

# Dragonfire

di Fabrizio Corselli



CHIMERA E

# Advanced Dungeons & Dragons<sup>®</sup>

## 2nd Edition

Guida di Riferimento per il DM

## Dragonfire

*Autore:*  
Fabrizio Corselli

*Illustrazioni:*  
Ciruelo Cabral

*Impaginazione e realizzazione  
file PDF a cura del Chimerae  
Hobby Group*

*Le immagini usate all'interno  
del modulo appartengono a  
**Ciruelo Cabral**  
e sono impiegate col diretto  
permesso dell'artista.*

*Sito:*  
<http://www.dac-editions.com>

AD&D<sup>®</sup>, ADVANCED DUNGEONS &  
DRAGONS<sup>®</sup> sono marchi registrati di  
proprietà della *Wizards of the Coast Inc.*,  
una controllata *Hasbro Inc.*, ed il loro  
utilizzo NON intende costituire una  
infrazione o una pretesa relativa a questo  
diritto.

Questo modulo di avventura è protetto  
dalle leggi sul diritto di autore. È proibita  
qualsiasi riproduzione o altro uso non  
autorizzato del materiale o delle  
illustrazioni ivi contenute, se effettuata  
senza il permesso scritto del Chimerae  
Hobby Group.

© 2016 Chimerae Hobby Group



[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

[chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it)

#CHA41df – 1ª Edizione – Novembre 2016



*Le immagini usate all'interno del modulo  
appartengono a **Ciruelo Cabral**  
e sono impiegate col diretto permesso dell'artista.*

*Sito:* <http://www.dac-editions.com>.



## Il Nyuarad, la manipolazione del soffio

### Regole base – Versione Light

I draghi possono sacrificare temporaneamente punti d'Intelligenza o Costituzione per attivare le tecniche speciali di controllo sul soffio. Laddove il DM non volesse applicare le regole secondo il metodo del sacrificio, potrà gestire le azioni e i poteri con una normale attivazione attraverso Intelligenza o Costituzione contemplate all'interno della descrizione stessa dell'effetto specifico.

In ogni caso, il DM dovrà tenere in considerazione le dirette implicazioni che un abbassamento di tali valori può comportare, come per tutte quante le azioni speciali (vedi più avanti): fiaccamento psicofisico, minore capacità di sopravvivenza, di cacciare, aumento della componente istintuale dei relativi tratti draconici e aggravamento della propria insanità razziale, maggiore probabilità di contrarre una malattia o essere maggiormente soggetto all'effetto di veleni, e così via. Un DM sprovveduto potrebbe causare fin troppo facilmente la morte di un drago, snaturando oltremisura l'interpretazione di tale creatura a discapito della sua Intelligenza o capacità di discernimento. È anche vero che draghi troppo avventati o presuntuosi potrebbero spingere oltre i limiti le possibilità della manipolazione, rischiando in certi casi la propria vita. Il DM tenga sempre in considerazione le motivazioni di un tale gesto, legate soprattutto al carattere della creatura.

**[Sacrificio – Blocco]** la maggior parte delle tecniche del nyuarad prevedono anche un "sacrificio" di punti dal proprio TS o CA quale dimensione difensiva o dal thac0 base o valore di Forza quale dimensione d'attacco. Il DM in ogni modo stabilirà un equilibrio fra le due dimensioni tale che se un drago aumenta la propria componente offensiva, di contro diminuirà quella di difesa. Per tale motivo, durante l'esecuzione di una tecnica è facile che un drago sacrifichi punti dalla Destrezza o dalla CA o ancora dal TS (peggiorandolo in questo caso) per potenziare il danno del proprio soffio; o viceversa, scalerà il Thaco o i punti dalla Forza. Così come il drago che, nell'usare per esempio un incantesimo, causerebbe il

blocco dell'intera sfera d'appartenenza o di quel livello (nell'usare *Oscurità*, il DM potrebbe negare l'uso di tutti gli incantesimi appartenenti al secondo livello, per la durata standard del recupero dei punti sacrificati, ossia per 6 ore). A quest'ultimo caso fanno parte anche le *Abilità Innate* draconiche. **Nota:** questa regola viene preferita alla precedente come applicazione standard, ossia a quella sull'uso degli Attributi di Intelligenza o Costituzione, in quanto abusandone si rischia di compromettere fortemente la figura del drago. Il sacrificio di punti Intelligenza o Costituzione, diciamo degli Attributi in generale, deve essere più che giustificato, e adoperato in casi davvero eccezionali.

**[Resistenza alla Magia]** anche la resistenza alla magia rientra nel computo della dimensione difensiva come i TS, la CA e altro, scalando tale valore del 5% per ogni punto sacrificato. Il drago può anche decidere di azzerarla (abbassando in toto le sue resistenze). In questo modo, un drago rosso di livello Maturo Adulto, che decide di sacrificare 8 punti di attivazione depletandoli dalla sua resistenza, la porterà a zero in un'unica volta (base 40%).



**[Tiri di controllo]** alcune tecniche di manipolazione richiedono la parzializzazione del potenziale, in modo non solo da limitare il dispendio d'energie, ma per focalizzare al meglio l'essenza del soffio. Il tiro di controllo standard è Int-3 (alcune tecniche usano una penalità pari a -1 ogni Dx del potenziale impiegato). Realizzato il successo, il drago potrà abbassare il proprio potenziale di un numero massimo di Dx pari al proprio livello gerarchico. Pertanto, un drago verde di livello Maturo Adulto potrà abbassare il proprio potenziale (14d6+6) massimo di 7d6. **Critico e Fallimento:** il fallimento di un tiro di controllo non estingue il soffio a meno che il DM non lo ritenga necessario, specie se vengono manipolate tecniche molto delicate (tendenzialmente quelle che prevedono l'estinzione in casi di fallimento del tiro di attivazione tramite Int o Cos, ossia utilizzando il sistema a check). In caso di fallimento, il DM potrebbe in ogni modo considerare una parte del potenziale come un'anomalia o energia incontrollata (vedi a seguire). Nel caso di un critico, tutto il potenziale sfuggirà al controllo del drago, esplodendo in una miriade di fasci d'energia o nelle forme di destinazione. Per esempio, se un drago rosso stava manipolando il proprio soffio attraverso la tecnica di *Soffio Dardo*, in caso di critico si sarebbe manifestata una moltitudine di frecce infuocate. L'assegnazione dei bersagli è a discrezione del DM.

**Anomalie:** in alcuni casi, è possibile che pur abbassando il proprio potenziale rimanga un eccesso di energia, più di quella richiesta per l'azione specifica. In questo caso, lo scarto verrà gestito dal DM come un'anomalia o come energia senza controllo. Per esempio, un drago d'argento di livello Adulto, soffio: 12d10+6, decide di dosare il proprio potenziale a 6d10 nell'attivare una *Pietra Aurokos*. Il DM ha invece stabilito segretamente un valore minimo di 4d6; da ciò l'eccesso è di 2d6. All'atto dell'attivazione della Pietra Guardiania, questa viene sì alimentata ma ben due lingue di ghiaccio sfuggiranno al controllo del drago, investendo le creature vicine o il gruppo se li presente. Questa regola vale per qualsiasi forma di parzializzazione.

**[Limite spesa Punti]** il drago può sacrificare

in un giorno un massimo di punti pari al proprio livello gerarchico (sempre che la debilitazione fisica o il fiaccamento derivato non costringa il drago a limitare l'uso della manipolazione). Pertanto un drago *Giovanile* potrà sacrificare massimo 4 punti in un giorno. È pur vero che alcuni draghi, il cui soffio risulta molto più debole, arrivano più tardi alla manipolazione dello stesso (per esempio i draghi bianchi o quelli di cristallo devono giungere almeno al grado *Giovanile*, rispetto ad altri che già lo operano al secondo livello). Ai Cuccioli è negato l'uso del nyuarad.

**[Perdita Punti]** il DM può anche stabilire soltanto la perdita della metà dei punti sacrificati in caso di fallimento (arrotondato per difetto), laddove vi fossero, oltre al sacrificio, contestuali tiri di attivazione o in situazioni congiunte (ossia, impiegando oltre a sacrificio anche l'alternativa del check come forma di controllo).

**[Recupero dei punti sacrificati]** Il recupero dei punti sacrificati avviene ad un rate di 1 punto ogni 6 ore (*Standard*). Nel caso dei TS, al momento del recupero il punto di peggioramento verrà rimosso. Il DM può decidere per proprie esigenze di aumentare o diminuire il rate di recupero, massimo a un giorno (in base alla fatica e alla difficoltà dell'esecuzione) o in ogni modo di aggiungervi il numero di punti sacrificati (quindi 6+X).

**[Permanenza Sacrificio – Opzionale]** il DM può anche stabilire che i punti sacrificati rimangano permanenti per un certo periodo di tempo. Sulla falsariga della regola trattata a pag. 10 del *Council of Wyrms* sulla *Costituzione*, ogni qualvolta un drago sacrificherà dei punti, il DM effettuerà un tiro di *Shock corporeo*, per ognuno di esso. Il relativo scarto d'insuccesso decreterà i mesi di permanenza di quel dato punto. Ciò spiega anche come mai i draghi non abusino del nyuarad, facendone un uso più consapevole (la debilitazione raggiunta potrebbe risultare molto più onerosa se protratta per lungo tempo). Un *Desiderio minore* o una *Guarigione* clericale potrà far recuperare un punto alla creatura. Il semplice riposo o guarigione magica minore non ha alcun effetto.

**[Soffio e Plus]** alcune tecniche particolari non tengono in considerazione il valore

aggiuntivo del soffio che, per l'occasione, viene perso. *Flessibilità*: laddove fosse necessario, per proprie esigenze, il DM potrà tranquillamente eliminare il plus dalle altre tecniche (per esempio, per creare più dardi nel caso del Soffio-Dardo). Inoltre, laddove il potenziale del soffio fosse di difficile scomposizione, ossia difficilmente divisibile per il numero dei bersagli, come 11dx su due creature, il DM potrà decidere di spendere in toto i plus del soffio stesso per aggiungere una categoria di dado di danno. Per esempio, un drago bianco Verme, 11d6+11, che vuole dividere un *Fuoco Fatuo* a tre bersagli, potrà decidere di sacrificare il plus, portando il potenziale a 12d6, così ottenendo alla fine un danno di 4d6 l'uno. *Tiri di controllo*: nel caso di parzializzazione del potenziale, attraverso tiro di controllo, il plus del soffio non verrà mai conteggiato all'interno della forma parzializzata (cioè, se su 12d6+6 se ne vogliono usare soltanto 6d6, il +6 verrà scartato insieme al resto, e non diviso fra i bersagli, o in ogni modo considerato come energia incontrollata).

[*Distanza*] i range d'effetto e la distanza delle tecniche rimangono pur sempre legate al tipo di soffio. Il DM è in ogni modo libero di prevedere per alcune la formula "a vista", a eccezione di quelle che richiedono ancora un legame fisico con il bersaglio, per esempio nel caso del *Soffio Frusta* esigendo necessariamente l'avviluppamento del bersaglio. La formula "a vista" è indicato per il *Fuoco Fatuo*, *Soffio Dardo* o per gli *Anelli*.

[*Tempo di attesa*] l'uso del nyuarad, in quanto legato pur sempre al soffio, richiede al drago una pausa per potersi ricaricare. Tecnicamente, il DM aggiungerà ai consueti 3 round per stabilire il tempo d'uso del successivo soffio, un tempo aggiuntivo pari al numero di punti sacrificati per quella specifica tecnica di manipolazione. Il drago può anche decidere, passati i round di base, di impiegare il soffio in maniera naturale, ma a metà del suo potenziale distruttivo; di contro, ciò ritarderà di altri 3 round la manipolazione. Se non c'è soffio non c'è manipolazione.

[*Iniziativa*] l'uso di una tecnica del sistema *Dragon Sacrifice* aggiunge al tiro iniziativa un ulteriore modificatore pari al quantitativo di punti sacrificati (a parte quello del soffio, +3). Alcune azioni fanno eccezione.

[**TS**] il bersaglio o i bersagli degli effetti del Nyuarad ricevono sempre un TS per dimezzare, in quanto pur sempre manifestazioni di un soffio draconico. L'abilità di *Breath Weapon Defense* (*Council of Wyrms*, pag. 66) segue il regolare funzionamento (fatta eccezione per quelle abilità che limitano o rendono difficili certe azioni evasive, come il *Soffio-Frusta*, uno sterminatore di draghi, pur parandosi dietro allo scudo, è facilmente raggiungibile dagli scudisci di energia, che ne bypassano la difesa).



[*Specificità ~ Opzionale*] il DM può assumere che un drago paghi 1 punto in meno la tecnica verso la quale esso abbia una specifica attitudine, ossia prevista all'interno delle tecniche preferenziali stabilite dalla sezione "Manipolazioni e Draghi". In questo caso, un drago bianco pagherebbe *Forza distruttiva*, *Anelli (di ghiaccio)*, e *Metabolismo* 1 punto in meno. **[Nota]** qualora il DM impiegasse una manipolazione non specifica per quel tipo di drago, si consiglia vivamente l'applicazione delle regole sull'attivazione tramite tiro di Int o di Cos (o anche in maniera congiunta). In questa maniera è più facile stabilire la difficoltà di controllo del drago, a dispetto



del numero di punti sacrificabili (che in ogni caso potranno essere aumentati in base allo stesso principio di non specificità).

**[Competenza – Opzionale]** secondo regola generale, il DM può stabilire che qualsiasi drago che impieghi una manipolazione al di fuori della propria categoria specifica, pagherà la stessa 2 punti in più, pur avendola padroneggiata. Pertanto un Drago rosso, Adulto, Soffio: 12d10+6, pagherà l'attivazione di un *Biforcare* ben 5 punti (3 di base + 2 per la non specificità).

**[Eccezione – Council of Wyrms]** Data l'entità dei poteri di controllo e la fatica alla quale le tecniche sottopongono il drago, non potrà essere usata la regola dell'estensione del soffio a pag. 37 del *Council of Wyrms*.

### **[Manipolazione e Draghi]**

**[Azione speciale *Controllo del Soffio*]** la serie di azioni speciali di un drago si basa soprattutto sul controllo del proprio soffio e sulla manipolazione della propria ghiandola speciale, sortendo in tal maniera effetti diversi e modificazioni sostanziali. Data l'entità dei poteri di controllo e la fatica alla quale essi sottopongono il drago, non potrà essere usata la regola dell'estensione del soffio (*Council of Wyrms* a pag. 37).

**[Soffio-Frusta]** il drago può rendere il proprio soffio filiforme come una frusta e avviluppare il proprio bersaglio, piuttosto che ricorrere alla forma conica (nessuna attivazione è prevista). Tecnicamente, ogni round di mantenimento della presa, il bersaglio prenderà un numero di danni secondo tale principio: se il drago soffia 10d10+5, allora il danno effettuato per round è pari 2d10+1 per cinque round, alla fine dei quali verrà lasciata la presa. È possibile un TS per dimezzare il danno (arrotondato per difetto) e un tiro di Forza ogni round per liberarsi, con una penalità pari al livello gerarchico del Drago (in questo caso -5). Il drago dovrà sacrificare contestualmente al soffio un numero di punti pari a 1/3 dei dadi di danno (arrotondato per eccesso). Ciò significa che un drago che causa col soffio 10d10+5, dovrà sacrificare 4 punti. Se il DM non usa tale potere come azione speciale, allora dovrà effettuare un tiro di attivazione pari a Saggezza o

Intelligenza meno una penalità uguale al numero di punti che si sarebbero dovuti sacrificare (nel caso dell'esempio precedente, -4). Il fallimento del tiro d'attivazione non annulla il soffio standard, che verrà rilasciato normalmente, secondo la forma conica. Nel caso in cui il DM volesse dividere le manifestazioni filiformi a più bersagli, basterà semplicemente sacrificare in aggiunta 1 punto per ogni altro bersaglio oltre il primo. Il danno verrà diviso in base al numero di bersagli: nel caso fossero due, il DM può decidere benissimo di dividere il quantitativo in 1d10+1 per cinque round l'uno (il massimo rimane in questo caso sempre 10d10+5).

**[Forza distruttiva]** ogni 4 punti sacrificati, il drago potrà potenziare l'entità di danno del proprio soffio, fino a un massimo di d10. Ciò significa che un drago che causa danno attraverso il d6, potrà spendere 8 punti per causare il danno attraverso il d10. Alla fine del soffio, il drago è tenuto a effettuare con successo un tiro di *Shock corporeo* per continuare a usarlo in futuro. Nel caso dovesse fallire, la creatura non potrà usare l'attacco speciale per un numero d'ore pari allo scarto di insuccesso del tiro (in base all'entità, il DM potrebbe stabilire anche giorni). Ogni categoria di danno ottenuto, conferirà al tiro una penalità di -15%. Per esempio, un drago di 5° livello (Costituzione: 16) che causa 10d6+10, decide di sacrificare 8 punti dai propri TS per portare il danno finale a 10d10+10. Una volta risoluto il tutto, il giocatore tira il dado% per lo *Shock corporeo* su un valore di 65, applicando le dovute penalità (-30%), e totalizza un 79. Il tiro viene così fallito, e il soffio non potrà essere usato per 14 ore (o giorni). La tecnica di potenziamento purtroppo richiede tempo e il drago, prima di rilasciare il soffio dovrà spendere in concentrazione un numero di round pari alla categoria selezionata; ciò significa che, nell'esempio precedente, il drago avrebbe potuto soffiare dopo 2 round (e non più nello stesso round della dichiarazione).

Se il DM non usa tale potere come azione speciale, allora dovrà essere effettuato un tiro di attivazione pari a Saggezza o Intelligenza; il tiro riceverà una penalità cumulativa di -4 per ogni categoria che si vuole ottenere (-4, -

8, -12.). Il fallimento del tiro di attivazione annulla l'uso del soffio.

**[Biforcare]** il drago può biforcare, nella fattispecie del *Fulmine magico*, il proprio soffio diminuendo il suo raggio d'azione del 50%. Il numero di punti da spendere è pari a  $\frac{1}{4}$  del danno complessivo del soffio in termini di dado (arrotondato per eccesso; nel caso il danno fosse per esempio 10d10+10, il drago dovrà sacrificare 3 punti).

Se il DM non usa tale potere come azione speciale, allora dovrà effettuare un tiro di attivazione pari a Saggezza o Intelligenza – una penalità uguale al numero di punti che si sarebbero dovuti sacrificare. Il fallimento del tiro d'attivazione annulla l'uso del soffio.

**[Fuoco fatuo]** il drago può avviluppare i propri bersagli in magiche vampe, incendiando il loro spirito combattivo attraverso il soffio. Tecnicamente, il drago potrà far prendere “fuoco” ai propri nemici dividendo come vuole, fra i diversi bersagli, il quantitativo di dadi di danno specifico. Ciò significa che un drago che causa 8d4+8 col soffio, potrà distribuire le vampe a otto

bersagli causando 1d4+1 l'uno, oppure fra quattro bersagli causando 2d4+2 l'uno, o ancora su due soltanto per un danno di 4d4+4, e così via. I bersagli ricevono il normale TS contro Soffio per dimezzare (arrotondato per difetto). Il numero di punti da sacrificare è pari a  $\frac{1}{4}$  del danno complessivo del soffio in termini di dado (arrotondato per eccesso; nel caso il danno fosse per esempio 10d10+10, il drago dovrà sacrificare 3 punti).

Se il DM non usa tale potere come azione speciale, allora dovrà effettuare un tiro di attivazione pari a Saggezza o Intelligenza – una penalità pari al quantitativo di punti che si sarebbero dovuti sacrificare. Il fallimento del tiro d'attivazione annulla l'uso del soffio.

**[Soffio metamorfico]** sulla falsariga della tecnica di *Forza distruttiva*, il drago può diminuire l'entità di danno del soffio ma aumentarne i suoi effetti secondari. Un tipico esempio ci viene dato dai soffi dei draghi di gemma (nel caso del drago di smeraldo abbiamo lo svenimento, o nel caso di quello di zaffiro la paura, o la cecità per ciò che riguarda quello di cristallo, e così via). Il DM



è comunque libero di scegliere l'effetto secondario più adatto e in modo creativo; del resto, sarebbe poco compatibile legare per esempio un effetto di *Sordità* al soffio di un Drago rosso (in questo caso, si potrebbe affiancare lo stesso effetto secondario della "disidratazione" del Drago di topazio: perdita di 1d6+6 dalla Forza, 1d6 soltanto in caso di TS andato a buon segno; oppure l'effetto di *Sordità* nei confronti del soffio di un Drago blu, aggiungendovi il boato d'un tuono fragoroso). In base al tipo di effetto, il DM stabilirà lo spostamento delle categorie, tenendo come limite di categoria il d2. Le regole di sacrificio seguono quelle della *Forza distruttiva*. Il personaggio riceve sempre un TS aggiuntivo (oltre quello base contro il Soffio) per negarne gli effetti secondari.

**[Anelli]** il drago può avviluppare i propri bersagli. Tecnicamente, gli *Anelli* seguono le stesse regole di sacrificio del *Fuoco Fatuo*.

**Variante (uso esteso):** il drago può decidere di non estinguere il danno tutto in una volta, ma di protrarlo (come nel *Soffio Frusta*). In questo caso, a ogni round l'entità verrà scalata di un dado (per esempio, 4d6+4 al primo round, 3d6+3 nel secondo e così via). Inoltre, sacrificando al momento dell'attivazione altri 2 punti aggiuntivi, a ogni estinzione di danno verrà integrato l'effetto di stritolamento, diminuendo gli anelli la loro circonferenza. Il bersaglio ha diritto a un TS contro Paralisi o un tiro di For per liberarsi. In caso di fallimento, saranno conferiti ulteriori 1d4PF di danno da stritolamento; nel caso di un anello di fuoco, per round, si avrà quindi il danno della forma manipolata scalata di una categoria di dado + 1d4 di stritolamento.

**[Soffio-Dardo]** il drago può decidere di dividere il proprio soffio in tanti dardi d'energia. Tecnicamente, la tipologia di questo potere seguirà le stesse regole del *Soffio-Frusta*. Se per esempio la categoria di danno che infligge il drago è di 10d10+10, la creatura potrà tanto sputare dieci singoli dardi da 1d10+1 di danno quanto cinque dardi da 2d10+2 e così via, come e quando vuole. Il bersaglio riceve il TS contro Soffio per dimezzare.

**[Lama – Solo per draghi metamorfosati]** i draghi metamorfosati hanno la possibilità di creare ad hoc una sorta di Lama o una specie di Lancia di energia prodotte col loro soffio, ed essere altresì brandite come un'arma (nella quale dovranno essere competenti). Il sacrificio iniziale segue le medesime regole del *Soffio-Frusta*, con la differenza che, nel caso di due armi, saranno pagati 3 punti aggiuntivi. Per esempio, un drago metamorfosato il cui quantitativo di danno col soffio è di 8d4+8, potrà creare due lame che causano singolarmente 4d4+4 (pagando in tutto 6 punti) oppure una lancia che causa pari danno. Una volta andato a segno il colpo, l'energia verrà esaurita e l'arma sparirà a meno che la creatura non paghi 2 punti cumulativi di mantenimento (poi 4, 6, 8...) che potranno essere divisi, di regola, fra TS, CA, Costituzione e così via. **[Opzione – Mantenimento]** Pagando 1 punto cumulativo per il mantenimento (poi 2, 3, 4...) sarà possibile diminuire l'entità del danno fino alla sua completa estinzione. Per esempio, se il drago volesse mantenere le due lame, senza ritenere il massimo potenziale di danno, potrà spendere al prossimo round 2 punti (1 per lama), a un potenziale corrente di 3d4+3, e ancora. Il drago metamorfosato vomiterà letteralmente il soffio dandogli la piena sembianza dell'arma, finché non sarà brandita nelle sue mani nella forma finale.

**[Metabolismo – A discrezione del DM]** Il drago ha la possibilità di rafforzare il fisico attraverso la propria arma letale, potendo distribuire una serie punti a scelta fra i diversi attributi fisici, pari al numero di punti sacrificati (più quelli derivati dalla categoria di danno del soffio; d4: +1 – d6: +2 – d8: +3 – d10: +4). Il soffio non viene qui esternato ma letteralmente inghiottito a piccole dosi e veicolato ai muscoli, alle ossa e al sistema nervoso per il rilascio di adrenalina. Alla fine dell'effetto, il DM tirerà per lo *Shock corporeo*; in caso di fallimento, il drago entrerà in coma per un numero di ore o giorni pari allo scarto di insuccesso; un critico negativo statuirà il danneggiamento di un organo, per esempio la ghiandola preposta al soffio, o anche a carico delle ossa o dei muscoli, la compromissione del ventriglio, e così via. Per ogni plus aggiunto,



verrà conferita una penalità al tiro di shock del 5%.

L'uso della tecnica richiede un sacrificio di punti pari a  $\frac{1}{4}$  del potenziale del soffio usato per la tecnica (arrotondato per eccesso), e causerà successivamente il blocco del soffio per 2dx ore (dove X è la categoria di danno del soffio).

### Effetti aggiuntivi

**[+Spettro]** durante il lancio del soffio, il drago può decidere di aggiungervi l'effetto Spettro per rendere il flusso, o comunque la sua nuova forma, invisibile ai bersagli, tale da conferire al TS una penalità pari al proprio livello gerarchico. L'uso dello Spettro richiede il costo aggiuntivo di 2 punti in termini di sacrificio. **[Manifestazione eterea]** Draghi più esperti e dotati possono decidere di trasformare il proprio soffio in una vera e propria *Visione* (secondo le regole del *Manuale del Giocatore*, pag. 110), in modo da uccidere il bersaglio senza causare alcun danno esterno. Il tiro di *Shock corporeo* riceve una penalità del 5% per il livello gerarchico del drago che soffia. Le vittime uccise con questo tipo di soffio sono caratterizzate dall'immagine di una fiamma nera impressa sulla loro pupilla.

**[+Osmosis]** durante il lancio del soffio, il drago può decidere di creare una barriera invisibile che lo proteggerà dalla maggior parte degli attacchi normali, in modo da non perdere la concentrazione. Basterà sacrificare contestualmente al sacrificio richiesto 2 punti. Pertanto, laddove fosse necessario, il drago potrebbe sacrificare punti per potenziare il proprio soffio con una categoria di danno adeguata e parimenti proteggersi da qualsiasi ingerenza esterna

per i prossimi round. Per esempio, un drago bianco potrebbe potenziare di una sola categoria il proprio soffio (1d6), spendendo solo 4 punti, e associarvi un effetto di *Osmosis* per assicurarsi indisturbato il lancio, per un totale di 6 punti. La barriera quadrata verrà creata frontalmente al drago e avrà un'estensione in metri pari al livello gerarchico del drago stesso. Quindi un drago di livello *Venerabile* produrrà una barriera di 10mx10m (il DM può far variare la barriera in rapporto alla base e all'altezza sempre secondo il limite massimo: per esempio 8mx2m, 6mx4m e così via).

**[Fuoco Lunare (Innùamar) – Soffio suppletivo – Funziona soltanto in un contesto notturno in presenza della Luna]** grazie all'Innùamar, i draghi d'argento devoti al Culto impararono a scandagliare più in profondità il proprio spirito, scoprendo una nuova sorgente di potere. In combinazione con il nyuarad, la manipolazione del soffio draconico, il drago riuscì a modellare la propria arma letale, donandole una nuova veste, una nuova forma.

*Tecnicamente:* il soffio viene ridotto sul potenziale di circa la metà, ma acquisisce l'effetto secondario di *Luce Lunare*: una terribile esplosione di luce in grado non solo di accecare (TS), ma sortire ulteriori effetti, come quello di causare un danno di 1d6PF per livello gerarchico del drago a tutte le creature d'ombra presenti in un raggio di 5 metri. Se vengono sacrificati 5 punti (secondo le regole del Nyuarad), la *Luce Lunare* sortirà l'effetto di *Eluveriel* (vedi "Innùamar"). Il drago assorbirà così 3d6PF da coloro che si trovano entro il range di 5 metri (previsto il TS:  $\frac{1}{2}$ , arrotondato per difetto).

### **NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE**

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail [chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it). Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

**AD&D e Advanced Dungeons & Dragons** sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, Inc.*, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale AD&D ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Le immagini usate all'interno del modulo appartengono a **Ciruelo Cabral** e sono impiegate col diretto permesso dell'artista. Sito: <http://www.dac-editions.com>.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)



# Dragonfire

di Fabrizio Corselli

Questo breve manualetto introduce il Dungeon Master a un breve compendio di regole che disciplinano il *Nyuarad*: la capacità di manipolazione del soffio draconico, a opera degli stessi draghi.

Un sistema *Light Rules* con il quale DM potrà rendere i propri draghi ancor più accattivanti e pericolosi (tanto i Draghi PG quanto quelli del *Manuale dei Mostri*).

*Dragonfire* può essere giocato in maniera indipendente dal modulo *Obscura Draco*.

