

Dragon Compendium

di Fabrizio Corselli



CHIMERA E

Advanced Dungeons & Dragons[®]

2nd Edition

Compendio per i PG

Dragon Compendium

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[®], ADVANCED DUNGEONS &
DRAGONS[®] 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

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA41dc – 1ª Edizione – Novembre 2016

INDICE

<i>Draghi e PG.</i>	3
<i>Drago d'argento / Mature Adult 7° Livello</i>	4
<i>Drago di rame / Very old 9° Livello</i>	6
<i>Drago di mercurio / Great Wyrms 12° Livello</i>	8
<i>Drago di acciaio / Very Old 9° Livello</i>	10

*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>.

Draghi e PG

Creare e realizzare al meglio un'avventura draconica, o ancor più complessa una campagna, presuppone un approfondito studio e grande preparazione che non ricada solo sulle spalle del DM, ma anche del giocatore. Questo perché la creatura "drago" non venga declassata a mero mostro errante. Essa ha una sua personalità, le sue paure, i suoi obiettivi, e per quanto possa appartenere a una razza abbastanza ambiziosa e finanche vanitosa, ogni diversa specie sviluppa all'interno del proprio ciclo vitale anche particolari insanie, psicosi, ossia situazioni psicologiche che di per sé coinvolgono anche gli esseri umani (seppur i draghi si discostano da alcune fuorvianti logiche come le leggi sociali, l'aggregazione in comunità e altro ancora). Per esempio, nel caso di draghi più deboli o più piccoli è facile che in essi si sviluppi una particolare paura ossessiva tale che siano sempre portati a pensare di essere sotto minaccia da parte dei draghi più grandi o aggressivi.

I draghi sono esseri molto intelligenti e astuti, e per quanto alcuni di loro possano essere considerati soltanto voraci predatori, a discapito del proprio intelletto, come per esempio il brutale drago bianco, pur sempre non dimenticano un torto subito e ben si congegnano nel cercare vendetta, anche a distanza di molti anni. Perciò, il giocatore è tenuto a considerare, in gioco, tutta una serie di relazioni a lungo termine che potrebbero

sfociare in ulteriori inganni, doppi giochi, alleanze mirate e tremende rivalse. Per esempio, durante il Consiglio, non è saggio inimicarsi un drago che è stato ferito nell'orgoglio, come nel caso di un Blu o di un Rosso, poiché potrebbe mantenere sì un comportamento apparentemente diplomatico, ma covando in cuor suo atroce vendetta, pronto a trovare il momento più propizio per farvela pagare; magari contrastando il vostro operato perché falliate, e così far ricadere su di voi l'insuccesso della missione, denigrando poi in dovuta sede la vostra incapacità. In questo, un drago verde è davvero un fenomeno.

Il drago, per quanto malvagio o buono che sia, pur sempre è una creatura superiore agli altri, secondo sua concezione. All'interno della stessa razza, draghi più vanitosi, come i rossi, addirittura si considerano di gran lunga i più potenti fra tutti, accentuando in tal maniera l'arroganza e la fierezza genetica che fa parte, di base, di queste creature così affascinanti. Di conseguenza, un drago che vuole prendersi qualcosa, di certo non chiederà permesso a un umano o a un elfo, anche se buono, varierà al massimo il modo di "non chiederlo" (i cromatici uccideranno direttamente l'oggetto del proprio fastidio).

Detto ciò, al giocatore si richiede una minimale conoscenza di ogni singolo drago, delle sue abitudini, habitat, strategie di combattimento, e così via, perché il modulo possa funzionare al meglio e realizzare tutte le sue potenzialità.

[

]

Drago d'argento / Mature Adult 7° Livello

Statistiche per il Gioco di Ruolo – PG

Forza: 20

Destrezza: 14

Costituzione: 18

Intelligenza: 16

Saggezza: 14

Carisma: 19

Movimento base: 9, VI: 30 (C), SI 3

Allineamento: LB

DV: 18

CA: -6

NdAt.: 3 o speciale

Punti Ferita: [105] []

[Thac0 Base: 5] Danno: 1d8+7 / 1d8+7 / 5d6+7 o 14d10+7

T.S.: PV: 3 VBB: 5 PP: 4 S: 4 I: 6

Competenze Generali: *Alertness* (15); *Chanting* (21) – *Danger sense* (15) – *Debate* (18) – *Galateo* (19) – *Intimidation* (19) – *Leggere e Scrivere* (14); *Lingue antiche* (16) – *Observation* (16) – *Poesia* (14) – *Religioni* (14) – *Senso dell'orientamento* (15) – *Sopravvivenza* (16).

Competenze nelle armi: *Claw – Claw / Claw – Claw / Claw / Bite – Bite – Breath weapon – Dragon flight – Tail slap – Snatch – Tail mace.*

Abilità speciali: *Lair clairaudience* – *Dragon senses: 70%* – *M.R.: 35%* – *Comunicare con le creature intelligenti* (51%) – *Immune al freddo.*

Abilità innate (13° livello): *Autometamorfosi* (3v/g) – *Caduta morbida* (2v/g) – *Muro di nebbia* (1v/g) – *Controllo dei venti* (3v/g) – *Controllo atmosferico* (1v/g).

Linguaggi conosciuti: comune, nanico, draconico (15 tipi), elfico, orchesco.

Svantaggi: *Odio verso gli Orchi* – *Senso del dovere.*

Vantaggi: +3 sulle reazioni verso gli umani.

Nyuarad: *Soffio-Frusta* – *Anelli*

Oggetti (Magici)

[*Wenjiir*] mazza caudale+2. **Proprietà:** critico. TS contro Pietrificazione (ghiaccio).

Nome drago: *Eudrung* – Drago d’argento – Livello *Mature adult*

Clan draconico d’appartenenza: *Artiglio d’argento*. Questo clan draconico raggruppa alcune creature che hanno consacrato la loro vita alla difesa del genere umano e delle creature più deboli, contrastando ogni tipo di minaccia. Al proprio interno conta anche diversi difensori dei draghi e messaggeri, soprattutto devoti alla salvaguardia dei mortali.

Carattere: come ogni drago d’argento, Eudrung è gentile e altruista, fiero ma non altezzoso. Un drago che cerca di assistere le creature buone se la loro necessità è genuina. Non esiterà mai a difendere chi in difficoltà, ma pur sempre è un drago. Eudrung ama disquisire di Arte e di Guerra.

Metodo di combattimento: Eudrung non è un drago violento, e cerca di evitare lo scontro, se può, fatta eccezione per antagonisti davvero aggressivi o veramente malvagi. Mantiene sempre una certa correttezza anche con il proprio avversario, specie se lo scontro dovesse risultare sbilanciato.

Informazioni, dicerie e considerazioni (d6)

- 1) I popoli del Nord e del Sud, insediatisi sulle montagne, sono minacciati dalla presenza dei draghi rossi;
- 2) I nani si sono ritirati nelle loro tane, e non prenderanno parte alla guerra;
- 3) Non c’è da fidarsi di un clan draconico di assassini;
- 4) Il grande eroe dei draghi Udricht, “Il flagello del Nord”, condurrà un vasto esercito contro gli elfi oscuri delle lande di Darzost;
- 5) I draghi di rame non prendono mai troppo sul serio le faccende importanti, figurarsi di una guerra che investe l’intero piano;
- 6) La più grande risorsa risiede nella razza umana.

Tabella “Rapporti fra draghi”

	Nero	Blu	Verde	Rosso	Argento	Bianco	Mercurio	Rame
Nero	P	A	A	A	A	A	EO	A
Blu	A	P	A	A	A	A	EO	O
Verde	A	A	P	T	O	O	EO	N
Rosso	A	A	A	P	O	O	EO	EO
Argento	O	O	O	EO	O	O	N	P
Bianco	N	N	N	T	A	P	EO	A
Mercurio	EO	EO	EO	EO	N	EO	P	T
Rame	A	O	T	EO	P	A	T	P
Acciaio	EO	A	O	EO	P	O	N	A

P = Preferito A = Antipatico O = Odiato N = Neutrale T = Tollerato EO = Estremamente odiato

[]

Drago di rame / Very old 9° Livello

Statistiche per il Gioco di Ruolo – PG

Forza: 20 Destrezza: 14 Costituzione: 16
Intelligenza: 15 Saggezza: 12 Carisma: 13
Movimento base: 9, VI: 30 (C), SI 3 Allineamento: CB
DV: 18 CA: ~6 NdAt.: 3 o speciale Punti Ferita: [98] []

[Thac0 Base: 3] Danno: 1d6+9 / 1d6+9 / 5d4+9 o 18d6+9

T.S.: PV: 3 VBB: 5 PP: 4 S: 4 I: 6

Competenze Generali: *Alertness* (13) – *Burrow* (20) – *Cacciare* (11) – *Danger sense* (13) – *Observation* (15) – *Preparare trappole* (12) – *Resistenza* (16) – *Seguire tracce* (13) – *Senso dell'orientamento* (15) – *Sopravvivenza* (15) – *Tease* (12) – *Trick* (10).

Competenze nelle armi: *Claw* – *Claw* / *Claw* – *Claw* / *Claw* / *Bite* – *Bite* – *Breath weapon* – *Dragon flight* – *Tail slap* (2d4PF) – *Aerial combat* (3) – *Stall* – *Kick*.

Abilità speciali: *Lair clairaudience* – *Dragon senses: 80%* – *M.R.: 30%* – *Comunicare con le creature intelligenti* (59%) – *Immune agli attacchi all'acido*.

Abilità innate (16° livello): *Movimenti del ragno (at will)* – *Neutralizzare veleno* (3v/g) – *Plasmare la pietra* (2v/g) – *Roccia in fango* (1v/g) – *Muovere la terra* (1v/g).

Linguaggi conosciuti: comune, nanico, draconico (15 tipi), elfico, orchesco.

Svantaggi: *Enigmatico*

Vantaggi: +2 sulle reazioni nei confronti di bardi e giocolieri.

Nyuarad: *Metabolismo* – *Biforcare*

Oggetti speciali

[*Artigli di Jakar*] +3 bonus sull'attacco con gli artigli. +3 bonus sul tiro di *Burrow*.

[*Rune draconiche a fasce rosse sul corpo*] *Pelle di pietra* (2v/g).

Nome drago: *Koltimor* – Drago di rame – Livello *Very old*

Clan draconico d'appartenenza: *Spirito della Pietra*. Fanno parte di questo clan draconico creature che condividono il medesimo amore per le montagne e per la pietra, vista come un simulacro dotato di grande vitalità. Eccelsi esperti di gemme e, soprattutto, grandi cacciatori, vantano la compagnia di alcuni fabbri nani.

Carattere: come ogni drago di rame, Koltimor è un incorreggibile burlone, uno che racconta storie umoristiche, e indovinelli. Un drago esuberante, difficile da tenere a bada, ma amichevole con le creature buone o neutrali che sanno ridere e apprezzare le sue “performance”. La sua abilità nella caccia lo rende un predatore davvero ineccepibile.

Metodo di combattimento: Koltimor ama stuzzicare il proprio avversario, innervosirlo, in modo da portarlo a fare un passo falso, guadagnando così un vantaggio nello scontro. Koltimor ama saltellare da un punto a un altro di una roccia, confondendo l'avversario, per poi sferrare il proprio attacco letale.

Informazioni, dicerie e considerazioni (d6)

- 1) I nani sono i migliori amici dei draghi, e gli unici a poter dare una significativa mano in guerra, grazie alle loro abilità di fabbri;
- 2) Gli elfi sono troppo deboli, ci abbandoneranno al primo grande ostacolo;
- 3) La montagna è il luogo più sicuro dove poter radunare i tutti quanti i popoli;
- 4) I draghi d'argento prendono tutto con troppa serietà, sono di una noia mortale;
- 5) Il grande drago Prhoona, porterà in battaglia gli Elementali della Terra, quale singolare esercito;
- 6) Non darò mai il mio appoggio a un drago verde.

Tabella “Rapporti fra draghi”

	Nero	Blu	Verde	Rosso	Argento	Bianco	Mercurio	Rame
Nero	P	A	A	A	A	A	EO	A
Blu	A	P	A	A	A	A	EO	O
Verde	A	A	P	T	O	O	EO	N
Rosso	A	A	A	P	O	O	EO	EO
Argento	O	O	O	EO	O	O	N	P
Bianco	N	N	N	T	A	P	EO	A
Mercurio	EO	EO	EO	EO	N	EO	P	T
Rame	A	O	T	EO	P	A	T	P
Acciaio	EO	A	O	EO	P	O	N	A

P = Preferito A = Antipatico O = Odiato N = Neutrale T = Tollerato EO = Estremamente odiato

[]

Drago di mercurio / Great Wyrm 12° Livello

Statistiche per il Gioco di Ruolo – PG

Forza: 16 Destrezza: 14 Costituzione: 16
Intelligenza: 16 Saggezza: 15 Carisma: 17
Movimento base: 15, VI: 36 (C), SI 3 Allineamento: CB
DV: 19 CA: ~9 NdAt.: 3 o speciale Punti Ferita: [88] []

[Thac0 Base: 3] Danno: 2d4+12 / 2d4+12 / 2d10+12 o 2d8+12

T.S.: PV: 3 VBB: 5 PP: 4 S: 4 I: 6

Competenze Generali: *Alertness* (16) – *Cacciare* (12) – *Curare* (11) – *Danger sense* (16) – *Debate* (16) – *Navigation* (15) – *Observation* (16) – *Preparare trappole* (14) – *Resistenza* (17) – *Seguire tracce* (13) – *Senso dell'orientamento* (16) – *Sopravvivenza* (17).

Competenze nelle armi: *Claw* – *Claw* / *Claw* – *Claw* / *Claw* / *Bite* – *Bite* – *Breath weapon* – *Dragon flight* – *Tail slap* (2d4PF) – *Tail mace* – *Aerial combat* – *Wings buffet*.

Abilità speciali: *Lair clairaudience* – *Dragon senses: 95%* – *M.R.: 70%* – *Comunicare con le creature intelligenti (70%)* – *Immune agli attacchi a base di luce*.

Abilità innate (22° livello): *Riflettere lo sguardo (at will)* – *Immagini speculari (3v/g)* – *Autometamorfosi (2v/g)* – *Ologramma (1v/g)* – *Telecinesi (1v/g)*.

Linguaggi conosciuti: comune, nanico, draconico (15 tipi), elfico, orchesco.

Svantaggi: *Carattere caotico*

Vantaggi: +2 sulle reazioni nei confronti di araldi e messaggeri.

Nyuarad: *Soffio-Dardo* – *Forza distruttiva*

Oggetti speciali

[*Spoon*] mazza caudale. +4 bonus sull'attacco di coda.

Nome drago: *Airthirrel* – Drago di mercurio– Livello *Great wyrm*

Clan draconico d'appartenenza: *Guardiani dell'aria*. Fra i più importanti clan draconici, se non il più importante. Al suo interno è annoverata la presenza di messaggeri, di coloro che consegnano ai vari draghi di tutto il piano importantissime missive od oggetti di rilevante potere. All'interno è possibile trovare anche alcuni elfi, in qualità di ambasciatori o araldi.

Carattere: come ogni drago di mercurio, *Airthirrel* è una creatura solitaria, soprattutto capricciosa, sebbene di allineamento buono. Lunatico e imprevedibile, tanto da cambiare e modificare una decisione di frequente. La sua natura quasi irrazionale lo porta a non intessere fitte relazioni con altre creature. Con questi draghi le alleanze sono molto complicate.

Metodo di combattimento: l'imprevedibilità di *Airthirrel* si manifesta soprattutto in combattimento: egli può parlare, sferrare all'istante il proprio attacco, o perfino lasciare stare. Non attacca mai creature di allineamento buono, a meno che non sia provocato in maniera esplicita.

Informazioni, dicerie e considerazioni (d6)

- 1) Nessun essere mortale è in grado di eguagliare la potenza della razza draconica;
- 2) I nani sono troppo rozzi per poter dirimere una questione di ordine diplomatico;
- 3) La foresta degli elfi è il luogo più sicuro dove poter radunare tutti quanti i popoli, protetta dalle loro barriere e incantesimi;
- 4) I draghi di rame sono uno spasso... o forse no... ora mi annoiano;
- 5) L'eroe drago Kestrelidin, sta portando con sé, presso le Montagne del Sud, un oggetto dal grande potere contro l'avanzata del nemico;
- 6) Ma io che ci faccio qui?! Meglio soli. Parlano! Parlano! E ancora...

Tabella “Rapporti fra draghi”

	Nero	Blu	Verde	Rosso	Argento	Bianco	Mercurio	Rame
Nero	P	A	A	A	A	A	EO	A
Blu	A	P	A	A	A	A	EO	O
Verde	A	A	P	T	O	O	EO	N
Rosso	A	A	A	P	O	O	EO	EO
Argento	O	O	O	EO	O	O	N	P
Bianco	N	N	N	T	A	P	EO	A
Mercurio	EO	EO	EO	EO	N	EO	P	T
Rame	A	O	T	EO	P	A	T	P
Acciaio	EO	A	O	EO	P	O	N	A

P = Preferito A = Antipatico O = Odiato N = Neutrale T = Tollerato EO = Estremamente odiato

[]

Drago di acciaio / Very Old 9° Livello

Statistiche per il Gioco di Ruolo – PG

Forza: 14

Destrezza: 15

Costituzione: 15

Intelligenza: 16

Saggezza: 14

Carisma: 13

Movimento base: 9, VI: 30 (C), Sw 6

Allineamento: LN (B)

DV: 16

CA: ~5

NdAt.: 3 o speciale

Punti Ferita: [86] []

[Thac0 Base: 3] Danno: 1d10+9 / 1d10+9 / 3d10+9 o 5d4+1 (55')

T.S.: PV: 4 VBB: 6 PP: 5 S: 4 I: 7

Competenze Generali: *Alertness* (15) – *Cacciare* (13) – *Curare* (12) – *Danger sense* (15) *Debate* (12) – *Navigation* (14) – *Observation* (16) – *Preparare trappole* (12) – *Resistenza* (15) – *Seguire tracce* (14) – *Senso dell'orientamento* (15) – *Sopravvivenza* (16).

Competenze nelle armi: *Claw* – *Claw* / *Claw* – *Claw* / *Claw* / *Bite* – *Bite* – *Breath weapon* – *Dragon flight* – *Tail slap* (2d10+9) – *Tail mace* – *Aerial combat*.

Abilità speciali: *Lair clairaudience* – *Dragon senses*: 80% – *M.R.*: 65% – *Comunicare con le creature intelligenti* (59%) – *Immune agli incantesimi dal 1° al 4° livello*.

Abilità innate (17° livello): *Autometamorfosi* (5v/g) – *Trucchetto* (2v/g) – *Amicizia* (1v/g) – *Charme* (1v/g) – *Suggestione* (1v/g) – *Ammaliare* (1v/g).

Linguaggi conosciuti: comune, nanico, draconico (15 tipi), elfico, orchesco.

Svantaggi: *Grande curiosità nei confronti dell'ambito umano e umanoide*.

Vantaggi: +2 sulle reazioni nei confronti di Paladini, Cavalieri e Difensori di Draghi

Nyuarad: *Soffio metamorfico* – *Metabolismo*

Oggetti speciali

[*Terkar*] mazza caudale. +2 bonus sull'attacco di coda.

Nome drago: *Tenuril* – Drago d'acciaio– Livello *Very Old*

Clan draconico d'appartenenza: *Scaglie d'acciaio*. Questo clan nasce soprattutto come straordinario baluardo a supporto della città di Dredval. Ebbene sì, una città che vanta l'azione di difesa di un clan draconico. Considerati “Paladini dei Draghi” i suoi componenti portano avanti una vita all'insegna della giustizia e della difesa delle razze umanoidi, spesso intralciando i piani dei draghi più malvagi.

Carattere: come ogni drago d'acciaio che si rispetti, Tenuril è una creatura molto curiosa, soprattutto nei confronti della storia, delle tradizioni, dell'arte degli umani e dei semiumani. In particolar modo, animato dall'amore per le suddette creature, tale da decidere di vivere presso le loro città, ben nascosti e sotto false sembianze: un segreto che cercano di mantenere il più possibile. Determinato e moderato, ma non sprovveduto, ben sa relazionarsi agli altri.

Metodo di combattimento: Tenuril preferisce il dialogo al combattimento, ma non si risparmierebbe dall'impiegare le proprie risorse qualora una minaccia dovesse presentarsi o il senso del pericolo fosse imminente. È ben consapevole della pericolosità del suo soffio, e lo userà con gran parsimonia, soprattutto se nei dintorni vi sono creature umane o semiumane di cui ha gran rispetto.

Informazioni, dicerie e considerazioni (d6)

- 1) Nessun essere mortale è in grado di contrastare il mondo dei draghi senza il supporto necessario;
- 2) I draghi malvagi andrebbero imprigionati, ancor più esiliati da questo mondo;
- 3) I draghi rossi non comanderanno mai sugli altri draghi finché ci sarà il clan *Scaglie d'acciaio*;
- 4) I draghi di mercurio sono una spina nel fianco per questa missione, troppo instabili;
- 5) I draghi di Ametista stanno formando un esercito presso i Regni dell'Ovest, per contrastare l'avanzata dei Giganti;
- 6) Non c'è tempo da perdere! Bisogna trovare subito una soluzione, e noi stiamo qui a parlare.

Tabella “Rapporti fra draghi”

	Nero	Blu	Verde	Rosso	Argento	Bianco	Mercurio	Rame
Nero	P	A	A	A	A	A	EO	A
Blu	A	P	A	A	A	A	EO	O
Verde	A	A	P	T	O	O	EO	N
Rosso	A	A	A	P	O	O	EO	EO
Argento	O	O	O	EO	O	O	N	P
Bianco	N	N	N	T	A	P	EO	A
Mercurio	EO	EO	EO	EO	N	EO	P	T
Rame	A	O	T	EO	P	A	T	P
Acciaio	EO	A	O	EO	P	O	N	A

P = Preferito A = Antipatico O = Odiato N = Neutrale T = Tollerato EO = Estremamente odiato

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. 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



Dragon Compendium

di Fabrizio Corselli

Questo compendio raccoglie le schede complete di quattro PG Drago, pronte da usare con il modulo *Obscura Draco*. Ogni personaggio presenta anche una sezione che approfondisce il proprio carattere, le proprie motivazioni e, soprattutto, il ruolo che gioca all'interno del Consiglio di Guerra.

Per giocare questi PG Drago è obbligatorio l'uso del manuale *Council of Wyrms*.

