo di PCIm presente al momento della collimazione.

Esempio

Urykamme, drago di bronzo, (*Livello gerarchico: 5 / Saggezza: 15 / Intelligenza: 16 / Collimare: 11*), decide di operare nei confronti di Hegherst, un guerriero elfo, (*Saggezza: 15*) l'azione di *Collimare* (*PClm: 80*), in vista di una temibile minaccia, ed esattamente un'orda di orchi. La concentrazione e la sincronia dei movimenti in battaglia saranno focali per il successo, il drago e il guerriero devono divenire un tutt'uno; anche un solo piccolo errore, e la morte sarà certa. A questo punto, giocatore e DM tireranno per la Collimazione. Il primo realizza per l'Elfo un 8 (su 13; se il fruitore fosse stato un guerriero umano il valore di Collimazione sarebbe stato 11), mentre il DM un 4 (su 11). Attraverso il normale tiro non sono stati realizzati i *power check*, ma il giocatore decide a questo punto di ricorrere ai PClm del drago. Perché venga effettuata una collimazione perfetta, per il primo tiro vengono spesi 5 PClm (per arrivare a 13) mentre per il secondo 7 PClm (per arrivare a 11). In questa maniera, i singoli *power check* vengono realizzati, e il +4 di bonus applicato al primo tiro per colpire di entrambi, durante il proprio turno. L'attività del Collimare rimarrà attiva per ottanta ore.

Questo esempio dà per assunto il comune intento del drago e dell'individuo di operare una collimazione. Il DM può in ogni modo optare per un possibile rifiuto dell'azione da parte del drago stesso. I PClm vengono gestiti dal giocatore per maggiore comodità, ma laddove fosse opposto un problema da parte del drago, il DM applicherà la negazione di tali punti o comunque il contest per la sua risoluzione.

Nota interna: il passaggio di livello gerarchico implementerà il nuovo moltiplicatore per il computo dei PClm complessivi. Il DM può associare a ogni passaggio di categoria anche l'innalzamento di 1 o 2 punti del valore di attivazione di Collimare fino a un massimo di 19.

Nota Dragon Rider Kit: l'abilità del Collimare è molto usata dal *Dragon Rider* (*Council of Wyrms*, pag. 64) per unificare le percezioni e molte delle abilità durante il volo.

[*Difensore dei Draghi / Elfi / Altri - PClm*] Il Difensore dei Draghi o l'Elfo, in virtù del suo status, può usare l'azione di *Collimare* come vera e propria abilità base, fino a 2V a settimana +1V ogni cinque livelli, ottenendo un quantitativo iniziale di PClm pari al proprio valore di Collimazione. Ciò significa che un Difensore al 5° livello potrà usarla tre volte. Nel caso di razze o kit diversi dall'Elfo o dal Difensore, l'uso sarà di 1V a settimana ogni 6 livelli. Le due categorie specifiche fanno del Collimare un'abilità focale per disciplinare i loro rapporti con le creature draconiche, soprattutto per usufruire della nuova tecnologia che tale razza offre ai suoi seguaci.

Progressivamente, ogni quattro livelli (ogni 6 per razze o kit diversi dal Difensore o dall'Elfo), il valore di Collimare aumenterà di un punto. A ogni passaggio di livello, spendendo PC, è possibile oltremodo aumentare il proprio moltiplicatore. **Costo: 2PC: x2 (Livello II) - 3PC: x3 (Livello III) - 4PC: x4 (Livello IV) - 5PC: x5 (Livello V)**. Una classe, razza o kit diversa dal Difensore o dall'Elfo, pagheranno i livelli aggiuntivi al doppio del loro costo. Nel caso dei primi, la spesa dei punti può essere per esempio confacente a coloro che, pur non essendo diventati Difensori veri e propri, si sono comunque avvicinati molto al mondo dei draghi, appropriandosi maggiormente dei relativi segreti. La spesa dei PC è progressiva, pertanto non sarà possibile spenderli, per esempio, per passare da un livello II a un livello IV.

[**Nota**] nel caso in cui un individuo disponesse di PClm personali, tali punti dovranno essere depletati obbligatoriamente per primi (a meno che, una volta esauriti, verranno usati in toto quelli del drago o del fruitore stesso, come stabilito in precedenza).

[**Chiarimenti - Sorgente/Destinataro**] L'azione del Collimare, a livello di frequenza d'impiego interessa soltanto chi lo opera, ossia la Sorgente. Ciò significa che, se un Drago opera una collimazione nei confronti di un Difensore, o viceversa, quest'ultimo non estinguerà la possibilità di un nuovo processo d'allineamento (sempre all'interno della disponibilità prevista dal proprio livello. Ciò significa che un PG di 6° livello, in quanto destinatario del processo di collimazione con un drago, non estinguerà la sua unica possibilità per quella settimana). Egli dovrà comunque spendere PClm se richiesti o nel caso di una riduzione dello scarto per l'attuazione dei power check.

[**Attivazione Oggetti draconici**] L'azione del collimare non interessa soltanto la perfetta sintonia fra individuo e drago, ma funge oltremodo da attivatore per alcune categorie di oggetti draconici. Per esempio, per potere usare certe Armature o Archi, sarà necessario effettuare con essi la collimazione. Siffatti elementi sono contraddistinti da un personale valore di attivazione, fino a un massimo di 25. Così, nel caso di un arco con valore 18, se viene realizzato un 13, il DM dovrà depletare ben 5 PCIm, o non sarà nemmeno possibile flettere di poco la corda. Una volta collimato, l'oggetto potrà essere tranquillamente attivato, fruendo del suo potere. Per tali oggetti, una volta avvenuta la collimazione, non sarà più necessario un ulteriore tiro, a meno che il DM non disponga diversamente. [**Nota**] qualora l'oggetto da collimare non dovesse interessare direttamente il drago, ovvero si riferisce a un elemento utilizzabile soltanto dal personaggio, per esempio un'arma, o comunque oggetti studiati per la struttura metamorfosata di un drago, e quindi condivisibile, dovranno essere usati per forza i PCIm specifici e non quelli del drago.

[**Distanza**] perché l'azione del Collimare possa avere esito positivo, e con esso l'attività del suo effetto, il fruitore e il drago si devono trovare, l'uno dall'altro, a una distanza massima in metri uguale al più alto valore di Collimare fra i due. Ciò significa che, se un Difensore (Collimare: 14) cerca di allinearsi con il proprio drago (Collimare: 16) che si trova a una distanza di 18m, non potrà farlo. Il limite massimo è di 16m (appartenente in questo caso al drago).

[**Critico positivo/negativo**] Nel caso fosse sortito un critico positivo durante il contest, lo scarto per il computo dei PCIm sarà raddoppiato. Nel caso di un critico negativo, verrà direttamente conferita una penalità di -4 al primo tiro successivo.

[**PCIm**] i *Punti Collimazione* potranno essere usati fino al loro esaurimento. Una volta terminati, bisognerà attendere la prossima azione per poterne disporre. Qualora i punti non venissero utilizzati tutti quanti, verranno cancellati all'istante non appena terminerà l'attività della collimazione. Non è possibile cumulare PCIm con quelli dell'attivazione successiva. [**Nota Avanzamento**] aumentando progressivamente il valore di Collimare, ed essendo il Collimare

un'azione dinamica, il pool di PClm verrà sempre aggiornato in base ai nuovi valori. Ciò significa che se un Difensore (Collimare: 12, a Livello II) ha di base 24PClm, non appena passerà a 13, avrà come pool finale 26 (variando anche il moltiplicatore, varierà di conseguenza il valore). [Opzione *Level Plus*] Il DM, se vuole, può aggiungere al valore di PClm il livello del personaggio. [Opzione - *Negative Clash*] il DM potrà, se vuole, operare l'azione di Collimazione anche se un tiro del contest ha sortito un fallimento; in questo caso, i punti saranno pagati il doppio. Nell'esempio precedente, se Urykamme avesse fallito il tiro di 7 punti, realizzando un 18, dal pool di PClm ne sarebbero stati depletati ben 14 per compiere il power check.

L'esaurimento di PClm non estingue l'uso dell'abilità del Collimare.

[*Interferenze*] in quanto la memoria primitiva che il drago condivide con il proprio pupillo identifica una sorta di memoria alveare dove i ricordi condivisi vengono immagazzinati, è possibile che durante tale processo vengano destolate immagini o pensieri di altre creature che a loro volta hanno operato una collimazione. Tecnicamente, il DM effettuerà un tiro % impiegando come valore finale la somma dei valori di Collimazione dei due fruitori. Un successo decreterà l'attivazione dei ricordi. [Oggetti] Se invece l'azione ha come destinatario un oggetto, e il tiro ha esito negativo, la manifestazione verrà esplicitata attraverso un fascio di lingue energetiche della stessa consistenza elementale del drago originario. Il numero dei fasci è individuato da un numero variabile che va dai 2d6 ai 4d6. Le lingue attaccheranno chi ha destolato le memorie dell'oggetto e chi vi sta intorno, potendo dividere il DM il numero degli attacchi. Ogni singola lingua attacca con un valore di thac0 di 15, negando qualsiasi forma di protezione fisica (armature, scudi e altro). Una difesa magica funziona senza alcun problema. L'entità del danno è basata sulla natura elementale del drago in quanto originario possessore dell'oggetto (1d6PF - T.S.: ½ arrotondato per difetto). Ciò significa che, nel caso di un elmo posseduto da un drago dell'acqua (in forma metamorfosata), le lingue causeranno un danno elementale di tipo "acqua".

Il DM può impiegare il metodo dei ricordi per fornire utili informazioni ai giocatori.

[*Risonanza*] Così come tutti i draghi hanno sviluppato un'intima connessione con la propria tana, basata soprattutto sul legame che essi tessono con il tesoro che li contiene, così i draghi sviluppano un profondo rapporto con i propri oggetti e armature.

Sulla fattispecie del *Lair Clairaudience* del *Council of Wyrms* (pag, 53), che ogni drago possiede in virtù di tale legame, il drago nella medesima maniera potrà percepire la presenza di un proprio oggetto, destandone l'aura impressa. Il drago potrà fare entrare in risonanza un oggetto che gli appartiene entro una distanza massima in Km pari al proprio valore di *Sensi di Drago*. Tale abilità è da ritenersi innata e potrà essere usata quante volte si vuole. È in ogni modo richiesto un tiro di *Sensi di Drago* come attivazione; al suddetto tiro potranno essere applicate alcune penalità in base alle diverse evenienze. La risonanza di un elemento provocherà immancabilmente alcune interferenze, aggiungendo nel caso delle lingue, un numero aggiuntivo pari al proprio grado gerarchico, o maggiori particolari nel caso di "ricordi". [*Aura Conflict*] può succedere che l'azione di risonanza coincida con la fase di collimazione da parte di un altro drago o individuo, entrando in conflitto con il processo in corso. In questo caso, verrà effettuato un contest fra il valore di *Sensi di Drago* e quello di Collimazione (in %) di chi sta operando l'azione speciale. Se il destinatario vince il contest, allora la Collimazione potrà andare avanti. **Nota:** se l'elemento entra in risonanza, mentre un altro drago o individuo lo sta usando, e quindi non in fase di Collimazione, e questi fallisce il contest, la regola seguirà lo stesso percorso.

[*Breath Weapon Defense - Opzione*] La collimazione fra un drago e un altro individuo potrà conferire al suo destinatario lo stesso effetto del *Breath Weapon Defense* (inteso come Resistenza) previsto a pag. 44 del modulo Dragonbound. Sarà richiesta una spesa di PCIm pari alla differenza tra i DV del drago che si tenta di contrastare e quelli di chi opera la difesa. Se i punti lo permettono, il giocatore potrà impiegare i PCIm, alla stessa maniera del Collimare, per ridurre lo scarto di insuccesso del tiro (secondo l'opzione *Negative Clash*). Un Difensore o un Elfo effettueranno il contrasto senza raddoppiare i PCIm.

PG Pre-Generati



Umano / Ranger “Dragon Defender” (10° Livello)

Statistiche per il Gioco di Ruolo – PG

Forza: 13 Destrezza: 17 Costituzione: 13 Intelligenza: 14

Saggezza: 14 Carisma: 14 Movimento base: 12

CA: -3 (*Armatura draconica*) NdAt.: 3/2 Punti Ferita: [74] []

Thac0 Base: 11 Thac0 Spada corta (11) Thac0 Nauanta (9)

Danno: 1d6 (+2) / 1d8 (+2) T.S.: PV: 8 VBB: 10 PP: 9 S: 9 I: 11

Drago d'appartenenza: *Faerie Dragon*.

Competenze Generali: *Alertness* (15) – *Accendere il fuoco* (13) – *Acrobazia* (17); *Cacciare* (15); *Cavalcare* (17); *Combattere alla cieca* (-); *Conoscenza degli animali* (14); *Correre* (8); *Danger Sense* (15) – (*Dragon*) *Lore* (14); *Preparare trappole* (17) – *Resistenza* (13); *Seguire Tracce* (18); *Senso dell'Orientamento* (15); *Sopravvivenza – Foreste* (16).

Competenze nelle armi: *Spada corta* – *Arco corto* (Thac0: 9 / *Kylim*: 6)

Abilità standard: *Ranger* – DD **Abilità speciali:** M.S.: 78% NnO: 63% - *Empatia* – BWD

Abilità (innata) draconica: *Respirare sott'acqua* (1V/G) **Sensi di drago** (34%) (*Olfatto e Udito*) – **Abilità dei Difensori dei Draghi:** *Controllo ambientale (Foreste)*.

Svantaggi: *Essenza draconica* – *Tratti draconici* – *Casta guerriera*.

Linguaggi conosciuti: *comune, elfico, draconico*.

Oggetti magici

Nauanta (*Spada corta*+2). **Poteri speciali:** *Plus* / +4 contro i draghi d'allineamento malvagio.

Kylim (*Arco corto*+3). **Poteri speciali:** *Plus* / +1d6 di danno contro razza odiata (*Orchi*; contro *Salamandre del fuoco* solo in regime di *Collimare*)

Pozioni Extra Guarigione (3) – *Mantello dell'Invisibilità* – *Fiala di Atgar* (1d6 applicazioni).

Background

Kyrikumal (Kyril, in lingua comune) è, di sicuro, tra i ranger di tutto l'Ovest il più importante se non quello tenuto in maggiore considerazione dai Guardiani delle relative foreste. Il suo portamento regale, fiero e altresì impavido ha fatto sì che egli ricevesse il soprannome di "Kyrkoon", ossia "dai modi elfici". Una vita consacrata alla salvaguardia della Natura e d'ogni suo elemento. Ma ciò che rende unica, se non straordinaria, la sua storia è il graduale passaggio dalla figura di Ranger a quella di Difensore dei Draghi. Del resto, molti sono gli individui che, in questo periodo, abbracciano la causa dei draghi, e in particolar modo seguendo con gran dedizione e spirito di sacrificio ogni loro richiesta. L'evento che però ha caratterizzato il cambiamento della sua condotta, s'inscrive all'interno di quelle salde e durature amicizie che hanno per protagonista non un semplice essere umano, bensì un drago. Tanto tempo fa, spintosi oltre i confini della foresta di Vyn-Anjer, Kyrkoon rimase ferito in seguito a lunghissimo ed estenuante scontro con una Salamandra del Fuoco. Giacque per molto tempo a terra, finché i suoi occhi, dopo essersi riabituati all'intensa luce del sole, non scorsero in prossimità delle mani il proprio soccorritore. Per lui, di sicuro, non vi sarebbe stata alcuna speranza. Era proprio un Faerie Dragon ciò che Kyrkoon riconobbe in quelle forme minute. Stette a osservarlo per molto tempo, come a contemplare la risoluzione di un evento pressoché impossibile. Ma bastarono pochi minuti, e il piccolo drago comunicò con Kyrkoon attraverso il linguaggio degli elfi. Da quel momento, un intenso rapporto si instaurò fra i due tanto che, dopo alcuni mesi, Ghybeleine, questo era il nome del drago, disvelò al Ranger i segreti del Difensore dei Draghi. Kyrkoon accettò subito, senza indugiare, trovando in quel percorso una nuova fonte di potere, un nuovo modo per mettere al servizio della Natura e dei Draghi la propria competenza e abilità. Così, l'addestramento ebbe finalmente avvio: il ranger imparò a rafforzare il proprio istinto, i propri sensi, sconfinando quasi nella percezione animale, ad affinare le proprie abilità d'elusione, di movimento, imparando oltremodo a scansare il soffio di un drago al pari degli sterminatori, ad accrescere la propria empatia con le creature draconiche e a saper dialogare con la quasi totalità degli elementi di una foresta; per esempio, parlare con le piante, scorgere passaggi o portali appartenenti ai draghi, e parimenti scovarne le entrate più profonde. Insomma, Kyrkoon ne uscì ben oltre arricchito, sviluppando finanche alcuni poteri come quello di respirare sott'acqua. Oramai l'ambiente esterno, nelle forme di una foresta, non aveva più segreti per lui.

Una volta che Ghybeleine statuì la piena maturità del ranger, e la sua padronanza nelle tecniche acquisite, il Faerie Dragon decise di avviare Kyrkoon alla grande prova: il recupero dell'armatura dei draghi, che solo i Difensori più coraggiosi detengono. Ardue le imprese alle quali fu sottoposto il valente Difensore, tanto da ottenere non soltanto l'armatura ma anche due preziosi oggetti di fattura draconica; nella fattispecie, Nauanta, la spada ammazzadraghi, indomita contro quelli malvagi, e Kymil, un arco temibile nei confronti di Orchi e creature elementali. Da quel momento in poi, la condotta di Kyrkoon divenne ben visibile a tutti i popoli del piano, ottenendo grande fama per la sua inossidabile disciplina e atteggiamento nei confronti delle foreste oppresse non solo dai draghi, ma dal male in generale.

Kyrkoon è un individuo fiero, coraggioso e impavido ma non avventato. Ciò che lo caratterizza è una fortissima disciplina e una salda ideologia, tale da renderlo un compagno d'avventura sicuro e affidabile. Mai lascerà in difficoltà qualcuno che abbia bisogno, tanto più se un drago o un essere legato alla natura come una faerie, o uno spiritello o anche un elfo. Del resto, molto ha imparato durante l'addestramento, venendo di conseguenza a stretto contatto con tali razze. Il legame che lo tiene unito a Ghybeleine è molto forte, tale da considerarlo più di un seguace, il drago è come un fratello. Darebbe perfino la sua vita pur di salvarlo. Legame questo che, grazie alla capacità di allinearsi, diviene uno strumento fondamentale durante il combattimento, anche se spesso Kyrkoon si trova a dover contrastare la resistenza di Ghybeleine, che per sua natura odia lo scontro.



[Seguace]

Ghybeleine, Faerie Dragon

(Livello gerarchico *Giovane Adulto*)

DV: 5 / **CA:** 5 (1 quando invisibile) / **AL:** LB / **Mv:** 6, 24 (in volo, A) / **Ml:** 11 **PF:** 37 / **NdA:** Speciale / **Danno:** Morso (1d2) / **Thaco:** 15 / **Attacco Speciale:** *Soffio* (12d8+6) / **Int** (18) / **Costituzione:** 13 / **Saggezza:** 16 / **R.M.:** 40% / **Sensi di Drago:** 60% / Incantesimi (Mago: 5° livello; Chierico: 7° livello). **Nyuarad (specifico):** *Fuoco fatuo - Anelli*. **Collimare:** (14) - **Attivazione:** 5V / settimana - **PClm:** 90.

Background (Breve)

Ghybeleine fu, un tempo, uno dei tanti draghi deputati alla salvaguardia delle foreste di Vyn-Anjer, un loro diretto guardiano. Dopo l'incontro con Kyrikumal, anche il suo destino cambiò in tutto e per tutto, avviando in maniera profonda un percorso dedicato alla tutela del proprio compagno e alla protezione d'ogni elemento della natura. Odia tutti i draghi malvagi, e in particolar modo quelli neri. Tempo addietro, uno di tale specie, Rémnedros, il nome, devastò la maggior parte delle selve presenti presso l'Ovest; il suo acido non risparmiò alcuna creatura, uccidendo con gran premeditazione e piacere le molte faerie che abitavano quei luoghi.

Ghybeleine è un drago buono, gentile nei modi, altruista e non ama molto lo scontro, specie i combattimenti feroci; ma se proprio costretto, farà appello alla magia per sconfiggere una volta per tutte il proprio nemico, soprattutto impiegando tali abilità a supporto del Ranger.

Abilità legate al *Collimare* di Kyrikumal

Valore di Collimazione: 14 - Attività: 4V / Settimana - PClm: 38

Nauanta (Arma magica)

Spada corta+2 / +4 contro i draghi d'allineamento malvagio.

Forgiata attraverso il fuoco dell'omonimo drago d'argento, Nauanta è stata tempo fa risposta nella tomba del proprio fabbro. Grandi pericoli hanno superato Kyrikumal e Ghybeleine per il suo recupero, finanche affrontando temibili non morti a difesa del mausoleo che la conteneva. Nauanta è un'arma che, se usata da una creatura votata al bene, si rivelerà una grande compagna nello scontro contro un drago malvagio. La sua forgiatura fu voluta, del resto, dal concilio dei draghi per combattere un terribile flagello nelle forme di un Drago d'Ombra.

Caratteristiche particolari: se impiegata in regime di *Collimazione* da un essere d'allineamento *Legale*, la spada opererà come una +3/+6. Per mantenerla, contestualmente al tiro, sarà necessario spendere un numero iniziale di PClm pari allo scarto di successo (il doppio nel caso dell'opzione *Negative Clash*). **Valore di collimazione:** 14.

Kymil (Arma magica)

Arco corto+3 / +1d6 di danno contro gli Orchi (nemico specifico)

Kymil è stato costruito dagli elfi del Nord, impiegando il soffio di ben cinque draghi attraverso le *Fiamme di Aspyr*, facendo in tal maniera confluire in esso piccole tracce elementali relative. Questo ha reso suscettibile l'arco alle diverse manifestazioni degli Elementi, impiegando al momento dell'uso quelli antagonisti, in modo da sortire uno specifico temperamento. L'arco è stato recuperato da Kyrikumal e Ghybeleine oltre le montagne di fuoco, all'interno di una tana custodita dal drago rosso Tàlaron.

Caratteristiche particolari: se impiegato in regime di *Collimazione*, il danno aggiuntivo sarà valido nei confronti di creature appartenenti ad uno specifico Elemento stabilito dal giocatore. Nel caso di Kyril, creature di fuoco. Il giocatore può inoltre aggiungere al danno PClm fino a un massimo pari al proprio livello (TS: ½; arrotondato per difetto). Nel caso di Kyril è +10. Per mantenere l'effetto dell'arco, contestualmente al tiro, sarà necessario spendere un numero iniziale di PClm pari allo scarto di successo (il doppio nel caso dell'opzione *Negative Clash*). **Valore di collimazione:** 15.

Ο γ γ ε τ τ ι Δ ρ α c ο n ι c ι



(Adattamento del sistema Dragon Gear)

I draghi di questo periodo, grazie al contatto continuo con le popolazioni elfiche, hanno avviato lunghe ricerche, non solo sul nuovo materiale a disposizione a livello d'armature e oggetti vari, ma anche sulla sperimentazione delle nuove leghe che li vanno a costituire. Questo nuovo impulso ha permesso un rapido fermento e competitività fra gli stessi fabbri, fra mercanti e avventurieri, sempre più impegnati in rischiose quest, pur di reperire il metallo più prezioso.

Ogni lega ha le sue proprietà e caratteristiche specifiche. Alcune sono più versatili per la costruzione d'armi altre per le armature, ognuna venendo incontro alle esigenze dei diversi ricercatori. Le regole per le diverse leghe potranno essere tranquillamente impiegate per le armature dei Difensori dei Draghi.

Le nuove leghe note sono ben tre: il *Dralyum*, l'*Olodryk* e l'*Onyum*, più due speciali rappresentate dall'*Endrakar* e dal *Darstyr*. A seguire, è possibile consultare la descrizione e le proprietà di ogni lega.

Caratteristiche principali

Una delle caratteristiche principali delle nuove leghe draconiche è di sicuro la loro proprietà metamorfica, ossia quella di modellarsi in base al tipo di drago che la indossa. Qualsiasi creatura draconica è capace, in questo periodo, di modellare oggetti, armature o armi fatti di tale lega, potendo adattarla come una guaina al proprio fisico. Tecnicamente ogni drago può usare elementi indossati da altri draghi, superando di gran lunga il problema della propria conformazione fisica (e non della propria taglia, avviandosi il processo di modellazione secondo dimensioni simili). Se l'elemento lo permette (nella propria scheda, sotto la dicitura *Adattabilità*, vi si troverà un "sì" o un "no"), il drago sarà chiamato a effettuare un tiro di Intelligenza (una penalità relativa potrebbe essere contemplata sotto la dicitura). Avuto successo, la creatura potrà modellare la lega di cui è costituito l'elemento, e usarlo di conseguenza. Ciò è possibile grazie alla plasmabilità del dralyk e degli altri composti.

Nel caso di forme metamorfosate o di Difensori di Draghi, l'elemento dovrà essere necessariamente modellato da un drago. Si dice che, come esseri diversi dai draghi, soltanto i Guardiani di Draghi, manipolatori runici, siano in grado di modificare lo stato di tali leghe, e quindi dell'oggetto.

Il processo di modellazione ha una durata in ore pari al grado gerarchico del drago che l'ha operata per ultimo (Drago verso Drago); se la modellazione riguarda invece come destinatario una forma umanoide, la durata sarà in giorni (il drago dovrà passare letteralmente il suo tempo in piena concentrazione; in questo caso particolare, il DM potrà applicare delle penalità per la differenza di taglia). Nel caso in cui la modellazione non fosse operata da un drago, verrà preso in considerazione il valore di Intelligenza dell'individuo in questione. Non è infrequente che alcuni draghi consegnino oggetti draconici, o addirittura i propri, ai Difensori in caso di missioni molto delicate.

Il Dralyum

Questa lega è impiegata nella costruzione d'armi o comunque elementi che vengono usati per scopi offensivi, per esempio gli Artigli di un'armatura o la mazza posta all'estremità della coda del drago (vedi *Council of Wyrms*, Pag. 114). Grazie al rapporto peso/danno, questa lega è molto versatile, un po' meno per le armature complete. Reperirla non è molto difficile ma quasi sempre essa si trova nelle zone limitrofe ai vulcani o comunque alle isole vulcaniche, più in generale vicino a sorgenti di lava dove le relative creature mistiche hanno portato avanti la sua lavorazione. Lega preferita dai Draghi rossi.

Adattabilità	Reperibilità	Bonus CA/PF Str./At.	Mod. Peso
Si	45%	-2/+4PF/+2 (thac0)	+15%

Penalità conferita alla competenza *Fabbricare Armi/Armature*: -3.

L'Olodryk

La lega dell'Olodryk è pressoché impossibile da reperire senza l'ausilio della magia o in ogni modo senza l'aiuto di una guida draconica. L'Olodryk nasce dalla sapiente lavorazione degli incisori di rune per eccellenza. Una tecnica che si è evoluta nel tempo, e che ha conosciuto il suo massimo splendore nel periodo dell'alleanza fra i draghi e gli elfi. La fusione delle due conoscenze ha fatto sì che il dralyk venisse fuso con l'olodril (lega elfica) attraverso il soffio del drago, quale unica fucina in grado di scalfirla, partorendo una lega unica nel suo genere, unendo così una formidabile leggerezza a grande resistenza.

Il DM dovrà considerare questa lega come un dono, fornendolo al giocatore quale premio nel conseguimento di una missione letale. La lega in questione presenta un'altissima resistenza alla manipolazione, che la rende impossibile da adattare a qualsiasi drago (quasi sempre destinata ad oggetti o armature specifiche studiate per la forma metamorfosata o specifica; per tale motivo è molto ricercata dai guerrieri).

Adattabilità	Reperibilità	Bonus CA/PF Str.	Mod. Peso
No	02%	-4/+15PF/+4 (thac0)	-60%

Penalità conferita alla competenza *Fabbricare Armi/Armature* (valore 17+ come pre-requisito per lavorarla; solo un elfo o un drago): -6.

L'Onyum

La lega di Onyum è la più ricercata, ed è quella che ha maggiori possibilità di essere reperita presso fabbri esperti. Una lega che ha fatto la sua storia, soprattutto perché intimamente legata alla casta elfica nel periodo che vide la nascita delle gare fra draghi corridori. L'Onyum presenta alcune caratteristiche peculiari che la rendono una delle leghe maggiormente usate, più dello stesso dralyk, ossia grande resistenza e facilità di lavorazione. Gli elfi contribuirono alla causa draconica, soprattutto insegnando ai draghi della terra alcune tecniche di lavorazione dei metalli più preziosi e finanche d'alcune gemme quali l'ametista e lo smeraldo. La flessibilità fu quindi la prima caratteristica

in assoluto a definire tale lega. L'Onyum può presentare inoltre parti in avorio bianco frammiste alle parti argentate della lega vera e propria in un unicum d'eccezione; secondo alcuni, questa particolare combinazione con l'avorio è limitata ad alcune creature come forma di rispetto, un dono molto prezioso per il coraggio e il valore dimostrati (il più delle volte, legato al superamento di una missione che ha interessato il popolo elfico).

Adattabilità	Reperibilità	Bonus CA/PF Str.	Mod. Peso
Si (+3)	55%	-1/+8PF/+1 (thac0)	+10%

Penalità conferita alla competenza *Fabbricare Armi/Armature* (valore 14+ come pre-requisito per lavorarla; solo un elfo o un drago): -3.

L'Endrakar

La lega dell'Endrakar è dotata di straordinarie proprietà magiche, in particolar modo legate all'elemento del fuoco. Non un semplice fuoco che arde nelle fucine dei fabbri, ma un fuoco elementale che si agita con forza lungo le montagne vulcaniche.

A un'attenta osservazione, la lega di Endrakar risulta molto brillante, con dei riflessi color rubino che richiamano l'intensità di una fiamma che arde in maniera molto accesa. Alcune venature color porpora sono invece riscontrabili lungo le rifiniture.

Adattabilità	Reperibilità	Bonus CA/PF Str./At.	Mod. Peso
Si (-4)	15%	-4/+6PF/+1 (thac0)	-35%

Penalità conferita alla competenza *Fabbricare Armi/Armature*: nessuna. Lavorabile solo attraverso il soffio di un Drago rosso.

[*Manifestazione elementale attraverso Collimare*] se durante il tentativo di Collimare un oggetto costituito da tale lega, viene sortito un 18, 19 o 20 naturale, si verificherà il destarsi della relativa manifestazione. Del resto, la memoria primitiva dei draghi agisce attraverso le auree impresse su un dato elemento; i ricordi e le emozioni del suo antico possessore vengono rivitalizzate e portate a nuova vita. Il

personaggio vedrà dipartire dall'elemento in questione 2d4 lingue di fuoco aggiuntive (oltre a quelle previste dalla regola standard). Ogni lingua di fuoco, a differenza delle altre, attaccherà il drago con un thac0 pari a 12, annullando ogni valore di classe armatura derivante da una protezione (compresa quella dei Difensore dei Draghi).

[*Collimare/Armatura - Valore: 17*] se durante il tiro di Collimare, in rapporto alla vestizione di un'armatura o di una sua parte, viene sortito un critico positivo, il drago o comunque chi lo indossa verrà avvolto da un'intensa aura di fuoco. Si vedranno esattamente alcune lingue avvolgersi al corpo fino a formarne quasi una corazza creata. Finché non indossa completamente, i fasci continueranno a entrare ed uscire come serpi senza arrecare alcun danno. Una volta collimata l'armatura, egli non subirà danni dall'aura di fuoco alla fine della vestizione (2d6PF / round; T.S.: ½). Se il tiro di Collimare fallisce, comunque operato alla fine, allora il danno verrà applicato.

Il Darstyr, la lega d'ombra

La lega del darstyr è una lega molto facile da plasmare, quasi a indicare la volontà di un essere malvagio nel concupire la mente del povero sprovveduto che la indossa. Essenzialmente la lega è un innesto di dralyk e ombra, fuse attraverso il soffio di un relativo drago, ottenendo così un prodotto finale che eccelle per leggerezza e resistenza. Ma come in ogni cosa, c'è una controindicazione, non del tutto trascurabile. Il suo potere corrompe, e l'aura che da essa promana è molto forte. È una lega che, il più delle volte, la si ritrova nelle armature, in particolar modo in quelli forgiati per i draghi ombra. Alcuni addirittura, come i modelli studiati per i draghi leggendari, hanno la proprietà di adattarsi al corpo del drago destinatario, senza dover per questo ricorrere alla modellazione: un dono o una condanna?

Adattabilità	Reperibilità	Bonus CA/PF Str.	Mod. Peso
Si (+3)	25%	-5/+20PF/+4 (thac0)	-70%

Penalità conferita alla competenza *Fabbricare Armi/Armature* (valore 15+ come pre-requisito per lavorarla; solo un drago d'ombra): -4.

[*Armature*] molte delle armature forgiate con la lega del darstyr non possiedono particolari poteri o proprietà, a parte quella di potersi fondere con le ombre, nascondendo pienamente il drago o chi lo indossa (rendendo i Difensori dei Draghi correlati davvero pericolosi). Quindi, in presenza di ombre abbastanza ampie, basterà un tiro di Intelligenza-3 perché il drago riesca a fondersi con esse. Uscire dall'ombra interromperà l'effetto e renderà nuovamente visibile il possessore. In tale stato, ogni forma d'individuazione attraverso i *Sensi di Drago* riceverà una penalità del -25%.

[*Artigli o Armi*] elementi dell'ombra che si riferiscono ad armi o ad Artigli (per il drago oppure i koktoal per i difensori) hanno spesso le caratteristiche di inoculare parte della propria energia mutante nel destinatario del colpo. Una volta stabilito il danno dell'elemento, il DM o il giocatore potrà usare una parte del danno per trasformarla in P_{Om} (vedi regole a seguire). Per esempio, il drago Nayrre, (Intelligenza: 12) nel colpire con un Artiglio d'ombra un avversario totalizza con i dadi 13PF di danno; la creatura però decide di assegnarne 5 come effettivi e i restanti 8 come P_{Om}. Il bersaglio ha diritto a un TS contro Veleno per dimezzare il quantitativo di P_{Om}. Il valore limite di PF convertibili è pari al proprio valore di Intelligenza o Saggezza. Nell'esempio precedente, Nayrre ne avrebbe potuto convertire massimo 12 (e quindi 1PF solo come danno effettivo).

Gestione degli elementi "Ombra"

Il profondo lavoro che i draghi portarono avanti nei confronti della propria razza, purtroppo ben presto mostrò la sua controparte. Le buone intenzioni sulla manipolazione della lega di dralyk non tennero conto della presenza di un elemento molto pericoloso che, una volta insidiatosi nel mondo draconico, e non solo, avrebbe messo a repentaglio la vita degli stessi draghi; questo nuovo elemento fu rappresentato dall'ombra, e nella fattispecie dalla lega che venne chiamata col nome di "darstyr". La lega di dralyk venne così fusa con l'oscurità, ed essa accrebbe i propri poteri in rapporto all'uso che ne fecero i relativi portatori. Adoperare un elemento dell'ombra è severamente sconsigliato, se non proibito in certi casi, ma la brama di

potere della maggior parte dei draghi e dei guerrieri li ha condotti inevitabilmente all'Abisso. Molte, del resto, sono le creature divenuti spettri a causa di tale potere.

Tecnicamente

Ogni qual volta un drago o una creatura diversa impiegherà un elemento ombra, la sua manifestazione elementale sarà rappresentata di conseguenza da un fascio di lingue d'ombra. A differenza delle altre, ogni lingua non causerà danno ma conferirà dei punti speciali detti *Punti Ombra (POm)*. Il DM potrà, per sue esigenze di gestione, stabilire dei quantitativi limite, eguagliati o superati i quali, il drago dovrà necessariamente effettuare con successo un TS contro Soffio per non avere assegnato un *Tratto Draconico* (legato all'Ombra; vedi il modulo *Dragonbound*). Per esempio, la trasformazione di una parte o più parti corporee fino alla totale sostituzione, divenendo così uno spettro. Qualora, nella prima soglia limite, il TS dovesse avere successo, non prendendo così il Tratto Draconico, ogni uso successivo attiverrebbe però ciclicamente il TS, non dovendo accumulare per forza altri punti. Una volta fallito il TS, e conferito il Tratto, si potrà proseguire con l'assegnazione dei POm fino alla seconda soglia limite. Il DM può anche decidere una soglia limite unica, superata o eguagliata la quale avverrà la diretta perdita del personaggio. Il Dungeon Master sarà libero di rendere più flessibile la gestione della regola in base alle proprie esigenze narrative.

[*Collimare*] Il DM, se vuole, potrà conferire POm anche durante il processo di semplice collimazione, senza dover attendere il manifestarsi delle energie elementali (contando come quantitativo di POm lo scarto di successo del tiro di attivazione o addirittura gli stessi PCm spesi per i power check).

[*Allineamento*] un elemento d'ombra potrebbe non dare alcun esito alla lettura dell'Allineamento. Tutto è lasciato alla discrezione del DM.

[*Seduzione dell'Ombra*] l'elemento ombra è differente dalla maggior parte degli elementi già impiegati dai draghi malvagi, sulla quale viene pur sempre impressa la loro aura. Un drago "buono" è difficile che

impieghi un tale elemento anche se, a volte, è quasi impossibile star lì a pensare se usarlo o no, in casi di estremo pericolo; del resto, molti di essi non sono veri e propri oggetti magici di ampio potere.

L'elemento ombra ha però la pericolosa quanto fuorviante tendenza a sedurre il drago, anche prima del suo uso, alla sua semplice osservazione (entro tre metri dall'oggetto). Pertanto, chiunque dovrà operare con successo un TS contro Incantesimi per non essere sedotto dal potere dell'elemento, e così costretto ad avviare il suo uso. Il TS riceverà una penalità pari al livello gerarchico detenuto dal drago che l'ha forgiato o che comunque ne ha attuato la modellazione.

[Progressione] l'assegnazione dei POM è valida con il semplice uso dell'elemento d'ombra o con la sua modellazione, non necessariamente limitandosi all'azione di collimazione. In tal caso, lo scarto di successo o insuccesso dell'attivazione del relativo potere previsto dall'oggetto o della modellazione (tiro di Intelligenza), diverrà il quantitativo effettivo o aggiuntivo di POM.

[Opzione Poteri dell'Ombra] una volta ottenuto il *Tratto Draconico* d'ombra, contestualmente il DM potrà assegnare anche un potere, uno svantaggio.

Oggetti draconici specifici

Artiglio di Emerantys (Coppia anteriore)

Penalità alla modellazione: -3 – **Adattabilità:** Sì

Lega: Olodryk – **CA/PF strutturali:** -3/35PF

Danno: 2d6 / 2d6 – 1d4+1/1d4+1 (per le forme umanoidi)

L'artiglio di Emerantys, appartenuto un tempo a un drago di ametista, conferisce al drago che lo indossa la capacità di manipolazione sulle gemme preziose, e in particolar modo sul controllo elementale. Con l'ausilio del potere dato da tale oggetto, il drago potrà cambiare lo stato fisico dei propri artigli, dando loro la consistenza del rubino, dell'ametista, dello smeraldo o ancora dello zaffiro. Con ciò, muterà anche la tipologia del danno o la proprietà a essa correlata. L'attivazione avverrà attraverso un tiro di Intelligenza, con una penalità stabilita in base alla gemma preziosa adoperata al momento. L'effetto ha una durata in ore pari allo scarto di successo del tiro.

Soltanto 4 volte al giorno potrà essere cambiato lo stato elementale degli artigli, e solo dopo l'estinzione di un effetto precedente (ossia non è possibile passare repentinamente da uno stato all'altro).

Pietra preziosa	Penalità sul tiro di DG	Entità del danno	Proprietà magica
Ametista	-4	1d4	Barriera*
Zaffiro	-3	1d6	Etherea**
Rubino	-2	1d8	Ardimento***
Smeraldo	-1	1d10	Linfa****

*Finché indossato il maglio, il drago potrà erigere una barriera in grado di deflettere gli incantesimi pagando 2 punti Costituzione x livello di Magia secondo la pratica del Nyuarad.

** Finché indossato il maglio, il drago fruirà dell'effetto di *Caduta libera*.

*** Finché indossato il maglio, qualsiasi incantesimo di fuoco verrà lanciato come 1d4 livelli superiore.

**** Finché indossato il maglio, qualsiasi cura operata dal o al drago, aumenterà di una categoria di dado l'effetto finale (per esempio una cura che prevede 3d6 passerà a 3d8).

Manifestazioni elementali: [*Ricordi*] le immagini evocate dalle tracce spirituali di Emerantys si riferiscono alla sua vita passata presso le miniere dell'Ovest. Momenti di caccia, missioni all'interno di antichissime rovine sotterranee, lavorazione di pietre preziose, comunioni elfiche, armi e oggetti fatti di gemma, scontri in cui compaiono differenti stati strutturali degli artigiani. [**Lingue**] *A scelta fra i quattro tipi di gemma* (#: 1d6 - Danno: 1d6+1 - Thac0: 16). Fa eccezione lo Smeraldo che, come manifestazione elementale, guarirà invece le ferite se presenti sul corpo del possessore dell'elemento (ogni lingua guarirà quindi 1d6PF).

Elmo di Hyrfall

Penalità alla modellazione: -5 - **Adattabilità:** solo Draghi

Lega: Dralyum - **CA/PF strutturali:** 0/36PF

L'elmo di Hyrfall, appartenuto un tempo a un drago della terra, grazie alla sua forma di ariete, conferisce al drago che lo indossa la capacità di potenziare il proprio attacco durante la carica. Questo è considerato il predecessore dell'elmo che caratterizza tuttora l'armatura del leggendario drago Juggernaut. Un qualsiasi drago che carichi, impiegando l'elmo, ha due possibilità: 1) una volta riuscito il tiro per colpire con un 18 naturale o più, potrà triplicare il danno (invece del x2); 2) applicare il x2 al danno e conservare un +x1 per la prossima carica, fino a un massimo di +x3 aggiuntivo. Per conservare il bonus sul moltiplicatore, il drago dovrà operare con successo un tiro di Intelligenza, contestualmente al tiro: a esso verrà applicata una penalità pari al cumulo dei bonus ottenuti. Per esempio, se il drago è alla sua seconda carica, ed aveva già conservato un bonus sul moltiplicatore, opererà il tiro corrente di conservazione a -2 e così via. Il bonus massimo ottenibile (contando il x2 base) è x5. Fallito il tiro di conservazione, il plus verrà perso, rimanendo con quello corrente (ossia

al prossimo otterrà massimo un +x2, avendo perso la possibilità di realizzare il x3).

[Opzione Ariete – Catalyst Clash] ogni volta che il drago impiegherà l'elemento per una carica, verrà conteggiato lo scarto di successo del tiro per colpire: **[Approccio critico]** Moltiplicato x 5, il valore finale in % designerà la probabilità di rottura del collo da parte del drago operante la carica. **[Approccio moderato]** fallendo il tiro %, il drago prenderà un ammontare di danni pari a 1d10PF x scarto di successo, invece della rottura diretta del collo.

Manifestazioni elementali: **[Ricordi]** le immagini evocate dalle tracce spirituali di Hyrfall si riferiscono ad alcune battaglie in cui veniva impiegato come vero e proprio ariete. Campi da guerra, sfondamento di portoni, torri di guardia, breccia nei muri di castelli o particolari strutture di protezione, sbaragliamento d'interi schiere di soldati. **[Lingue]** Fasci di energia che prenderanno la forma di veri e propri arieti (Danno: 2d6 – Thac0: 12 – 20 naturale raddoppia il danno).

[Svantaggio] Finché indossato, ogni mese il drago dovrà effettuare un tiro di Shock per non perdere progressivamente l'abilità del volo. Se viene fallito il tiro, il drago non potrà più volare per un numero di mesi pari allo scarto di insuccesso.

Coda di Tamerkan-Astyrre

Penalità alla modellazione: -3 – **Adattabilità:** Draghi o creature dotate di coda

Lega: Dralyk – **CA/PF strutturali:** 4/35PF

Danno: 2d6 / 2d6 – 1d4/1d4 (per le forme umanoidi)

La Coda di Tamerkan-Astyrre, appartenuta un tempo a un drago berserker, rappresenta una vera e propria arma offensiva. Essa è, in tutto e per tutto, una *Tale Mace* (*Council of Wyrms*, pag. 114), con la

differenza che, intorno, la superficie è puntellata di piccoli aculei. A un semplice comando del drago, essi si allungheranno e verranno letteralmente espulsi con forza, venendo proiettati contro il proprio bersaglio. L'attivazione richiede un tiro di Costituzione-4. Ogni singolo dardo colpisce con un $\text{thac}0$ pari a 17, mentre il bersaglio riceve un TS contro Soffio per dimezzare il danno (arrotondato per difetto; danno: $1d6\text{PF}$). Una volta indossata, il numero base d'aculei che sarà caricato è pari alla somma tra il valore di Intelligenza e quello di Saggezza del drago. Di volta in volta, il drago ne potrà fare uso, non necessariamente scagliandoli tutti quanti alla sua attivazione. Esauriti gli aculei, il drago potrà effettuare la loro ricostituzione soltanto dopo un numero di ore pari al proprio valore di Costituzione. Questo elemento non prevede la ricostituzione dinamica degli aculei per cui, finché non vengono esauriti tutti, non potrà essere rigenerato il potere della coda.

Se viene usata la versione PG del drago, questi dovrà possedere obbligatoriamente la competenza *Tail Slap* per poter usare la Coda (*Council of Wyrms*, pag. 40). Nel caso in cui fosse posseduta, ma non quella di *Tail Mace* (*Council of Wyrms*, pag. 114), verrà applicata la penalità stabilita per il non esserne competente (non vale la regola sull'affinità dell'arma).

Manifestazioni elementali: [*Ricordi*] le immagini evocate dalle tracce spirituali di Tamerkan-Astyrre si riferiscono alla sua vita passata di drago berserker. Lunghe cacce attraverso percorsi impervi e ricchi d'ostacoli, a volte letali, momenti di caccia sanguinaria, scontri in vere e proprie arene, barbare uccisioni di altri draghi. [*Lingue*] *Le lingue evocate da questo elemento divengono al tatto molto taglienti come una lama* (#: $2d6$ - Danno: $2d8$ - $\text{Thac}0$: 11). Un 20 naturale sul tiro per colpire causerà il medesimo effetto di una *lama vorpal*. Gli oggetti di un drago berserker sono elementi nati per uccidere.

Coda di Tusharàk

Penalità alla modellazione: +3 - **Adattabilità:** Draghi o creature dotate di coda

Lega: Darstyr - **CA/PF strutturali:** 3/30PF

Danno: - / -

La Coda di Tusharàk, appartenuta un tempo a un drago ombra, è un oggetto molto particolare. Simile a una Tale Mace, essa viene posta all'estremità della coda, presentando una serie di filamenti d'ombra che terminano con una piccola sfera di oscurità, come fossero dei piccoli sonagli. Quando attivati, attraverso un tiro di Intelligenza-3, essi inizieranno a scampanellare non producendo alcun suono. Solo creature o animali dotati di fine udito potranno sentirne il rumore. L'effetto di tale elemento è quello di un *Immagini Illusorie* da mago, con la differenza che le copie saranno fatte di ombra, e perfino lo stesso originale verrà ricoperto da un manto di oscurità fittissima. Il numero d'immagini evocate è pari a $1d4 + 1$ ogni 4 punti di Int del drago. Ciò significa che, un drago con Int 13, aggiungerebbe altre tre immagini. Ma la particolarità della coda di Tusharàk sta proprio nella sua attivazione: se essa è positiva, le copie si muoveranno insieme all'originale, in tutto e per tutto. Nel caso in cui il tiro fallisse, le immagini verrebbero evocate comunque, ma il drago prenderebbe oltre al quantitativo base altri 4POM per immagine evocata. Se viene sortito un critico negativo sull'attivazione, le immagini attaccheranno il drago originale. Se il critico è positivo, il drago potrà portare le immagini in combattimento come fossero vere e proprie illusioni.

Un incantesimo di *Silenzio* lanciato direttamente sull'elemento o sul drago, investendo l'area della coda, bloccherà immediatamente l'effetto di evocazione delle immagini (o comunque spariranno se già evocate).

Manifestazioni elementali: [*Ricordi*] le immagini evocate dalle tracce spirituali di Tusharàk si riferiscono alla sua vita passata. Lunghi voli notturnei, momenti di caccia, scontri feroci, scene di combattimento combinato col proprio Dragon Rider. [**Lingue**] *Ombra* (#: $1d6$ - Danno:

nessuno; conferimento 2d8 P_{Om} / TS: ½ arrotondato per difetto-Thac₀: 15).

Artiglio di Nuan-Anadyr (Coppia anteriore)

Penalità alla modellazione: +3 - **Adattabilità:** Draghi e Metamorfofati

Leg: Darstyr - **CA/PF strutturali:** 0/44PF

L'artiglio di Nuan-Anadyr, appartenuto un tempo a un drago dell'ombra, conferisce al drago che lo indossa la capacità di inoculare il proprio veleno d'ombra attraverso un semplice colpo. Gli effetti sono quelli contemplati nell'ADD-In 03 del Dragon Stack. Se a maneggiarli non è un drago dell'ombra, o un suo difensore, allora il possessore prenderà secondo regola P_{Om} derivanti dal suo uso.

Manifestazioni elementali: [*Ricordi*] le immagini evocate dalle tracce spirituali di Nuan-Anadyr si riferiscono alla sua vita passata di drago assassino. Eventi in notti buie come momenti di caccia feroce, omicidi. [*Lingue*] *Ombra*. Secondo *Standard*.

Artiglio di Kard-Astyrre (Singolo)

Penalità alla modellazione: +2 - **Adattabilità:** Draghi e Metamorfofati

Leg: Dralyum - **CA/PF strutturali:** 1/40PF

L'artiglio di Kard-Astyrre fu costruito da un drago di fuoco, e conferisce al drago che lo indossa la capacità di usare gli stessi effetti dell'incantesimo della sfera dei draghi *Opalescenza* senza l'ausilio del soffio. L'entità di danno per la parzializzazione dei dadi da ridistribuire al maglio sarà individuata dal valore di Costituzione del drago stesso (categoria 1d6). Ciò significa che un drago che possiede 14 in Costituzione, potrà dividere 14d6 sulle cinque punte dell'artiglio. L'effetto di *Opalescenza* viene attivato attraverso un tiro di Costituzione-

7. (Vedi *Opalescenza* sul modulo Dragonbound, pag. 101). Le opzioni *Lympha* e *Rigenerazione* sono utilizzabili senza alcun problema; in tale maniera, il drago potrà oltremodo riparare un'armatura, perfino curare una brutta ferita.

Manifestazioni elementali: [*Ricordi*] le immagini evocate dalle tracce spirituali di Kard-Astyrre si riferiscono alla sua vita passata presso il Santuario degli Elfi, addestrato alla manipolazione del Fuoco Bianco (Etyuamar). Lunghi voli attraverso le montagne, momenti di caccia, missioni all'interno di antichissime rovine, riti propiziatori insieme agli elfi, comunioni elfiche, l'interno di una fiamma bianca entro la quale ardono le spoglie di un drago per darne alla vita di nuove. [**Lingue**] *Fuoco albino* (#: 1d6 - Danno: 3d6 - Thac0: 15).

Incantesimi
draconici



ADD-In 04 – Nuovi Incantesimi della Sfera dei Draghi

(Adattamento generico del sistema Dragon Cast)

I seguenti incantesimi, appartenenti alla Sfera dei Draghi, seguono il sistema Level-less delle pietre Dracovar, contemplate nell'Appendice II del modulo Dragonbound, a pag. 93.

Dragon Spectre

Variante generica del Dragon Cast

Raggio di Azione: -

Durata: 3d6 round + 1d6 round/livello

Area d'effetto: Speciale

Componenti: V, S

Tempo di Lancio: 2+

Tiro Salvezza: -

Costo: 25 dracovar

Finché attivo l'incantesimo, un drago bersaglio potrà rendere maggiormente difficile la percezione di sé ai sensi di un'altra creatura draconica o comunque che possieda i *Sensi di Drago* (per esempio un Difensore dei Draghi). Tecnicamente, ogniqualvolta qualcuno tenterà d'individuare la presenza del drago, verrà effettuato un contest fra i sensi di drago della sorgente e quelli del destinatario. Inoltre, l'incantesimo attiverà l'effetto di *Invisibilità* (vedi relativo incantesimo). Il drago bersaglio ottiene sul proprio valore di contest un bonus del 5% x il proprio livello gerarchico.

Esempio

Malykat, drago rosso, (Venerabile; Sensi di Drago: 85%) si trova in uno spiazzo all'interno di una foresta molto fitta. Decide così di ricorrere ai suoi Sensi di Drago per percepire la presenza di un altro drago nei dintorni. Non molto distante da lui, a circa un chilometro, si trova Grebel, un drago del fuoco, (Giovane Adulto; Sensi di Drago: 60%), il quale ha però attivo l'incantesimo *Dragon Spectre*. A questo punto, il

DM opererà un contest fra i due draghi; Grebel lancerà su un valore finale di 85% (60 + 25). Malykat fa 30 col d% mentre Grebel ottiene un 25. Quest'ultimo vince il confronto, e Malykat alla fine non riuscirà a percepire nulla.

[**Effetti indesiderati Spectre**] Ogniqualvolta il drago ricorre all'uso del *Dragon Spectre*, altro non fanno che aprire, seppur temporaneamente, un varco nel piano delle Ombre, esponendosi così alle sue dirette influenze. Una volta operati circa dieci accessi, il personaggio dovrà effettuare con successo un TS contro Morte per non divenire esso stesso uno spettro. Il numero di dieci viene dato come limite, per cui il DM può anche stabilire un TS a ogni accesso, decretando per ogni fallimento la graduale trasformazione in Ombra. La mutazione del *Dragon Spectre* può finanche modificare o alterare i tratti draconici, dirigendo la tipologia specifica verso il regno delle tenebre; per esempio, contemplare sì la comparsa di occhi draconici ma bianchi come il ghiaccio, oppure artigli composti di ombra (a dispetto della categoria del drago di appartenenza).

Dragon Eyes

Variante generica del Guardiano di Draghi

Raggio di Azione: -

Durata: 1 ora per livello

Area d'effetto: Drago

Componenti: V, S

Tempo di Lancio: 2+

Tiro Salvezza: -

Costo: 15+ Dracovar

Con questo incantesimo, il personaggio può rafforzare i suoi Sensi di Drago durante una qualsiasi individuazione, semplicemente avvalendosi di due "occhi" aggiuntivi. Al momento dell'attivazione, due iridi affilate appariranno sul palmo della mano del mago. Ogni occhio, di cui fruirà il mago, aggiunge un +15% al valore base dei Sensi di Drago. Il giocatore potrebbe anche decidere di fruire dei propri sensi per fare la scansione di un punto e dirigere le due mani in altri due punti differenti per accelerare il processo d'individuazione. La differenza sta

nel fatto che, laddove agiscono gli occhi, in maniera indipendente, il valore sarà soltanto del 15%. La durata è di un'ora per livello. In via più generica, questo incantesimo è molto utile nel caso in cui il personaggio fosse accecato o bendato, potendo vedere attraverso gli occhi draconici, o in battaglia, evitando di essere preso alle spalle mentre combatte.

Potenziamenti: [*Individuazione magica*] il personaggio può conferire ai suoi occhi o a uno di essi lo stesso effetto dell'incantesimo *Individuazione del Magico*. Contestualmente al lancio dell'incantesimo, il mago dovrà spendere 5 dracovar aggiuntive per ogni occhio. L'effetto aggiunge ulteriormente un +10% di bonus sulla rilevazione della specifica Sfera d'appartenenza di un incantesimo.

[*Lettura magica*] il personaggio può conferire ai suoi occhi o a uno di essi lo stesso effetto dell'incantesimo *Lettura del Magico*. Contestualmente al lancio dell'incantesimo, il mago dovrà spendere 5 dracovar aggiuntive per ogni occhio.

[*Comprensione dei Linguaggi*] il personaggio può conferire ai suoi occhi o a uno di essi lo stesso effetto dell'incantesimo *Comprensione dei Linguaggi*. Contestualmente al lancio dell'incantesimo, il mago dovrà spendere 10 dracovar aggiuntive per ogni occhio.

[*Riflettere lo sguardo*] il personaggio può conferire ai suoi occhi o a uno di essi lo stesso effetto dell'incantesimo *Riflettere lo sguardo*. Contestualmente al lancio dell'incantesimo, il mago dovrà spendere 10 dracovar aggiuntive per ogni occhio. Per rendere valida la riflessione dello sguardo, il mago dovrà porre le braccia verso la creatura che sta compiendo l'attacco, e attivarlo. È chiaro che l'effetto di riflessione agisca su tutte le creature e non solo su quelle draconiche, così come i potenziamenti precedenti.

Dragon Mask

Raggio di Azione: -

Durata: 3 ore per livello

Area d'effetto: Drago

Componenti: V, S,M

Tempo di Lancio: sp

Tiro Salvezza: -

Costo: 25 dracovar + 5 per parte

Con questo particolare incantesimo, il mago può mutare il proprio corpo in una forma umanoide di tipo draconico, o comunque alcune sue parti. Per far ciò, sarà necessario prima di tutto possedere un lembo di pelle di drago capace di coprire almeno metà del viso. Il mago dovrà sagomare tale pelle, in tutto e per tutto, in una sorta di maschera, anche semplicemente facendovi i buchi per gli occhi. Una volta fatta aderire al volto, e lanciato l'incantesimo, la pelle aderirà perfettamente, fondendosi con esso. Dopo 1d6 round avverrà la mutazione di una o più parti. Il numero esatto è discriminato dal livello del mago: 1-3: 1 parte; 4-6: 2 parti; 7-10: 3 parti; 11-15: 4 parti; 16-20: 5 parti. Il DM può scegliere semplicemente consultando la pagina ++ del Council of Wyrms, fra artigli, coda, ali, morso. Il DM potrà inoltre richiedere la spesa di PC per l'acquisto della parte come competenza, soprattutto per le diverse forme coordinate (per esempio, artiglio/artiglio/morso). Laddove il mago non fosse competente nei confronti di quella specifica parte, soffrirà le penalità stabilite dalla tabella inerente i draghi.

Potenziamenti: [Plus]. Come i draghi, il mago potrà aggiungere al danno del colpo inferto con la parte specifica, il proprio livello. Contestualmente al lancio dell'incantesimo, il mago dovrà spendere 15 dracovar aggiuntive.

[Eleggibilità] Come per i draghi, la parte è considerata magica, e pertanto riterrà un proprio plus in base al livello del mago, in modo da colpire creature che richiedono una particolare arma (+1, +2...); solo l'eleggibilità a colpire è valida, senza aggiunte al bonus o al danno.
Plus previsti. 1-5: +1; 6-10: +2; 11-15: +3; 16-20: +4. Contestualmente al lancio dell'incantesimo, il mago dovrà spendere 10 dracovar aggiuntive per Plus; un mago di 6° livello pagherà quindi 10 dracovar per il +2.

[Tratti draconici e Permanenza] una volta mutata la parte o accresciuto un tratto draconico già presente, il DM prenderà in considerazione la regola esposta a pag. 10 del Council Wyrms (Constitution). Pertanto, si effettuerà un tiro di Shock per ogni parte. Il fallimento del suddetto tiro decreterà la permanenza della parte per un numero di giorni (o di mesi, secondo la regola base per i draghi) pari allo scarto di insuccesso.

[*Artigli e Componenti*] a seguito di una lunga permanenza della parte draconica, o comunque breve, il mago potrebbe trovarsi nelle condizioni di dover maneggiare oggetti o le stesse componenti materiali con degli artigli. In questo caso, verrà applicata la stessa regola relativa ai koktoal, legata all'uso degli Strumenti musicali, contemplate a pag. 21 del modulo Dragonbound. Pertanto, un mago con Destrezza 15 che dovrà gestire i propri componenti materiali farà il tiro di manipolazione con una penalità di -3.

Dragon Cast

Variante generica del Dragon Cast

Raggio di Azione: a vista

Durata: 5 round + 2 round/livello

Area d'effetto: Mago

Componenti: V, S

Tempo di Lancio: 3

Tiro Salvezza: -

Costo: 50 dracovar

Finché attivo l'incantesimo, un drago o un mago potrà far condividere la Sfera dei Draghi ad un altro mago (i draghi hanno già l'accesso in virtù della loro razza, potendo in questa maniera aprire l'accesso a porzioni di draknamal, la memoria primitiva). Per avere successo, il bersaglio deve essere a vista. Una volta in condivisione, il bersaglio potrà attivare gli incantesimi semplicemente effettuando un tiro di Intelligenza o di Collimare (*Add-In 01*) meno il livello dell'incantesimo. Qualora uno dei due fruitori di magia non fosse d'accordo sul lancio di un determinato incantesimo, potrà contrastare l'altro, così bloccandone l'attivazione; in questo caso sarà richiesto un contest non prima però di avere identificato il tipo di incantesimo attraverso un tiro di *Conoscenza della Magia-3*. Del resto, una volta che il drago o il mago sta per attivare un incantesimo, l'altra parte avvertirà al momento solo l'accesso alla sfera ma non esattamente la tipologia. Se il tiro di comprensione fallisce, non potrà essere possibile il blocco del lancio. Il DM può anche stabilire una penalità per chi contrasta pari al livello dell'incantesimo da bloccare.

[**Opzione Collimare**] il DM può stabilire, se vuole, una sorta di attivazione per la condivisione. Una volta lanciato l'incantesimo, sorgente e bersaglio effettueranno un contest fra Intelligenza del primo e Intelligenza del secondo. Lo scarto fra i due valori, oltre a stabilire il numero di PClm da spendere, stabilirà la penalità conferita al drago durante l'attivazione dell'incantesimo. Questa opzione tiene in considerazione il possibile insuccesso o l'imperfezione del legame che viene stabilito fra le due sorgenti.

[**Opzione Individuazione Magica**] Il personaggio, se possiede nella sua lista l'incantesimo *Individuazione del Magico*, potrà stabilire subito la sfera di appartenenza attraverso il tiro % (10% per livello del personaggio; vedi relativo incantesimo).

Esempio

Bartek, mago di 12° livello (Intelligenza: 16 - *Conoscenza della Magia*: 13), lancia il *Dragon Cast* sul suo compagno di viaggio Kybita (Intelligenza: 17). Durante una missione, i due giungono nei pressi di un grosso crepaccio. Qui, ahimè incontrano un gruppo di feroci Orchi, pertanto Kybita decide di sua iniziativa di lanciare un incantesimo di *Furia draconica*, sfruttando l'accesso alla Sfera dei Draghi. Bartek può solo intuirlo, ma è già tardi perché egli sente una forte energia che sta accedendo alla sfera. Di conseguenza, Bartek si oppone, e il giocatore dichiara al DM di contrastare il lancio. Per primo, verrà effettuato contestualmente un tiro di *Conoscenza della Magia* con un valore finale di 10. Sul dado viene ottenuto un 4, il tiro ha successo e gli indugi di Bartek vengono fuggati una volta per tutte, poiché si tratta proprio di *Furia draconica*. Adesso, per portare a termine il contrasto, il giocatore effettuerà un contest contro l'Intelligenza di Kybita. Alla risoluzione dei tiri di dado, Kybita ottiene un 3 e Bartek un 10, così vincendo il compagno di viaggio (che attiverà la *Furia* a -7, poiché contrastato).

Πλοτ
ε Τρασσε



La Locanda del Drago fumante

Strani eventi stanno sconvolgendo le zone dell'Ovest. Misteriose uccisioni e sparizioni di draghi sono i principali atti che li caratterizzano. In base alle informazioni raccolte, è stata riscontrata una maggiore attività predatoria nelle zone limitrofe alle montagne. Qui, in particolare, posta fra alcuni anfratti, una locanda è divenuta la sede d'incontro di molti guerrieri, con un'inquietante presenza di sterminatori di draghi.

Invero, le uccisioni e le sparizioni sono dovute alle continue battute di caccia organizzate dalla stessa locanda, usata come paravento per una fitta rete di loschi affari, perpetrati da mercenari e sterminatori. Una vera e propria tratta di giovani draghi è stata oltremodo avviata per l'organizzazione di incontri clandestini, eludendo i controlli dei Difensori dei Draghi, assoldati in gran numero dal Concilio per risolvere il problema. Il gestore della Locanda è un oste di nome Ubern; sotto le sue spoglie si cela un temibile e valoroso sterminatore di draghi.

Partenza: i PG sono assoldati da un drago d'argento, con lo specifico compito di indagare su tali atti criminosi, e sulla sparizione dei giovani draghi. È consigliata la presenza di un Difensore dei Draghi (modulo Dragonbound), o di un intero party di difensori molto diversificato (tra ranger, bardi, maghi e così via).

Plot: indagare sul posto, e in caso porre fine alla situazione (nei limiti del possibile), o comunque far ritorno al Concilio e consegnare più informazioni possibili. Per tale impresa i PG otterranno una ricompensa modesta che va dalle 600mo alle 2000mo.

Mitologia draconica

Una profonda oscurità ha inghiottito l'intero piano. Tutte le terre sono ammantate di questa oscurità imperante, alimentando l'estasi e il fervore delle creature della notte. Continui sono gli attacchi d'ombre, non morti, e perfino l'imperio del drago delle ombre si fa sentire; il suo

alito sovrasta cose, persone e la morte dispensa nella propria invisibilità apparente.

Dietro a tutto ciò, si cela un evento alquanto straordinario ma parimenti disastroso e impensabile. Naùle, uno degli jngmir, i fiori del Crepuscolo, è stato rubato dalle sale della divinità draconica Aellar. Senza di essa, l'oscurità non può essere ritirata, negando così la possibilità alla divinità antagonista di diffondere la luce sul piano.

Il furto del mistico fiore è a opera del Drago delle Ombre, Kyrnivas. Tale creatura ha mobilitato un ingente dispiegamento di forze, demandando ai suoi campioni, ben tre difensori delle ombre, il recupero di Naùle. Il costrutto adesso giace nelle profondità della tana di Kyrnivas.

Partenza: i PG sono assoldati dal Concilio dei Draghi, con lo specifico compito di indagare sul furto del costrutto floreale, e del suo recupero. È consigliata la presenza di un Difensore dei Draghi, o di un intero party di difensori molto diversificato (tra ranger, bardi, maghi e così via).

Plot: indagare e scoprire la locazione della tana di Kyrnivas, recuperare Naùle e consegnarle alle sale della divinità della notte (Aellar). Per tale impresa i PG otterranno una ricompensa che va dalle 2000mo alle 30000mo.

Jngmir – I fiori del Crepuscolo

Fiori molto particolari, costruiti dalle divinità draconiche, ai primordi, legati soprattutto al potere del Crepuscolo. Essi vengono usati anche dai maghi più esperti per le loro caratteristiche intrinseche, come ingredienti per i propri incantesimi. I più noti sono: Nuàta, il fiore della Luce; Naùle, il fiore delle Tenebre, ed Elevris, il fiore dell'Alba.

Stando alla mitologia draconica, le divinità a essi preposte manifesterebbero le diverse ore del giorno stillando sul piano, dai relativi calici, le gocce qui contenute (quando sta per sorgere l'Alba, la divinità Aellar ritrae la Notte interamente nel suo calice d'appartenenza, sottoforma di un fluido nero; per l'appunto, in Naùle).

Naùle

Il fiore di Naùle è un artefatto molto potente, e solo se ben maneggiato potrà essere portato via, senza correre il rischio d'una eterna condanna al buio più profondo. Ampio è il suo calice, contornato da una decina di petali molto affilati, le cui punte trattengono una sola lacrima di quel fluido nero che di contro rappresenta l'essenza dell'Oscurità.

Se un qualsiasi individuo o creatura dovesse pungersi o ferirsi, sarà costretto a effettuare con successo un TS contro Veleno per negare il suo nefasto effetto (penalità di -10): *Oscurità* permanente; vedi incantesimo relativo. L'effetto potrà essere eliminato soltanto attraverso un *Desiderio* o tramite l'ingestione di una goccia dal calice di Nuàta, il fiore antagonista. **Caratteristiche strutturali. CA: -7 / PF: 70/Thac0 (singolo petalo): 10.**

Variante: il DM può anche considerare l'opportunità di recuperare prima un "maglio d'ombra" (*Koktoal* fatto di *dralyum*, vedi ADD-In 03), in modo da gestire al meglio il costrutto (anche se non necessario, ma pur sempre utile per non incorrere negli effetti permanenti del fiore): *"Ma ahimè, il fiore è così potente da non poter essere brandito con tanta semplicità. Sarà necessario recuperare un maglio d'ombra, tale che la sua oscurità imperante non sottometta il proprio portatore... Al DM la pianificazione. Essendo molto generico il plot, è possibile creare un maglio che non per forza segua le regole tecniche contemplate nel modulo Dragonbound.*

Il maglio d'ombra

Lungo il proprio percorso, il party s'imbatte in una scena davvero inquietante. Un carro ribaltato, le cui assi sono divelte, e le sbarre di ferro spezzate. La struttura sembra essere più quella di un cellulare. I cavalli sono squartati, e così anche i conducenti, per l'esattezza elfi oscuri; presentano ampie ferite come provocate da artigli molto affilati, e le teste sbranate. A una più attenta osservazione, i PG troveranno una pergamena: è decisamente una lettera di convocazione.

L'appuntamento è dato fra tre giorni presso le foreste dell'Ovest, vicino a un tempio sconosciuto, un tempo devoto ai Draghi di Bronzo. Oltre alla pergamena, i PG troveranno sotto al carro anche un singolo maglio dell'ombra (koktoal).

Dietro a tutto ciò vi è un Drago nero di nome Karfalar. Alcuni dei suoi Difensori attendono gli elfi oscuri che, per l'occasione, sono stati incaricati da un drago dell'ombra di consegnare i magli. Uno di questi, ahimè è stato trafugato da un piccolo di drago dell'ombra, incatenato all'interno del carro. La creatura sarebbe stata sacrificata per alimentare col suo sangue i portentosi artefatti. Adesso, essa è fuggita, perdendosene le tracce. Spetterà ai PG decidere il da farsi.

Karfalar vuole accrescere i suoi poteri per poter dominare incontrastato le paludi del Sud, e parimenti per accrescere la sua malvagità nell'infliggere maggiore tormento ai nemici che gli si parano davanti.

Magli d'ombra

Questa coppia di koktoal, utilizzabili anche separatamente, delle dimensioni di un umanoide, ha la funzione di accrescere il potere di un qualsiasi drago che li indossi. I magli sono stati costruiti appositamente per la forma metamorfosata di un drago. Con essi, la creatura potrà aumentare il proprio potenziale distruttivo. Tecnicamente, se indossati da un drago, i magli conferiscono i poteri di:

- 1) *Camminare tra le Ombre* (3V/g) - Penalità (-3)
- 2) *Evocare Ombre* (1V/g) - Penalità (-4)
- 3) *Oscurità* (3V/g) - Penalità (-2)
- 4) +1d8 punti mutazione a ogni colpo inferto con successo durante l'attacco (vedi *Dragon Stack*, ADD-In 03, sezione *Leghe draconiche*).

Nel caso in cui fossero indossati da una creatura diversa da un drago, quest'ultima dovrà effettuare un tiro di Int per l'attivazione; al tiro verrà conferita una penalità in base al tipo di potere. Inoltre il numero di usi possibili sarà limitato a 1V/g.

Nota: i magli devono essere impregnati del sangue di un drago dell'ombra per poter funzionare pienamente (attivati). Inizialmente, il

maglio, così recuperato, sarà attivo per un numero d'usi pari a 2d6. Una volta esauritosi, sarà necessario trovare del sangue specifico (il DM può anche stabilire un aumento delle penalità, e non la negazione dei poteri, o comunque la loro dimezzazione negli effetti). Quando usati in coppia, i magli abbasseranno la penalità di 2 punti, e potranno attivare l'immunità all'Ombra (tiro di Int-6; l'effetto durerà un numero di giorni pari allo scarto di successo).

Variante: il DM può decidere di usare questo plot come connessione a quello di "Mitologia draconica", reiventando in parte le diverse implicazioni, tale da costruire diverse trame. Per esempio, il drago Karfalar è esso stesso interessato al recupero di Naüle, e così via. Per recuperare il costrutto basta anche un maglio.

Lo stormo

Da circa un mese, i cieli del Nord sono stati caratterizzati da un considerevole aumento del traffico di creature draconiche. In particolar modo, i resoconti di alcuni cavalicatori di draghi parlano esattamente di draghi rossi.

La migrazione dei draghi rossi è dovuta all'alleanza che il clan del drago Narravak sta stringendo con il clan dei draghi bianchi di Lankabdyr, presso le terre del Nord. L'intento è quello di fiaccare il potere dei draghi delle zone limitrofe, assicurandosi l'incontrastato dominio sulle più importanti fonti magiche lì presenti, nonché le relative caverne dalle quali sgorgano, quali future tane.

Partenza: i PG sono convocati da un cavaliatore di draghi (Dragon Rider kit) di nome Varkan. Egli li seguirà con il proprio giovane drago Nürdurun verso le zone del Nord, per indagare su cosa stia effettivamente succedendo.

Il DM può decidere di impiegare al posto di Varkan (PNG), un PG quale *Dragon Rider*, secondo il kit presente a pag. 64 del *Council of Wyrms*.

Plot: indagare e scoprire il motivo di tali migrazioni. Nella seconda fase, riferire le notizie ottenute al Concilio dei Draghi (fruendo dell'aiuto del

dragon rider come tramite diplomatico). Per tale impresa i PG otterranno una ricompensa che va dalle 700mo alle 1500mo.

Variazioni del kit *Dragon Rider* nel *Dragonbound*

Secondo ambientazione, il kit del *Dragon Rider* eredita dal *Difensore dei Draghi* alcune proprietà e abilità. Nello specifico:

- 1) Possibilità di ricevere un'*armatura draconica*.
- 2) Abilità del *Breath Weapon Defense*.
- 3) Uso dei *Koktoal* come armi effettive.
- 4) Uso dell'abilità *Collimare*.

Le caverne perdute

Le miniere dell'Ovest sono in gran subbuglio. Dai riporti d'alcuni nani minatori, eventi sanguinari e oscure magie stanno sconvolgendo l'intero lato sud delle cave. I giorni passano, e sempre più insistenti si fanno le morti di nani e di creature delle profondità.

Tale sconvolgimento è invero opera di alcuni draghi delle profondità, sguinzagliati all'interno delle cave alla ricerca di una rara lega con la quale forgiare un'arma portentosa, tale da uccidere i draghi legali.

La spedizione è architettata dal drago verde Arùndras. Una volta forgiata l'arma, essa verrà consegnata al signore delle terre vicine, e di conseguenza al suo difensore più fidato. In questa maniera, Arùndras, come favore, riceverà il dominio su alcune di quelle terre.

Variante: il DM può sostituire alla forgiatura della spada il ritrovamento diretto dell'arma mediante la presenza di un ricco deposito, appartenente (o appartenuto) a un antico drago (vivo o dracolich).

Partenza: i PG sono convocati dai nani delle terre dell'Ovest.

Plot: indagare e scoprire il motivo di tali eventi misteriosi. Nella seconda fase, riferire le notizie ottenute ai nani. Per tale impresa i PG otterranno una ricompensa in gemme del valore di circa 5000mo.

Alnytrak

*Nel caso in cui fosse forgiata /
o recuperata presso il deposito del drago*

La spada è, in tutto e per tutto, una *Ammazzadraghi+3/+6* contro i draghi di allineamento *Legale Buono*. Essa è stata forgiata con la precisa intenzione di sterminare la razza dei draghi d'argento.

Inoltre, una volta andata a segno con un 20 naturale, negherà al bersaglio l'uso delle sue abilità magiche, compreso il soffio, per un numero di round pari al danno inflitto.

L'arma verrà affidata a un Difensore dei draghi verdi o comunque al campione del Signore delle Terre dell'Ovest, con lo specifico compito di uccidere i draghi d'argento che popolano quelle terre.

K i t s
e R a z z e



Dragon Hunter Kit

Background. Il dragon hunter è in tutto e per tutto un Difensore dei Draghi, ma da quest'ultimo si differenzia per aver seguito la via del sangue. Tempo addietro quando venne istituito l'ordine degli hadragnir, incantatori capaci di sottomettere la volontà di una creatura draconica attraverso il canto, nello stesso periodo nasceva la figura del Difensore dei Draghi, quale guardiano della stirpe antica. Di questa stessa casta, una parte intraprese la via più combattiva se non quella più violenta e sanguinaria, seppur concentrandosi soltanto sui draghi malvagi. Un dragon hunter pertanto si pone fra la figura del dragon slayer, dal quale eredita conoscenze e strategie di combattimento sulle specifiche creature, e quella del Difensore, nella sua piena funzione di protettore e altresì ambasciatore. A renderlo unico sicuramente è l'addestramento esoterico al quale il proprio drago mentore lo sottopone con grande profondità, ma più di tutti l'impiego della magia draconica, instillata poco a poco nel corpo del proprio discepolo, sottilmente come un veleno. Per l'esattezza, l'uso della magia prevede la combinazione di due formidabili incantesimi: il Draconis e il Draka. Portenti che risalgono all'era dell'alleanza con gli elfi, e per i quali gli incantatori meno disciplinati seguirono una via del tutto diversa da quelli di pacieri, contravvenendo oltremodo ai precetti statuiti dal Concilio dei Draghi. L'eliminazione di tali creature venne in ogni modo applicata indistintamente. Proprio questo differenzia un dragon hunter dal dragon slayer: egli concentra la sua attenzione e le sue energie solo sui draghi malvagi, pur mantenendo stessa ferocia e crudeltà nell'affrontarli, anche se spesso con metodi e strategie molto più raffinate. Durante l'addestramento un dragon hunter impara le diverse tecniche speciali di ferimento d'un drago, la loro componente magica e la loro "tecnologia" potendo, attraverso un gran potere che essi chiamano "Nyrtavar", incantare le armi di offesa come una vera e propria sterminatrice, semplicemente brandendola con preordinata ostilità. Il dragon hunter non è solo un guerriero ma anche un'eccelsa guida, soprattutto un abile cacciatore nello stanare prede e creature

legate al mondo dei draghi. L'alleanza con un dragon hunter aumenta di sicuro le probabilità di successo in una caccia contro un drago malvagio.

Requisiti

Per poter giocare questo kit, il personaggio deve possedere come requisiti minimi: 14 in Intelligenza, 14 in Saggezza, 15 in Destrezza e 13 in Costituzione.

Limite di Razza/Classe: il kit è aperto a tutte le razze, a eccezione degli gnomi. Il kit è aperto a tutte le classi, di qualsiasi allineamento (in relazione al proprio drago d'appartenenza), a eccezione del mago. L'avanzamento di livello richiede il 25% in più di punti esperienza rispetto alla soglia prevista. [**Antagonista**] un dragon hunter PG standard lotta contro i draghi malvagi, ma il DM è libero, per proprie esigenze, di generare un PG legato a un drago malvagio o semplicemente di creare ad hoc una serie di PNG antagonisti. Il DM dovrà semplicemente invertire il concept e la gestione degli allineamenti, pertanto un dragon hunter legato a una creatura malvagia otterrà i bonus del Draconis e del Draka nei confronti di draghi legali, e così via; anche per le Terval affini (spade speciali; vedi più avanti).

Ruolo. Il dragon hunter non segue un vero e proprio codice ma ascolta l'istinto quale unico dispensatore della legge e di quelle azioni che sembrano più appropriate a combattere un drago. Ciò significa il sacrificio della diplomazia rispetto a un approccio più sanguinario e brutale, laddove l'azione poteva essere risolta con qualche parola ben assestata. Rispetto a un Difensore, il dragon hunter ha una visione parziale del mondo draconico, dato ciò in particolar modo dall'odio nei confronti dei draghi di allineamento malvagio. È pur vero che molti dragon hunter hanno anche saputo sviluppare le loro capacità di sopravvivenza, divenendo guide eccelse soprattutto nell'individuare le locazioni di certi draghi o dei loro oggetti più segreti. Essi difficilmente ricoprono il ruolo di ambasciatori o araldi.

Scelta del drago d'appartenenza / Drago nemico: il dragon hunter dovrà scegliere un drago d'appartenenza. Questo influenzerà non solo alcune delle sue competenze e abilità, ma stabilisce anche il drago avversario sul quale si specializzerà (per esempio, un dragon hunter legato a un drago d'argento, avrà come avversario specifico uno rosso o

uno d'ombra). A volte, anche la sfera emotiva di questi “cacciatori” viene influenzata; per esempio, dragon hunter legati ai draghi rossi risultano essere molto più ardimentosi dei loro compagni, se non vanitosi, oppure in rapporto a quelli d'argento, risulteranno possedere una maggiore devozione al bene. **[Vagabondi – Difensore dei Draghi]** Vedere, il kit del Difensore dei Draghi, pag. 17 del modulo Dragonbound.

Competenze generali. *[le competenze quando hanno per oggetto un drago d'appartenenza vengono risolte con un +2 di bonus; nel caso di un drago malvagio sul quale ci si è specializzati, il bonus è di +3].* **Bonus.** Conoscenza della Magia – (Dragon) Lore – Sopravvivenza (in base al drago d'appartenenza). **Raccomandate.** Lingue antiche – Storia antica – Curare – Erboristeria – Fabbricare Armature (Vyost) – Fabbricare Armi (Vyost) – Religione – Resistenza – Cavalcare – Conoscenza degli animali – Seguire Tracce – Preparare Trappole.

Competenza Armi. Base. Scelta dell'arma. Al momento della generazione del personaggio, il giocatore dovrà stabilire, anche in base al relativo background, la tipologia dell'arma cui applicare l'effetto del Draconis (vedi più avanti). Per esempio, alcuni dragon hunter elfi si specializzano nelle armi a distanza, l'arco nella fattispecie, così come alcuni umani o nani con la balestra, evitando in questa maniera il pericolo dello scontro fisico (situazione vista dai dragon hunter più fanatici come un atto di vigliaccheria). Una volta scelta la tipologia dell'arma, non si potrà più tornare indietro. Il DM può anche restringere ancora di più il campo di scelta alla singola arma, conferendo per questo punti capacità aggiuntivi come bonus. **Raccomandate.** Spada lunga – Lame (Gruppo) – Lancia – Arco (Composito) Lungo – Balestra – Stile a una mano – Stile arma a due mani – Stile a due armi: vedi Draconis, più avanti. **Speciali. (A discrezione del DM).** Koktoal: Vedi pag. 20 del modulo Dragonbound.

Equipaggiamento (A discrezione del DM). *Armatura del Drago.* Il dragon hunter, come il difensore, può indossare un'armatura leggerissima che lo protegge dalla maggior parte delle lame e dagli artigli di un drago, senza dare alcuna complicazione nei movimenti. Il colore e le proprietà sono quelle del drago d'appartenenza. La CA base è uguale al valore della CA del relativo drago al suo grado gerarchico *Cucciolo (Hatchling)* peggiorato di 2 punti. **Nota:** L'armatura draconica non può essere indossata dai dragon hunter che impiegano il Vyost (vedi a

seguire). [Opzione *Quest*)] il DM potrà far giocare una quest o una sessione esterna per l'acquisizione dell'armatura.

Abilità speciali. Generali. *Empatia* con tutte le forme draconiche (le forme rettiloidi sono comprese all'interno di questa categoria) – *Breath Weapon Defense*, secondo la medesima abilità del *dragon slayer kit* (*Council of Wyrms*, pag. 65) – *Sensi di Drago (A Discrezione del DM)*: il dragon hunter ha sviluppato durante l'addestramento i "sensi di drago" (compresa la *Vista*, grazie anche all'infusione della magia nel loro corpo che ne ha alterato i tratti fisici). Il valore base d'attivazione in % è pari al valore di Intelligenza + il 3% per livello del personaggio (vedere *Dragon Sense* a pag. 53 del *Council of Wyrms*). Il raggio d'individuazione è di 40 cm per livello del personaggio.

Draconis (pag. 100, modulo *Dragonbound*). Grazie al profondo addestramento ricevuto dal proprio drago, e alla lenta infusione della magia draconica "Draconis" nel proprio corpo, come fosse un veleno somministrato a piccole dosi, il dragon hunter ha la capacità di trattare qualsiasi arma, che possieda una lama o comunque una punta, come una sorta di *sterminatrice di draghi* (3d12 di danno, nel caso di una spada o 3d2 nel caso di un coltello, per esempio – +4 contro i draghi di allineamento malvagio specifici). *L'effetto è valido soltanto nei confronti di un drago Malvagio nella forma pura.* L'abilità richiede di default un tiro di Costituzione; quest'ultimo riceverà alcune penalità in base alla difficoltà dell'azione o allo stato emotivo del dragon hunter (per esempio, in fase d'ira, o di odio, e così via). Seguendo, in parte, le stesse regole per le Capacità, il DM potrà assumerne il successo automatico (laddove non ricorrano casi particolari di perdita della concentrazione o altro; tendenzialmente, per il dragon hunter è un'azione semplice). Il conferimento del +4 sarà quindi applicato solo al proprio drago specifico (e non contro ogni drago malvagio come nel caso di una *Terval*; vedi più avanti), così come il danno triplicato. [**Creature draconiche**] Nel caso di creature draconiche affini, che prescindono dalla forma pura di drago, il DM sarà tenuto a far effettuare il tiro di Costituzione, applicandovi oltremodo alcune penalità in base al tipo di creatura. Qui, il bonus sarà di +2. [**Stile a due armi**] se il dragon hunter impiega due armi, è richiesto un tiro di Costituzione-3 per il conferimento coordinato delle armi. Il DM può stabilire in caso di fallimento, l'incanto di una sola arma.

Se viene fallito il tiro di attivazione, l'incanto Draconis potrà essere ripetuto soltanto dopo un numero di round pari allo scarto di insuccesso. Dato che l'incanto funziona finché brandita l'arma, ogni volta che sarà impugnata, sarà necessario il tiro di Default qualora il DM lo richiedesse.

Draka (pag. 100, modulo Dragonbound). L'Addestramento esoterico tenuto dai dragon hunter prevede oltre all'insegnamento delle tecniche d'arma, della localizzazione dei vari punti deboli dei draghi, e di tutto ciò che in parte costituisce la base della conoscenza dei dragon slayers, anche l'implemento di un secondo incantesimo (oltre a quello del Draconis); per l'esattezza, l'effetto del Draka. Da questo duplice connubio di combattività e magia, tale classe trae vantaggi straordinari nei confronti dei draghi malvagi, e solo verso di essi. Tecnicamente, un dragon hunter quando fronteggia un drago di allineamento Malvagio, ottiene i seguenti vantaggi, specifici di un dragon slayers: *Damage Bonus - Fear Immunity - Attack bonus* (+2 contro draghi malvagi, e +4 contro quello specifico). Soltanto dragon hunter di 5° livello possono iniziare a studiare le diverse tecniche speciali di attacco (*Great blow, Wings attack...*), richiedendo obbligatoriamente un drago come mentore (almeno di livello gerarchico Maturo Adulto). La progressione è 5°, 11°, 16. L'effetto del Draka non vale con le creature draconiche affini o con forme rettiloidi ma solo con draghi puri. **[Flessibilità]** Il DM, per sua esigenza personale, potrà stabilire l'applicazione d'alcuni effetti, e non di tutti, tenendo in considerazione il tipo di creatura e di relazione col personaggio (si pensi per esempio a un fortissimo stato emotivo del guerriero nel vedersi fronteggiare dalla stessa razza che uccise la sua famiglia o con la quale vi è un particolarissimo legame, per esempio una Salamandra del Fuoco, un Lizard, e così via); quindi singoli effetti.

Svantaggi Base. Essenza draconica (Difensore dei Draghi): in virtù della loro forte essenza draconica, ben superiore a quella di un comune Difensore di Draghi, i dragon hunter sono suscettibili agli oggetti offensivi che hanno come destinatari i draghi stessi. È pressoché impossibile che un dragon hunter riesca a maneggiare una *dragon slayer effettiva* senza autoinfliggersi gravi danni. Per tale motivo, i draghi li addestrano a incantare le armi come la loro sorella. **[Tocco Malvagio]** A differenza dei Difensori, i dragon hunter potranno impiegare solo quelle armi che colpiscono la categoria draconica specifica, ossia quella dei draghi malvagi. Esistono spade dragon slayer +2/+4 contro i draghi

di allineamento malvagio (le Terval), seppur difficili da reperire, ma non per un dragon hunter che ha le conoscenze giuste per farsene forgiare una appositamente. L'arma dovrà essere comunque considerata un'arma speciale e come tale ottenuta attraverso una missione importante o come dono da parte di un drago per servizi resi (su consenso del DM). - *Tratti draconici (marcati)*: vedi kit del Difensore dei Draghi, pag. 19. Il drago hunter parte sin dall'inizio con uno o due tratti draconici molto marcati, in base al proprio background. Per esempio, il permanere degli occhi con iridi affilate oppure una cospicua zona della pelle interessata dalla presenza di scaglie (oltremodo dando un piccolo vantaggio sulla CA relativa alla zona, il più delle volte sul braccio col quale si usa l'arma incantata o la parte del volto più vicina al budello teso dell'arco; questi sono soltanto alcuni esempi fra i più frequenti). La presenza di tratti draconici marcati conferisce oltremodo una penalità di -4 sulle reazioni nei confronti di quelle razze o classi che odiano i draghi. In particolar modo sussiste la possibilità di essere scambiati per veri e propri draghi metamorfosati (5% per livello del PG). *Vivificazione draconica*: a causa della forte energia presente nel corpo di un dragon hunter, ogni ferita inflitta da un drago non seguirà le normali regole di recupero dei punti ferita o della relativa cura. La ferita viene vivificata dal sangue mistico del dragon hunter; ciò causa, nella maggiore delle evenienze un continuo sanguinamento (2PF per round), finché non si interviene con una cura magica, oppure la richiesta di un numero maggiore di medicinali magici per una completa guarigione (per esempio serviranno ben due *Pozioni dell'Extra Guarigione* per sortire l'effetto di una sola). L'impiego dell'Atgar, la linfa di drago, se ingerita, curerà oltremodo il dragon hunter di 4d6PF (vedi modulo campagna Dragonbound, pag. 47).

Abilità e Poteri specifici del Kit

Fortezza di scaglie

Requisito Costituzione 14+

Costo: 3PC/6PP – Default: *Costituzione*

Con questa particolare capacità, il dragon hunter può ricoprire la propria pelle di minute scaglie, simili a quelle del proprio drago d'appartenenza. Tecnicamente, la CA della zona interessata, 10cmx10cm per livello, scalerà di un numero di punti pari al bonus conferito dalla Costituzione intesa come abilità rilevante secondo la Serie Opzioni. Ciò significa che un guerriero con Costituzione 16, abbasserà la propria CA in quel punto di 3 punti. La zona dovrà essere libera da qualsiasi ostacolo. Come attivazione è richiesto un tiro di Costituzione; alcune penalità potranno essere conferite in relazione alla difficoltà dell'azione o allo stato emotivo del personaggio.

[**Sacrificio**] Abbassando di 4 punti i TS (divisi a scelta dal giocatore), il dragon hunter potrà temporaneamente conferire alla parte un CA pari a quella del proprio drago d'appartenenza a livello Cucciolo (peggiorata di 2 punti; come l'armatura draconica). Ogni singolo punto sacrificato verrà recuperato a un rate di 1 punto ogni sei ore.

Scovare preda

Costo: 2PC/4PP – Requisito: (*Dragon Lore*)

Con questa capacità, il cacciatore sarà in grado di scovare facilmente la propria preda draconica, anche in situazioni molto difficili. Il tiro di *Scovare Preda* sarà effettuato sul proprio valore di *Cacciare*. Lo scarto di successo del tiro individuerà la distanza alla quale la preda si trova dal

cacciatore (ciò significa che se il tiro riesce di cinque punti, la preda sarà stata scovata a cinque metri da lui). Gli Elfi ottengono un +2 sul tiro. Questa abilità ha valore principalmente per le creature draconiche affini (comprese le forme rettiloidi).

Svantaggio: nel far ciò, il dragon hunter produce una forte emanazione magica che trasuda dalla pelle, generando al contatto con l'aria un odore intenso, come una sorta di ferormoni, tale da richiamare belve o persino draghi entro una distanza in chilometri pari allo scarto ottenuto col tiro (nell'esempio di prima, entro 5 Km). Il DM risolverà di conseguenza tale situazione stabilendo una percentuale adeguata.

Vyost – Ossa di drago

Costo: 5PC/8PP – Default: Saggezza-2

Il Vyost individua la capacità del dragon hunter di modificare armi o armature conferendo a esse un maggior potere offensivo o difensivo, oltremodo conferendo abilità di tipo elementale o mistico, in rapporto ai pezzi impiegati e soltanto adoperando parti di mostri o animali di natura draconica (la maggior parte dei pezzi è rappresentata da insieme di ossa, aculei, scaglie o perfino cartilagini e budelli per gli archi). Se la capacità raggiunge alti livelli, è possibile anche improvvisare, di sana pianta, un'arma da quei pezzi. Col Vysost è quindi possibile rivestire uno scudo con le scaglie di un drago rosso perché esso ripari dal soffio di una di queste creature draconiche o ancora abbellire una spada con zanne o denti di drago, conferendo una maggiore forza di penetrazione. Ma la gioia di ogni dragon hunter non è tanto modificare l'arma quanto l'armatura, vero e proprio fulcro di ogni caccia, nodo focale di ogni scontro e difesa contro i Draghi più malvagi.

La capacità del Vyost non funziona su armature di metallo o comunque armi in metallo tanto meno su quelle magiche.

Come per le altre capacità, sarà richiesto un tiro di qualità in rapporto al quale sarà stabilito l'effetto finale del nuovo prodotto. Una spada tratta in maniera pessima, potrebbe anche rompersi al primo.

critico negativo.

Il dragon hunter potrà migliorare, una volta per livello, in maniera cumulativa una parte singola massimo di 2 punti, fino a un complessivo di: CA2 dal 1° al 5° livello; di CA0 dal 6° al 10°; di CA-2 dall'11° al 15°; di CA-4 dal 16° al 20°. Una volta che la parte è stata migliorata, non potrà essere più lavorata attraverso il Vyost (a meno che, all'interno ancora del limite, il DM non preveda un'ulteriore modifica fisica possibile; ciò significa che un dragon hunter di 7° livello, che ha già modificato il proprio scudo portandolo a CA3, potrà al prossimo livello modificarlo ancora una volta di due punti, fino a CA1). In base al *quality check*, il DM potrà stabilire la modifica alla CA (all'interno del limite; un critico positivo conferirà senza alcun dubbio il limite massimo). L'abilità non opera attraverso un vero e proprio incanto pertanto un *Dissolvi Magie* non avrà alcun effetto.

[*Improvvisazione Arma*] il dragon hunter che impiega il Vyost, è in grado di usare qualsiasi arma od oggetto costituito da parti di drago come un'arma affine, ossia un bastone con la "lama" ricavata da un dente di drago come una lancia effettiva (per 1d6/1d6 di danno), oppure un artiglio al pari di un coltello, e ancora un'ulna come una mazza, e così via. È richiesto un preventivo tiro di Saggezza-2 per potere usare l'arma" al meglio.

[*Svantaggio*]: il dragon hunter che impiega il Vyost rifiuta categoricamente l'uso di armi in metallo o altro che non appartenga alla sfera dei draghi. L'uso del dralyk, dell'avorio draconico, e di altre leghe draconiche è comunque raro, impiegate solo se in caso di pericolo o di estrema urgenza.

Progressione

Al 7° livello, un dragon hunter potrà impiegare il Vyost per costruire delle vere e proprie armi, ricavandole da un osso adeguato (l'arma di destinazione dovrà essere pur sempre commisurata alla grandezza della parte ossea). È obbligatorio possedere come pre-requisito la capacità *Fabbricare Armi*. Nel caso degli Archi, bisognerà possedere *Costruire Archi e Frecce*.

Al 10 livello, un dragon hunter potrà impiegare il Vyost per manipolare le scaglie, gli aculei, e altri parti del corpo della preda col fine di produrre un'armatura "completa". Gli effetti saranno quelli di un'armatura draconica secondo il kit del Difensore dei Draghi. Nel caso di pezzi appartenenti a più creature diverse, il DM dovrà considerare la difficoltà di rendere omogeneo il tutto, soprattutto di coerenza magica, in modo da non creare disturbi energetici. La CA conferita all'armatura, nel suo complesso, verrà stabilita in base alla media delle CA dei singoli draghi di appartenenza (arrotondata per eccesso), sempre a livello *Cucciolo* (peggiorata di 2 punti). Un'armatura completa di ossa draconiche standard ha CA 5/4. Le più particolari e rare anche da 0 a -2. Altre ancora, leggendarie, dimezzano i danni provenienti dagli attacchi fisici di un drago (arrotondato per eccesso).

Razze/Classi: i Guerrieri pagano 2 punti in meno l'abilità. Gli Elfi la pagano 1 punto in meno. I Vagabondi, a eccezione del Bardo, la pagano 2 punti in meno.

Aculeo del Drago

Tecnica (in stato di Draconis)

Costo: 4PC/7PP – **Default:** tiro per colpire-4

Con questa particolare tecnica mistica, il dragon hunter ha imparato a rendere i propri colpi d'arma davvero pericolosi. Tecnicamente, avuto successo un tiro per colpire con una penalità di -4, quale attivazione richiesta, la ferita inferta al nemico comincerà a sanguinare a un rate di 2PF per round, fino a numero massimo pari allo scarto di successo del tiro, a partire dal successivo round. Ciò significa che, se un dragon hunter riesce nel tiro per colpire di attivazione (a -4) di 6 punti, la ferita del nemico sanguinerà per 6 round a un rate di 2PF (dopo quello in cui è stata inflitta la ferita). Per funzionare, l'arma deve trovarsi nello stato di Draconis, pertanto dovrà essere prima incantata dal suo dragon

hunter. L'uso della tecnica va dichiarato prima del tiro dell'Iniziativa (modifica +1).

[**20 naturale**] se durante il tiro di attivazione, viene sortito un 20 naturale, al primo round di sanguinamento, la ferita infliggerà oltre ai 2PF un danno aggiuntivo pari al livello del dragon hunter, estendendo oltremodo la durata di altri 1d4 round. Nei successivi round le ferite causeranno danno da sanguinamento a un rate di 3PF.

[**Svantaggio**] al termine dell'effetto della tecnica, il giocatore dovrà sacrificare temporaneamente 6 punti fra CA e Tiri Salvezza. I punti così sacrificati verranno recuperati a un rate di 1 ogni 10 ore.

[**Terval**] se il dragon hunter è in possesso di una Terval, particolare spada ammazzadraghi, lo stato di Draconis verrà considerato sempre attivo. Pertanto non sarà necessario l'incanto dell'arma.

Sguardo del Drago

Tecnica (in stato di Draconis - Arciere)

Costo: 4PC/6PP – Default: tiro per colpire-3

Con questa particolare tecnica mistica, il dragon hunter che impiega l'arco è capace di conferire alle proprie frecce una maggiore forza di penetrazione. Una volta andato a segno il colpo di attivazione (tiro per colpire-3), la CA del bersaglio verrà peggiorata di un numero di punti pari al bonus dato dalla Destrezza, intesa come abilità rilevante (*Serie Options*) + 1 punto ogni 4 livelli del personaggio. La riduzione della CA ha sempre un massimo di 10. Ciò significa che un elfo con 15 di Destrezza potrà penalizzare la CA del bersaglio di 2 punti. L'effetto di riduzione dura un numero di round pari allo scarto di successo del tiro d'attivazione. Per funzionare, l'arma deve trovarsi nello stato di Draconis, pertanto dovrà essere prima incantata dal suo dragon hunter. L'uso della tecnica va dichiarato prima del tiro dell'Iniziativa (modifica

+2). A seguire, i tiri per colpire saranno risolti normalmente (rimanendo comunque attivo l'effetto di minorazione della CA).

[20 naturale] se durante il tiro di attivazione, viene sortito un 20 naturale, la CA verrà peggiorata di ulteriori 1d3 punti. Inoltre, al danno di ogni freccia, all'interno del periodo di attività dell'effetto, verrà aggiunto un +2PF.

[Svantaggio] al termine dell'effetto della tecnica, il giocatore dovrà sacrificare temporaneamente 3 punti dalla Forza e 3 dai TS (a scelta del giocatore). I punti così sacrificati verranno recuperati a un rate di 1 ogni 8 ore. Il DM può anche contemplare un numero di punti sacrificabili eguali al peggioramento della CA.

[Nyddrak] se il dragon hunter è in possesso di un Nyddrak, particolare arco ammazzadraghi, lo stato di Draconis verrà considerato sempre attivo. Pertanto non sarà necessario l'incanto dell'arma.

Il Nederin (Arcieri/Guerrieri)

Impiastro magico

Questo impiastro molto particolare, composto nella maggior parte dei casi da sangue di drago d'argento e dralyk in polvere, viene impiegato principalmente dai dragon hunter arcieri per tingere le punte delle proprie frecce. Una volta che il colpo è andato a segno, il fluido entrerà in circolo nel corpo del bersaglio, agendo rapidamente. Il suo effetto è quello di inibire le abilità speciali della creatura draconica (soprattutto la possibilità di negare l'uso del soffio, e quindi la relativa manipolazione). Il bersaglio ha diritto a un TS contro Incantesimi, ricevendo una penalità di -2 ogni 4 livelli del dragon hunter (4°, 8°...). Gli effetti vengono inibiti per un numero di ore pari allo scarto di insuccesso del TS. Il DM può anche stabilire TS differenziati per ogni singola abilità (soffio, abilità innate, resistenza alla magia...). Per poter

preparare un impiastro di questo tipo, il PG deve possedere come conoscenze *Erboristeria*, *Curare* e *Conoscenza della Magia* almeno a 15.

[Ingredienti] la ricetta base del nederin prevede, come detto prima, sangue di drago d'argento e dralyk in polvere. È anche vero però che il PG potrà usare altro tipo di sangue magari contestualizzato al tipo di effetto da sortire. Per esempio per inibire le abilità di un drago rosso servirà il sangue di uno antagonista. In ogni caso, il sangue dovrà appartenere a un drago legale.

[Preparazione] per preparare il nederin, un dragon hunter dovrà recuperare almeno 40Cl di sangue e incantarlo immergendo le mani nel contenitore che lo trattiene per almeno un'ora. Dopodichè vi scioglierà dentro la polvere di dralyk, formulando una serie di parole a loro insegnate dal proprio drago d'appartenenza per l'accrescimento del potere di Draconis. Il ciclo di formulazione dovrà durare almeno mezz'ora. Da 40Cl di nederin potranno essere operati almeno 5d6 usi.

[Nyddrak] in azione partecipa con un Nyddrak, la freccia riceve un bonus di +1 al tiro per colpire (per la penetrazione)

Le Terval

Ammazzadraghi +2/+4 (contro draghi di allineamento Malvagio)

(Rarissima: 02%)

Rispetto alle loro sorelle, una Terval viene forgiata impiegando direttamente il sangue di un drago legale, e manipolandolo attraverso il nyuarad. Le prime Terval nacquero grazie all'alleanza fra il popolo degli elfi e la stirpe dei draghi; i primi misero a disposizione delle creature antiche la loro conoscenza nella forgiatura delle armi, condividendo oltremodo i propri fabbri per la futura produzione d'oggetti unici nel loro genere.

Una Terval, rispetto all'ammazzadraghi classica, è caratterizzata da ampie rune dislocate lungo la sua lama; quest'ultima è vomitata in tutta la sua estensione dalla bocca di un drago che ne forma la mirabile elsa. Il paracolpi è individuato da un paio d'ali spiegate in tutta la loro

vanagloria.

In possesso di un Dragon hunter: oltre a non prender danno dall'uso di tale arma, il dragon hunter può attivarne alcuni effetti in diretta partecipazione con i propri poteri. Brandendo una Terval, attraverso un tiro di Costituzione-5 risoluto prima del tiro per colpire, il dragon hunter può quadruplicare il danno contro un drago specifico (4d12). In caso di 20 naturale sul tiro per colpire, il danno sarà quintuplicato (5d12) e inibito l'uso del soffio per un numero di ore pari al danno inflitto (previo TS contro Incantesimi della creatura draconica, con una penalità di -2 ogni 4 livelli del dragon hunter).

Vendetta del Drago: abbassando temporaneamente la propria difesa di 6 punti, secondo la pratica del Nyuarad (naturale o magica: CA, TS...), il dragon hunter potrà far agire la Terval come una vera e propria ammazzadraghi per i propri fini, riducendo o negando il danno autoinflitto, per ogni round che è brandita, secondo le regole del *Breath Weapon Defense* (il danno è di 3d12). Il TS (arrotondato per difetto) deve essere risoluto contestualmente all'impugnatura dell'arma, e successivamente poi durante ogni fase di iniziativa finché brandita o comunque annullato l'effetto.

[*Antagonista*] nel tempo sono state anche create dai draghi malvagi alcune Terval che infliggono terribili ferite alle creature draconiche legali. Queste spade potranno essere utilizzate senza alcun problema da dragon hunter di allineamento malvagio. Le Terval d'ombra sono fra le più potenti e pericolose, conferendo oltremodo al proprio possessore alcuni incantesimi correlati (*Oscurità...*).

[*Nyddrak*] il corrispettivo di una Terval a livello di arco. Agognato dai maggiori dragon hunter che hanno fatto di tale arma il proprio credo. In tutto e per tutto un Nyddrak possiede le medesime caratteristiche, ossia triplo danno (3d6 o 3d8) e +4 contro un drago malvagio specifico. Potrà essere applicato oltremodo l'effetto di *Vendetta del Drago*, per i propri propositi. Il DM potrà stabilire il montaggio di corde di budello draconico (Faraukast) per migliorare l'efficacia dell'arma.