

Obscura Draco

di Fabrizio Corselli



CHIMERÆ

Advanced Dungeons & Dragons[®] 2nd Edition

Avventura per 4-5 PG DRAGO

Obscura Draco

INDICE

<i>Il Modulo Obscura Draco</i>	.	.	.	3
<i>Background per il DM</i>	.	.	.	6
<i>La Convocazione</i>	.	.	.	19
<i>Il Consiglio di Guerra</i>	.	.	.	22
<i>Eventi speciali</i>	.	.	.	38
<i>Azioni speciali</i>	.	.	.	42
<i>Allegato I. Lettera di convocazione</i>	.	.	.	43
<i>Allegato II. Preludio Obscura Draco</i>	.	.	.	44
<i>Allegato III. Il Dràkal</i>	.	.	.	45

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

#CHA41 – 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 Modulo Obscura Draco

Obscura Draco ricrea, a livello d'interazione e gioco di ruolo, l'ambiente ideale dove far sviluppare le azioni di quattro draghi in qualità di personaggi giocanti. I giocatori saranno così catapultati all'interno di un pericoloso gioco di potere, fatto di solide alleanze e subdoli inganni. Non mancheranno quindi scontri fra temibili creature, intrighi politici e combattimenti che metteranno alla prova le scelte tattiche e strategiche dei PG. Una sessione in cui sono richieste abilità oratorie degne di un vero retore, soprattutto quando la platea è costituita da draghi, il tutto coordinato all'interno di una trama molto dinamica e ricchissima di particolari che il DM potrà espandere a modo suo.

Obscura Draco nasce come ampliamento di una sezione specifica del modulo avventura *Dragonbound* (CHDB1 – Cap. 2 “L'Assemblea”), fornendo al DM un valido sostrato sul quale far muovere i draghi, ma anche come sessione ad alto impatto e fortemente ruolistica, indicata appositamente per essere inserita all'interno di una manifestazione ludica come singolo evento.

Il modulo è principalmente rivolto a DM esperti, ma anche a coloro che vogliano cimentarsi in qualcosa di più intrigante, dando ai giocatori nuove sfide per l'interpretazione e il gioco di ruolo.

Obscura Draco si presenta non come una semplice avventura, bensì come un vero e proprio compendio, grazie alla quantità di materiale giocabile al suo interno (soprattutto generico), ordinato principalmente in specifiche appendici; materiale che il Dungeon Master potrà utilizzare per altre sue campagne. Il DM sarà inoltre accompagnato, durante la lettura del modulo, da una serie di suggerimenti e agganci che gli permetteranno di sviluppare al meglio la conduzione con i draghi.

Contenuti del Modulo

Il modulo *Obscura Draco* contiene nello specifico:

- 1) **Modulo base.** Tutto ciò che serve per giocare il Consiglio di Guerra con i draghi;

- 2) **Dragon Compendium.** Le schede di quattro Draghi PG e relative guide;
- 3) **Dragonfire.** Una breve manualletto, in formato *Light Rules*, per poter giocare il Nyuarad, la manipolazione del Soffio draconico.

Per ciò che concerne *Dragonfire*, il DM potrà decidere di non usarlo o usarne solo una parte. In questa maniera, DM o Giocatori meno esperti potranno condurre il modulo in modo più regolare, senza altre complicazioni.

Note sui manuali richiesti

Il DM deve disporre di una copia dei tre manuali base di **AD&D 2a. Edizione**: *Manuale del Giocatore*, *Manuale del Dungeon Master* e *Manuale dei Mostri*, per usare questo modulo.

In quanto modulo non commerciale, si fa riferimento ad altri manuali che esulano dal tritico base della manualistica sopra citata. Per giocare questo modulo, l'uso del *Council of Wyrms* è obbligatorio.

La maggior parte del testo evidenziato in corsivo contiene oltre agli esempi di chiarificazione, informazioni utili sui poteri speciali, suggerimenti sulla conduzione del modulo e varianti di alcune abilità che dovranno essere vagliate e convalidate dallo stesso Dungeon Master. L'espansione segue la stessa impostazione dei precedenti moduli del *Chimerae Hobby Group* ai quali essa è correlata, adottando il medesimo sistema di “Opzioni” (da non confondere col sistema *Option*), così dando maggiore completezza e spessore all'avventura, ma anche permettendone un uso più facilitato ai giocatori e DM novizi.

Per giocare il modulo *Obscura Draco* è obbligatorio possedere il manuale *Council of Wyrms*.

I draghi del modulo *Obscura Draco*

Per rendere più facile la gestione al DM, il modulo avventura impiega nella maggior parte dei casi le referenze contenute all'interno del *Manuale dei Mostri*, e alcune più particolari appartenenti al *Draconomicon* e al *Council of Wyrms* (di cui si richiede obbligatoriamente la consultazione). In ogni modo, data l'ambientazione generica, il DM è libero di

arricchire il background dei draghi e del relativo contesto come meglio creda. Per tale motivo, si è deciso di non fornire le schede tecniche di alcuni oggetti o personaggi (per esempio, della stessa Lancia *Obscura Draco* o dell'eroe Enjir", e così via).



Synopsis

Sull'impero di Andrara incombe una gravosa minaccia: l'ombra della guerra ha già fagocitato i regni degli uomini del Nord e del Sud, spingendo i popoli delle capitali oltre le montagne.

Gli elfi alti del reame di Ingrald hanno già mobilitato il proprio esercito oltre i confini delle Lande di Statgart, stringendo un duraturo patto d'alleanza con i guerrieri silvani dei boschi limitrofi.

I nani, schiavi della propria vanagloria e cupidigia, temporeggiano nel buio delle caverne sotterranee dei Monti di Fuoco, mentre i loro lontani cugini dell'Est stanno già marciando verso i regni del Sud...

Ma un'intera razza ancora non ha preso posizione, in attesa di stabilire il destino di tutti i regni: quella dei Draghi...

Una volta conclusa la lettura della *Synopsis* (la versione integrale è data in allegato al

modulo), il DM passerà al Capitolo "La Convocazione" durante il quale esporrà, in forma preludica o interattiva, il come e il perché i PG siano giunti presso la foresta di Vyn-Anjer, sede del Consiglio di Guerra.

L'avventura vera e propria ha inizio con la lettura del preludio "Il Consiglio di Guerra".

Background per il DM e Scenario In breve

Sono passati pochi anni dalla liberazione della prigionia a opera della Lancia *Obscura Draco* e Irka-Namelkan-Astyrre, un temibile drago a cinque teste, ha già avviato il suo piano di conquista. Esso ha già devastato parte dei territori dominati dai clan dei draghi neri e blu, ma soprattutto ha iniziato la ricerca di cinque formidabili sfere note col nome di *Fiamme di Aspyr*: potenti oggetti capaci di incamerare un soffio draconico, e che nelle sue mani diverrebbero, senza ombra di dubbio, uno strumento di accrescimento del proprio dominio, se non della propria immortalità. Ogni sfera può contenere in sé l'energia di un drago cromatico, e alimentare così ogni sua singola essenza, riportandolo ai suoi antichi fasti.

Il Consiglio di Guerra sta per avere inizio. Il messo, nelle fattezze di un vero e proprio drago di mercurio, già inviato una settimana prima della convocazione, ha portato a termine il proprio incarico.

Trampolino di lancio

Per PG non Drago

Obscura Draco si presta a molte evoluzioni di trama, ma soprattutto funge da fecondo trampolino di lancio per variegate missioni da assegnare ai personaggi della propria campagna. Tenendo in considerazione tutti gli effetti collaterali e le implicazioni presupposte dall'intervento di Irka, il DM ha la possibilità di spaziare da interventi più esplorativi (monitorare l'attività di alcuni clan draconici o razze alleate) a veri e propri obiettivi focali (demandare ai PG il recupero della Lancia o la risoluzione del sistema di entrata del Tempio della Luna attraverso le *Fiamme di Aspyr*). Altri esempi: il ritrovamento di una tana del drago in cui giace un potente artefatto (*Martello dei Giganti*), sventare l'intrigo progettato da un drago verde oppure fortificare l'alleanza fra diversi clan per eliminare un nemico

comune; e ancora, i PG potrebbero trovarsi, in qualità di difensori, fra due fuochi nemici contrastando con la fazione avversa per motivi non solo territoriali ma anche politici. A loro la scelta da che parte stare.

Per l'occasione s'impiegheranno gli stessi draghi come mandanti o mentori, perfino utilizzando Annazar, il Messaggero, per contattare i PG.

La Fama e la notorietà

PG non Drago e Consiglio

Se c'è una cosa che gioca in favore dei PG questa è proprio la fama acquisita nel tempo grazie ai servizi resi a villaggi, città o singoli potenti, nell'eliminazione di un drago o nella risoluzione di problemi associati a tali creature.

Il DM potrà far giocare al party uno o più plot a tema draconico in modo da acquisire fama e notorietà. In questa maniera, è più

facile essere assoldati. Le voci sulle loro imprese fanno presto a girare sulla bocca di tutti, in ogni angolo delle città si parla di un valoroso gruppo di avventurieri (o difensori) che libera gli oppressi dalla minaccia dei draghi malvagi, tanto che il Concilio dei Draghi ha deciso di affidarsi a loro per la salvezza dell'intera stirpe draconica, e non solo.

Al termine delle sessioni, il DM potrebbe far incontrare ai PG, magari di ritorno dall'ultima impresa, il messo del drago d'argento Màrnamal, qui convenuto per portare l'invito all'Adunanza che si terrà presso la foresta di Vyn-Anjer (i PG, in via del tutto eccezionale verrebbero trattati come dei Campioni, fatta eccezione per l'attribuzione dei poteri e delle abilità relative; questo rappresenta un buon modo per far partecipare PG non draghi, e della propria campagna, a *Obscura Draco*).

Background per il DM

Questa sezione fornisce tutto il materiale necessario al DM per gestire al meglio il Consiglio di Guerra, a livello di referenze, leggende, dicerie e temi da trattare.

Il DM dovrà inoltre elargire, in maniera sapiente, le informazioni al momento giusto per creare stupore e sorpresa nei PG, ma anche per sviluppare l'interesse dei convenuti e discuterne gli elementi più salienti, mettendo anche in campo oggetti inattesi come le *Fiamme di Aspyr* (il conduttore del Consiglio, a un certo punto, chiederà espressamente ad alcuni draghi di tirare fuori le mistiche sfere, intavolando un profondo dialogo sul loro destino e sul loro futuro impiego).

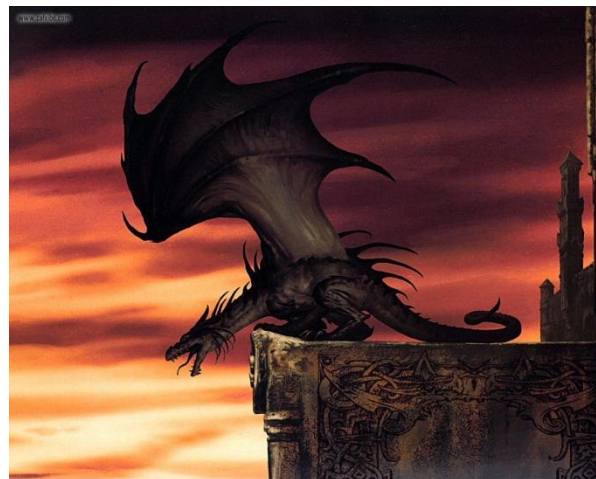
La presenza di particolari eventi e situazioni aggiungono profondità e dinamismo alla conduzione del Consiglio, cercando così di trasformare il contesto in uno scenario sempre più attivo e pieno di elementi a supporto del gioco di ruolo.

Inoltre il DM prenderà in considerazione anche gli elementi narrativi suggeriti dal Preludio, in modo da espanderli a proprio piacimento: per esempio, definire i diversi regni di Ingrald o quelli del Sud, così come approfondire le leggende sul martello dei Giganti e la relativa cosmogonia (il tutto nato, secondo la loro religione, dai colpi di martello dei primi Giganti che hanno forgiato il mondo al pari di valenti fabbri). In sostanza, il DM darà colore e profondità al background.

Panoramica sugli obiettivi

Presso il Consiglio, i temi trattati saranno tanti, ma l'obiettivo principale riguarda la consegna della Lancia, o meglio stabilire quale sarà il clan draconico a beneficiare della *Obscura Draco*, per portare avanti l'attacco finale al drago a cinque teste. Collateralmente si porrà il problema di bypassare il sistema difesa eretto da Irka per accedere al Tempio, dove la Lancia è custodita (o meglio tenuta prigioniera). Pertanto le risoluzioni saranno molteplici, cercando di accontentare più clan. I PG, per esempio potrebbero decidere di comune accordo di portare le Fiamme al Tempio, mentre il clan prescelto, una volta liberata la Lancia, si occuperà del drago a cinque teste e

così via. Il DM è libero di strutturare al meglio gli sviluppi del Consiglio, creando magari, per l'occasione, nuove e insolite alleanze.



Il Flagello dei Draghi

Irka-Namelkan-Astyrre, noto nella lingua comune come Tymorna, è un antico drago dei primordi. Considerato un abominio dalla maggior parte delle creature draconiche votate al bene, la sua figura ha perdurato nel tempo grazie alle forze elementali delle caste elfiche. Secondo leggende, Irka sarebbe nato dalla manipolazione della magia elfica, e nella fattispecie dalla fusione con quella draconica. I segreti della nuova forma arcana sono stati trafugati dai recessi delle biblioteche delle molte Torri di Magia che puntellano le zone del Sud, sede dei Draghi più antichi, e impiegati dai Draghi malvagi a loro uso e consumo. In particolar modo, fra i più valenti maghi della casta eterna, Kurufyr cercò dapprima di forgiare il più potente dei draghi per poi avvincerne la volontà, e così incatenarlo al proprio capriccio. La nascita di Irka segnò però l'inizio di un grande flagello, e gli stessi draghi del continente dovettero fare i conti con un incubo ben peggiore dei propri nemici di sempre: i cacciatori di draghi. Non nelle forme di un tributo o di un vero e proprio sacrificio, la condanna che la casta draconica pagò a duro prezzo per la colpa di uno solo, bensì il lento e progressivo sterminio della razza dei draghi cromatici. La vita di un singolo drago avrebbe alimentato la fame e l'immortalità di quella creatura. Ogni mese, l'uccisione di un drago cromatico caratterizzava l'inquietudine degli altri rimanenti, nell'attesa della propria morte.

Irka sempre più si alimentava del sangue dei draghi cromatici d'appartenenza, e per questo lo stesso Concilio dei Draghi sancì l'eliminazione di Irka a opera dei difensori di draghi e dei relativi sterminatori. Ma ben presto, l'enfasi di un tale progetto cadde nel silenzio, dopo ripetuti insuccessi, finché del drago non si seppe più nulla, almeno per adesso.

Motivazioni e condotta

Irka è la sintesi perfetta del male incarnatosi nelle forme di un drago. Assetato di potere e animato altresì dal desiderio di distruzione, Irka quasi sempre predilige assediare città e castelli, alla ricerca di tesori o comunque non si sa di che cosa, per l'esattezza. Esso conduce la propria vita nel mantenere paradossalmente un equilibrio fra i cinque draghi che lo compongono come fosse un tutt'uno e finora i suoi intenti sono davvero un mistero per i saggi e gli studiosi che spendono gran parte del loro tempo nell'analisi dei suoi comportamenti. Alcuni cacciatori di draghi si spingono oltre i confini della propria città, addirittura per mettere alla prova il loro coraggio, o forse stoltezza, ma la morte è lì ad attenderli senza alcuna gloria o altro.

Il primo contenimento di Irka

Passò molto tempo, prima che l'avanzata di Irka fosse ostacolata, e oltre ogni misura furono le perdite per la casta draconica prima che la sua essenza fosse intrappolata, una volta per tutte. Per l'appunto, i sacerdoti del Tempio della Luna, in stretta alleanza con gli elfi e i draghi d'argento, in azione compartecipe, decisero di fabbricare un'arma, una prodigiosa lancia che avrebbe incatenato lo spirito di Irka in un'eterna morsa, tenendolo prigioniero per sempre.

I migliori fabbri elfici impiegarono il dralyk come lega base per la costruzione dell'arma; mentre a fondere tale materia sarebbe stato non un fuoco normale bensì il soffio di un drago; nello specifico, quello di un drago d'argento. Ma la conoscenza di una siffatta manipolazione non si sarebbe limitata soltanto a ciò, pertanto gli elfi e i sacerdoti del Tempio fusero con il dralyk anche l'Innùamar, il mistico fuoco generato dalla Luna di Loirel, e reso di conseguenza manipolabile dal soffio degli stessi draghi

d'argento (i quali, in virtù del proprio lignaggio e della propria devozione al culto, ottennero in dono la capacità di modellare l'emanazione lunare, e così fruire di un terzo soffio: l'Innùavar”).

Una volta forgiata la lancia, essa venne affidata a Enjir, un eroico drago d'argento, metamorfosato nelle sembianze di un cavaliere umano, una creatura dal grande portento ed eguale nel coraggio dimostrato. Oltre alla lancia, a Enjir venne affidata anche una coppia di bracciali di Farkaras.

Lo scontro con Irka ebbe inizio presso la Foresta di Vangran, limitrofa al Tempio della Luna, e durò ben dieci giorni, finché Enjir non conficcò la Lancia nel cuore del drago a cinque teste, svolgendo così il proprio compito. Ma le ferite riportate dal drago d'argento furono tali che, dopo due giorni, egli morì fra atroci sofferenze. Si dice che i sacerdoti del Tempio edificarono un imponente mausoleo presso la foresta di Vangran, all'interno del quale giace ora il suo corpo di drago e l'antica armatura costruita per la relativa forma metamorfosata, oltre al suo strepitoso arco lungo “Sylwatar”.

Kurufyr, il drago delle ombre e il destino di Irka

Durante la grande alleanza fra i draghi e gli elfi, vi fu un tempo assai florido in cui i draghi cromatici e i draghi buoni vissero non proprio di comune accordo ma almeno tollerandosi. Questo portò a un singolare sviluppo dei rapporti sociali e anche alla formazione di nuove caste di guerrieri che operavano quali pacificatori di tutte le razze. Molti dei difensori tribali presenti nei diversi clan umanoidi sposarono addirittura la causa delle creature draconiche, appellandosi con il titolo di “Difensori dei Draghi”.

Dalla fusione delle conoscenze dell'una e dell'altra razza, in particolar modo quella elfica, la magia ricevette una forte spinta non solo nei termini di potere ma anche di estensione d'uso, tale da approdare alla formazione delle Pietre Aurokos, “Le Pietre Guardiane”: costrutti capaci di difendere le tane dei draghi o specifiche strutture, alimentando i propri sigilli col soffio di una tale creatura. Ma ben presto questa conoscenza cadde nelle mani dei draghi d'ombra, e in particolar modo l'interesse per



tanta forza concupì la mente di Kurufyr, un mago draconico (chi sostiene invece, un effettivo drago d'ombra). Attraverso le proprie spie all'interno del Concilio dei Draghi, il mago delle ombre si appropriò dei segreti della nuova magia forgiata in collaborazione con gli elfi. Nelle profondità della propria tana, insieme ad altri maghi draconici, Kurufyr avrebbe dato vita a una creatura al di là di ogni immaginazione, per crudeltà e potere; tale fu il prodotto che ne derivò, senza disattendere così le aspettative del mago, ma ahimè assai straordinaria l'energia di cui era dotata quella creatura: un drago a cinque teste, ciò che si dimenava all'interno di quelle cave profonde. Irka-Namelkan-Astyrre vide così la luce, e senza alcun controllo, decise di porre fine alla propria forza genitrice, condannando Kurufyr al patimento del suo soffio pentaforme, quale degna cavia. Prima di esalare l'ultimo respiro, il mago draconico tentò, in un'azione disperata, di investire Irka con un terrificante globo di oscurità, facendo appello alle sue ultime energie rimaste. Il drago che ne subì l'effetto rimase

intrappolato dentro la sfera di tenebre. Di appena cinque anni in tutto fu la durata della sua prigionia, aprendo, al dissolvimento della stessa, il nuovo capitolo di un'era di devastazione e morte. L'odio covato in quel tempo vide molto presto il suo glorioso preludio (almeno, finché non venne operato il primo contenimento).

La liberazione di Irka

Dopo che i sacerdoti del Tempio dei Draghi della Luna e gli stessi Draghi omonimi confinarono Tymorna in un'eterna prigionia, attraverso la Lancia, i maghi draconici, rimasti fedeli agli ideali di Kurufyr, decisero di liberare il drago a cinque teste. I maghi draconici, in ogni caso, impiegarono ogni tipo d'incantesimo pur di raggiungere il loro scopo, confinando nell'ombra chiunque si fosse parato di fronte (congettura che spiegherebbe la terrificante presenza di così tanti non morti e ombre presso la foresta di Vangran, non demandando soltanto a Irka la repressione dei suoi nemici). Ma anche a loro toccò la stessa sorte di Kurufyr, poiché Irka è una creatura che non conosce

padrone; e così, al calmarci della tempesta, il drago a cinque teste suggerì, una volta per tutte, il proprio dominio su ogni cosa, dissolvendo i propri salvatori in sol poco tempo.

Secondo alcune dicerie, gli spiriti dei maghi draconici vagano tuttora presso la foresta di Vangran, in cerca di un proprio riscatto o forse semplicemente di vendetta.

La Lancia fu invece confinata dallo stesso Irka all'interno del Tempio della Luna, eretta adesso a singolare prigionia, attraverso un ostico sistema di difesa ereditata dalla magia draconica.

Situazione attuale

Risvegliatosi dalla sua letargica prigionia, Irka ha atteso nell'ombra per molto tempo prima di sferrare il suo decisivo colpo sul mondo intero. Deciso di mettere in atto il proprio piano di conquista, premeditato con gran cura durante il periodo d'intrappolamento, finalmente il drago a cinque teste si appresta a realizzare i suoi malefici progetti. Tale è il suo livore e la sete di vendetta da uccidere chiunque si pari innanzi al suo cammino. Irka ha già iniziato a conquistare le terre di alcuni draghi blu e neri, inconsapevole del fatto che gli stessi clan attaccati detenevano all'interno della propria fazione una *Fiamma di Aspyr* (per fortuna portate in salvo, e residenti adesso al Consiglio di Guerra).

Irka si sta spostando di terra in terra, alla ricerca di portentosi oggetti, con i quali alimentare la propria immortalità: le *Fiamme di Aspyr*. Egli ben conosce la duplice funzione di quelle sfere, e per questo, una volta concluse alcune faccende presso il resto dei clan dei draghi cromatici, in particolar modo ricaricando le proprie energie a discapito della vita di tali creature, Irka si dirigerà nuovamente al Tempio della Luna per distruggere una volta per tutte la Lancia, avendo egli ricaricato il proprio potere e disponendo della forza mistica necessaria a scalfirla. La *Obscura Draco* è un oggetto fin troppo potente, anche per un essere come Tymorna.

Leggende e dicerie

La situazione di Irka è tempestata di diverse congetture e dicerie, sia sul suo rapporto con la Lancia sia nei confronti delle *Fiamme di*

Aspyr. Pertanto il DM, secondo proprio gusto, potrà decidere di attestare la veridicità di alcune leggende o di altre che vedono Irka ora come colui che ha terminato il Culto della Luna (per questo avendo fatto irruzione nel Tempio, e operato lo sterminio dei relativi cultisti), ora come colui che ha imprigionato la Lancia all'interno del Tempio stesso. Qualora il DM dovesse, in qualche maniera, delocalizzare strutture od oggetti in base alle informazioni scelte, si premurerà di rivedere in maniera congrua le relazioni che legano un elemento con l'altro. Del resto, se lo scontro fra Irka e il campione draconico non è fatto avvenire nella Foresta di Vangran, di contro è difficile che il corpo di Enjir abbia trovato la morte presso tale foresta, e così via anche la locazione del Mausoleo.

Il modulo base segue l'ipotesi di Irka quale distruttore del Tempio e come colui che ha eretto la stessa struttura a luogo di contenimento della Lancia.

La Fiamma di Aspyr e Irka-Namelkan-Astyrr

Venuto a conoscenza dell'esistenza delle *Fiamme di Aspyr*, Irka ha trovato in esse una nuova forma per alimentare la propria immortalità. Ciò ha fatto tirare un lungo sospiro di sollievo ai draghi cromatici divenuti nel tempo martiri e prede devote alla causa di Irka. Alcuni di essi, si sono spinti oltre le valli a Ovest e altri ancora, come i draghi rossi, sulle montagne più alte del Sud. Adesso, molti dei seguaci di Irka sono alla ricerca delle sfere, continuamente impegnati nel recupero di energia draconica nelle forme del soffio. Fra i due mali, il minore. Molti dei draghi cromatici vengono tuttora braccati, e i cacciatori di draghi più spietati e senza alcuna morale, nella visione di un buon guadagno, sono diventati veri e propri mercenari, aiutando il drago a cinque teste nella caccia della preziosa linfa vitale. I Difensori dei Draghi, di contro, sono impegnati nella salvaguardia dei propri mentori, avendo costituito gruppi specifici per contrastare le malefiche forze di Irka. La persecuzione dei draghi cromatici ha portato inevitabilmente a cambiare il campo d'azione della maggior parte delle specie, con l'interessamento da parte loro a zone che prima ad ora non erano mai state contemplate. Ciò ha causato la modificazione

e l'aggravamento della quiete di una gran parte di villaggi inizialmente etichettati come tranquilli. Inoltre, il dispiegamento di forze da parte del Concilio dei Draghi, in appoggio alle diverse creature draconiche, ha scompensato l'equilibrio e l'assetto dell'ordine dei vari difensori. Da qui, l'idea di forgiare una nuova casta di maghi che servissero l'ideale della comunità draconica, e che potesse affiancare l'operosità dei suoi paladini: i Nau'abar, per l'appunto. Per tale motivo, i maghi hanno accolto in sé l'energia primitiva dei draghi e anche l'accesso alla loro sfera come per gli stessi incantatori, fruendo di maggiori poteri.



La Fiamma di Aspyr (Oggetto magico)

Queste particolari sfere sono considerate più degli artefatti che veri e propri oggetti magici. Le fiamme di Aspyr sono state create appositamente dai maghi draconici, insieme agli elfi, per incamerare l'energia di un soffio draconico e utilizzarlo per alimentare strutture, ingranaggi meccanici e la stessa forza di un drago, se inghiottita. Di tali oggetti ne esistono diversi, ma quelli consegnati ai Draghi protettori sono particolarmente più potenti, tanto da averne

richiesta attenta custodia da parte di clan draconici specifici.

La *Fiamma di Aspyr* ha la forma di una bolla di cristallo finissimo, e al suo interno arde un fiamma viva del colore del proprio drago d'appartenenza. La capacità di tale oggetto è d'incamerare l'essenza di un soffio draconico, e l'intensità della fiamma ne definisce la sua forza. La fiamma interna è inestinguibile ma è pur sempre suscettibile a indebolimento, e una volta che raggiungerà lo zero percento di forza sarà inutilizzabile; in tal caso andrà alimentata nuovamente da un soffio di drago.

Tecnicamente

Per caricare una bolla basterà sottoporla a un soffio draconico (relativo al suo colore), e operare un tiro per colpire a -5. Il più delle volte non è necessario il tiro, essendo il drago ben disposto a caricarla, ma nel caso in cui il personaggio si trovasse a contrastare un drago ostile, potrebbe tentare di lanciare la sfera in coincidenza del flusso draconico, evitando così di rimanere colpito. Del resto, la *Fiamma di Aspyr* è infrangibile (fatta eccezione per alcuni casi legati alla sua alimentazione). Il DM in ogni modo può stabilire pur sempre il tiro come attivazione della sfera, riuscendo nell'assorbimento. Non esiste una vera e propria regola tecnica per quantificare il numero di PF necessari affinché la Fiamma venga totalmente caricata, ma il DM può ben decidere in rapporto alla capacità di ogni singola sfera nei termini di PF, stabilendo un limite. Per esempio, se ogni singola bolla ha un limite di 100PF per essere considerata pienamente carica, laddove un soffio di drago dovesse causare soltanto 50PF di danno, la carica sarebbe considerata solo a metà, e così via.

[Opzione Spettro] Una volta che la carica arriva a zero, la fiamma all'interno della bolla diventerà invisibile. Una *Visione del Vero* o anche gli stessi *Sensi di Drago* potrà rendere visibile agli occhi del suo fruitore la pallida fiamma.

[Opzione Antico Vigore] Una volta che la carica arriva a zero, il personaggio avrà un numero di ore pari alla carica massima della bolla, per cercare un drago e ricaricarla

(anche non pienamente). Il drago che opera il processo relativo dovrà essere in grado di sprigionare un soffio tale da causare un quantitativo di danni pari o superiore alla capacità massima della bolla, per poter considerare il processo valido. Se il tempo viene esaurito, la Fiamma potrebbe incrinarsi, fino a rompersi del tutto (TS strutturale).

[Opzione Soffio del Drago] Puntando la sfera verso il proprio avversario o verso una qualsiasi struttura od oggetto, sarà possibile rilasciare l'energia in essa contenuta, nelle forme di un vero e proprio soffio. Le caratteristiche tecniche seguono le stesse di un *Cono di Ghiaccio*. Il danno massimo che può essere inflitto è individuato dalla metà dei PF correnti contenuti all'interno della sfera (arrotondato per eccesso). Per esempio, se la sfera ha in sé 50PF, il danno da infliggere potrà essere massimo di 25PF. Il bersaglio riceve un TS per dimezzare il danno (arrotondato per difetto). Le immunità ai diversi tipi di soffio non vengono conteggiate.

Fiamma di Aspyr e Tempio della Luna

Come già detto, la Fiamma di Aspyr può essere impiegata in svariate maniere, ma di sicuro la più importante è l'attivazione di alcune strutture draconiche o comunque create con la magia. Un tipico esempio è il Tempio dei draghi della Luna, in cui le sfere vanno poste all'interno della bocca di alcune statue di gargoyle dall'aspetto draconico, così da essere alimentate e bypassare la porta d'ingresso. Irka ha ben congegnato il proprio sistema di difesa.

Un altro uso della Fiamma è di aumentare l'intensità del proprio soffio. Basterà semplicemente ingoiarla, e il drago potrà aggiungere al danno +3dx. Qualora la Fiamma fosse di diversa natura, essa non aggiungerà alcun bonus ma muterà la natura dello stesso soffio. Per esempio, se un drago rosso ingoia prima del lancio una *Fiamma di Aspyr* che contiene l'energia del soffio di un drago blu, manterrà sì il suo danno (d10) senza aggiungere nulla in più, ma sortirà come effetto un fulmine e non il cono di fuoco (quindi danno da elettricità). Il Drago che fruisce di questa proprietà, alla fine del processo di trasformazione, effettuerà un tiro

di *Shock corporeo* a metà del suo valore (arrotondato per difetto). Se esso fallisce, il drago prenderà un numero di PF pari allo scarto di insuccesso (previsto il TS contro Soffio per dimezzare; arrotondato per eccesso).

Una *Fiamma di Aspyr*, in casi eccezionali o di estremo pericolo potrebbe diventare un'ottima merce di scambio con un drago malvagio.

[Espulsione della Fiamma] Nel caso in cui un drago dovesse inghiottire una bolla, dopo il suo utilizzo essa verrà espulsa dal corpo. Al drago sarà richiesto un contestuale tiro di Costituzione-4; il relativo fallimento decreterà l'assorbimento da parte della Fiamma di 4d6PF dall'energia vitale della creatura, e il permanere della stessa all'interno, all'altezza del collo. Finché dentro, il drago soffrirà di una penalità di 4 punti su tutti i tiri, e il danno del soffio sarà oltremisura depotenziato di 4d6 (da togliere dopo aver quantificato il danno totale).

Fiamma di Aspyr

Proprietà generali: Infrangibile* – CA: da 2 a -5

Capacità massima di energia del soffio: dai 40PF ai 130PF**

Attivazione del risucchio: Tiro per colpire-5 (Thac0 del possessore).

Tiri Salvezza Strutturali (contro Soffio): Bonus+5.

*Il DM può assumere che la *Fiamma di Aspyr* si rompa, se accumulata troppa energia del soffio tutta in una volta, ossia il danno supera la capacità massima della fiamma. Il valore in % per stabilire la rottura sarà individuato dallo scarto in eccesso.

**Il valore che va da 100 a 130 (in rarissimi casi), si riferisce a oggetti davvero particolari; le Fiamme adoperate dal modulo ne sono un esempio lampante. Nel caso in cui il DM volesse adottarle, al di fuori, magari nella propria campagna, si consiglia un limite di 60-70, o in ogni modo dando al valore di 120-130 il giusto peso e implicazione.

Nota: le sfere impiegate dai draghi cromatici hanno una capacità massima di 100PF.

Leggende: secondo alcuni racconti, esisterebbero fiamme capaci di contenere ben due essenze del soffio, addirittura fondendole fra di loro, in modo da produrne uno singolo molto più potente. Esse sono riconoscibili per la loro fiamma screziata che evidenzia i due colori costituenti. La più ricercata è quella della fiamma purpurea che fonde il potere del ghiaccio e quello del fuoco, ma anche quella dell'elettricità con il fuoco. Un drago che la ingoi potrebbe rilasciare un devastante soffio che causi oltre al danno da fuoco e da ghiaccio perfino lo shock termico derivato dal contrasto dei due elementi.

Un mago che la impieghi come componente materiale per i suoi incantesimi, invece potrebbe lanciare gli incantesimi relativi all'elemento come 1d4 livelli superiore (depletando un numero di PF di carica pari all'incantesimo scelto x5); per esempio nel caso di una *Palla di Fuoco*, la fiamma rossa o per un *Fulmine magico* quella blu (e togliendo dalla carica 15PF). Nel caso di una fiamma doppia, basterà usare sempre la stessa sfera (rossa/blu). Anche qui, come per quella singola, la

variante della base elementale vale per i maghi, ossia se la *Fiamma di Aspyr* non è affine all'elemento dell'incantesimo impiegato, il danno dell'incantesimo relativo rimarrà lo stesso, variandone la natura; per esempio lanciare una *Palla di Fuoco* con una fiamma blu, sortendo un fulmine e non l'effetto originario.

La Foresta di Vangran

La foresta che attornia il luogo dov'è sito il Tempio della Luna non ha nulla di particolare, se non per il fatto di essere infestato da decine e decine di non morti. Del resto, il risveglio di Irka non lasciò alcuna via di scampo, a nessun essere vivente, mietendo vittime a ritta e a manca col suo soffio pentaforme. Ai guerrieri più coraggiosi e spavaldi, accorsi dal Tempio in aiuto dei custodi, riservò i colpi d'artiglieria e la coda velenosa, perché la morte giungesse loro più lenta, consumata in un'atroce agonia. Da quel giorno, dei sacerdoti del Tempio nulla più rimase, se non il semplice ricordo.

Adesso, la foresta non è altro che una diretta proiezione del male, con alberi spogli e zone che, per uno scherzo del destino,



hanno mantenuto ancora intatte le caratteristiche di quel soffio che le ha condannate a un tale stato, come se la foresta stessa avesse cristallizzato in un perenne ricordo la distruzione a opera del drago a cinque teste; pertanto è facile passare da luoghi in pietra lavica a quelli caratterizzati da cristalli di ghiaccio, alberi sui cui rami ardono ancora, in maniera eterna, piccole fiamme a mo' di fuochi fatui, e così ancora. Disseminati qua e là vi sono mausolei e tombe di grandi eroi, alcuni dei quali oramai distrutti, e altrettanto molti dei tumuli disseppezzati dal soffio di Irka. Le creature non morte ora vagano in libertà entro i confini della foresta in cerca di riposo o di una dimora dove trovare quiete [*Secondo leggende, all'interno della foresta di Vangran sarebbe presente il mausoleo di Enjir, l'eroe draconico che operò il primo contenimento di Irka attraverso la Lancia Obscura Draco*].

Il Tempio della Luna

Secondo alcune congetture, la costruzione del Tempio risale ai primordi, quando i Draghi della Luna, popolavano le terre di questo mondo, continuamente impegnati nella salvaguardia della sua flora e della sua fauna. Per costruire il tempio, i draghi impiegarono come materiale base il *sylmar*, ossia il cristallo lunare che caratterizza tuttora la maggior parte delle zone geografiche dove vivono gli elfi della luna. Col progredire delle ere, e la scoperta del dralyk, nuova lega draconica, modifiche essenziali furono apportate alla sua struttura, in particolar modo a supporto delle *Pietre Aurokos*: magiche pietre intagliate dagli *Elder*, gli incisori elfici per eccellenza, donate ai draghi dalla casta antagonista quale patto d'eterna alleanza. Per secoli, esso divenne non solo il simbolo dell'integrità e della forza della stirpe draconica ma anche l'emblema della possibile convivenza fra draghi ed elfi. Ma in futuro, il Culto della Luna di Loirel e degli stessi draghi, quali loro sacerdoti, iniziò ad appassire come un semplice fiore, a causa delle continue lotte intestine fra i vari clan draconici. L'arrivo di Irka decretò semplicemente la fine di tutto, almeno. Per tale motivo, il Tempio, sede di molti pellegrinaggi, venne abbandonato dai suoi abitanti, salvo ancora qualche nostalgico adepto, e così donato alle memorie del

tempo. I sacerdoti e i draghi d'argento rimasero completamente soli e in balia di loro stessi, devoti a un culto che oramai aveva più il gusto di una setta che di una religione vera e propria. Il potere del Tempio di conseguenza s'indebolì, finanche lasciando la zona di contenimento della Lancia "priva" d'energia mistica: un lavoro davvero facile per chi tramava nell'ombra la tanto agognata liberazione del loro padrone. I sacerdoti a custodia della zona in cui era confinato il drago a cinque avrebbero conosciuto presto un triste epilogo.

Dopo poco tempo, in seguito alla sua liberazione dalla prigionia della Lancia, Tymorna, dopo aver subitaneamente eliminato i propri liberatori, si diresse al Tempio, con un solo e unico scopo: porre definitivamente termine al Culto della Luna e ai propri carcerieri. Nessuno fu risparmiato. In seguito, fece assurgere il tempio decaduto a imperitura prigione, custodendovi la prodigiosa arma e altresì confinando nell'Oblio il suo nome. Sfruttò anche il potere di sigillo delle *Pietre Aurokos*, poste all'esterno nelle forme di gargoyle dalla fattura di draghi, affiancandovi la forza magica di ogni singolo soffio cromatico. Il Drago a cinque teste le alimentò quindi con la propria energia, sostituendola a quella dell'Innùamar: ben cinque soffi di draghi malvagi a sigillare la porta d'accesso.

Il Culto della Luna

Il Culto della Luna fu istituito da antichissimi draghi d'argento che, per l'appunto, furono chiamati dagli elfi, "Innuahiri", ossia manipolatori dell'Innùamar, il fuoco primigenio della luna di Loirel che viene identificata dalla sua emanazione luminosa. I draghi d'argento trovarono in tale culto non solo un'inesauribile fonte di potere ma altrettanto la possibilità di creare una vera e propria religione. Con l'aiuto dei popoli elfici e, in gran parte, con il contributo degli uomini, ben presto il Tempio ricevette le proprie fondamenta, divenendo così uno dei maggiori punti d'incontro fra diverse razze e popoli.

Il Culto della Luna non prevedeva soltanto preghiere e rituali sui diversi cicli dell'astro, o il semplice considerare la luna quale unica divinità, bensì lo studio dell'Innùamar stesso e delle sue dirette implicazioni a livello

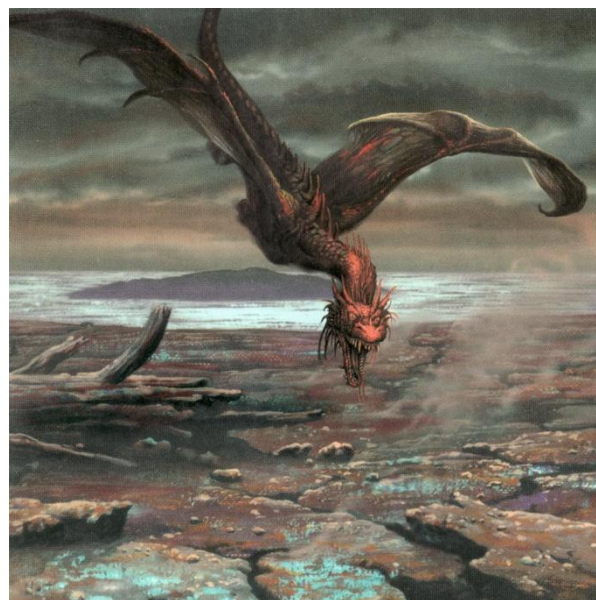
magico. Un ambito che stuzzicò l'ambizione dei draghi, e parimenti avvinse la curiosità dei maghi, tanto che quest'ultimi si mossero da tutto il piano pur di divenire un adepto dell'ordine, o semplicemente un loro discepolo, in cambio dell'appropriata conoscenza. Dall'inevitabile estensione dell'Innùamar alla sfera magica, nacque così la casta dei valadin: danzatori capaci, con le loro mistiche tecniche di danza, di piegare il fuoco di Loirel, come fosse metallo fuso, e di potervi forgiare finanche armi straordinarie. Una dimostrazione di tanto potere è proprio la *Obscura Draco*, ma anche il "Sylwatar, l'arco della Luna", facente una volta parte del corredo di Enjir, insieme all'armatura e ai bracciali di Fàrkaras (rispetto agli ultimi due, l'arco non fu costruito nello specifico per lo scontro con Irka, ma semplicemente come dono, tanto da non presentare abilità correlate). E ancora, la manipolazione runica che vide negli elfi i diretti guardiani di un segreto tuttora legato alla propria esistenza (per esempio, la facoltà di accrescere la propria energia vitale, in presenza dell'Innùamar, adoperando le rune che sono incise sul loro corpo). Anche i draghi ottennero la propria parte, affinando l'uso del soffio in un unicum d'eccezione, e per questo quelli d'argento, dopo lunghi e faticosi addestramenti, impararono a manipolare il fuoco di Loirel, trasformandolo in un devastante soffio aggiuntivo, noto alle altre stirpi come "Innùavar".

I sacerdoti passavano il loro tempo a studiare le stelle, le costellazioni, l'astrologia e in particolar modo disquisivano sulla relazione fra gli astri e le creature del piano, con un occhio di riguardo agli elfi e ai draghi. Da questo punto di vista, le creature draconiche diedero un risolutivo apporto all'accrescimento di tale sapere.

Il Culto della Luna aveva un ciclo d'attività maggiore durante la sera, e più che limitato durante il giorno, tanto che gli stessi oggetti o reliquie costruite per i suoi sacerdoti o per gli stessi draghi, detenevano una maggiore forza ed efficacia se in presenza di Loirel (vista del resto come una vera e propria divinità). Anche le relative strutture, come quelle del Tempio, si vivificavano durante il contesto notturno. Le rune elfiche e quelle draconiche, in quanto sigilli, e così anche i relativi meccanismi di difesa prendevano

pienamente vita come tanti lumini di una città in festa.

Màrnamal, l'ambasciatore del Consiglio di Guerra, è uno dei pochi superstiti dell'Ordine della Luna, scampato al massacro a opera di Irka.



Innùamar

Detto anche "Fuoco Pallido", l'Innùamar rappresenta il fuoco primigenio scaturito dalla luna di Loirel e ravvisato nella sua stessa emanazione di luce. Tale entità luminosa, impiegata come materia prima per forgiare armi quali il Sylwatar, l'Arco della Luna, viene plasmata dai draghi attraverso il loro soffio e dagli elfi attraverso un'intricata e complessa tecnica di danza. Controllarla e darle forma è il più grande piacere di questi esseri, avvinti ai suoi segreti e potenzialità che solo una creatura eterna può scorgervi con sguardo profondo.

Dall'Innùamar sono oltremodo generati gli "Almarindi, le Lacrime della Luna"; gemme dal sommo potere che contengono porzioni di tale fuoco. Un sol sorso delle lacrime di Loirel possono purificare l'animo dalle tenebre più profonde. Si dice che solo gli elfi e i draghi della Luna siano capaci di far piangere l'astro della notte attraverso la manipolazione del suo stesso fuoco.

Tramite l'Innùamar gli elfi sono anche in grado di accrescere la loro energia vitale, riuscendo così, attraverso poteri più ampi, a confinarne una parte o in toto quale diretto

sigillo (lo spirito di Twilstit ne è un tipico esempio; vedi a seguire).

Eluveriel. impiegando l’emanazione della luna di Loirel, il drago può aumentare la propria energia vitale (PF) di una percentuale pari al 10% ogni 15PF detratti dal potenziale del proprio soffio (arrotondato per difetto). Ciò significa che, depletando 45PF dal danno potenziale, si potranno aumentare i propri PF del 30% finché non vengono estinti. *Svantaggio:* l’energia suppletiva dura finché è presente la Luna; poi va affievolendosi per sparire con la luce del giorno.

Scudo (Parola di attivazione – Dramakal): il drago è in grado di evocare davanti a sé uno scudo di luce che fermerà la maggior parte degli attacchi fisici (l’effetto è quello di una *Barriera Inerziale* psionica). Se il DM vuole seguire la regola strutturale, ogni 15PF detratti dal potenziale del proprio soffio spesi per lo scudo conferiranno 10PF strutturali allo stesso; appena esauriti i PF strutturali, si dissolverà all’istante.

[Opzione Emanazione lunare] A discrezione del DM: finché colpito da un raggio lunare, o sotto di esso, lo scudo verrà continuamente alimentato, non esaurendosi affatto.

Twilstit, “Falce d’argento”

Il Guardiano della Lancia

Importanza di rilievo è data dalla figura di Twilstit, un antichissimo drago d’argento, nonché primissimo guardiano della Lancia. Grazie al suo grande potere e alla sua attitudine alla manipolazione delle rune, soprattutto delle *Pietre Aurokos*, “Le Pietre Guardiane”, esso divenne anche il Guardiano del Tempio.

Dall’animo nobile e fiero, Twilstit ha sempre condotto la sua missione con gran dedizione e senso del dovere. Il tempo dell’eroe, che avrebbe visto brandire quella lancia dal prode Enjir, salvando così il mondo dei draghi dall’imminente minaccia della creatura a cinque teste, non si fece attendere troppo. A Twilstit fu dato l’ordine di liberare la Lancia dal proprio circolo di contenimento, e così il drago d’argento ebbe la fortuna, se non l’onore, di consegnare lui stesso al futuro “salvatore”, la Dragonbound e i paramenti sacri nelle forme dei bracciali di Fårkaras e di Turjan, l’armatura

draconica. Dopo il contenimento di Irka, il Tempio visse un periodo aureo, ma solo finché il culto non iniziò a decadere a causa dei continui dissidi fra le razze draconiche. Il Culto della Luna di Loirel successivamente venne estinto in maniera definitiva dall’intervento di Irka; di conseguenza, il Tempio rimase abbandonato per moltissimo tempo, finché lo stesso drago a cinque teste non si insediò presso di esso dopo il suo personale riscatto, ergendolo a imperituro luogo di contenimento, se non una prigione. Sigillò la struttura con l’essenza dei suoi cinque soffi, modificando l’energia delle *Pietre Aurokos* (in forma di gargoyles draconici), e confinò la Lancia nuovamente all’interno del circolo runico al suo interno. Prima che il tutto però subisse una tragica fine, i sacerdoti riuscirono ad assorbire lo spirito di Twilstit, legandolo al fuoco della Luna di Loirel e avvincendolo a una speciale *Fiamma di Aspyr*, mentre confinarono il suo corpo nelle profondità del Tempio. L’emanazione lunare contiene la sua anima come lo può essere uno specchio che intrappola l’essenza di un uomo.

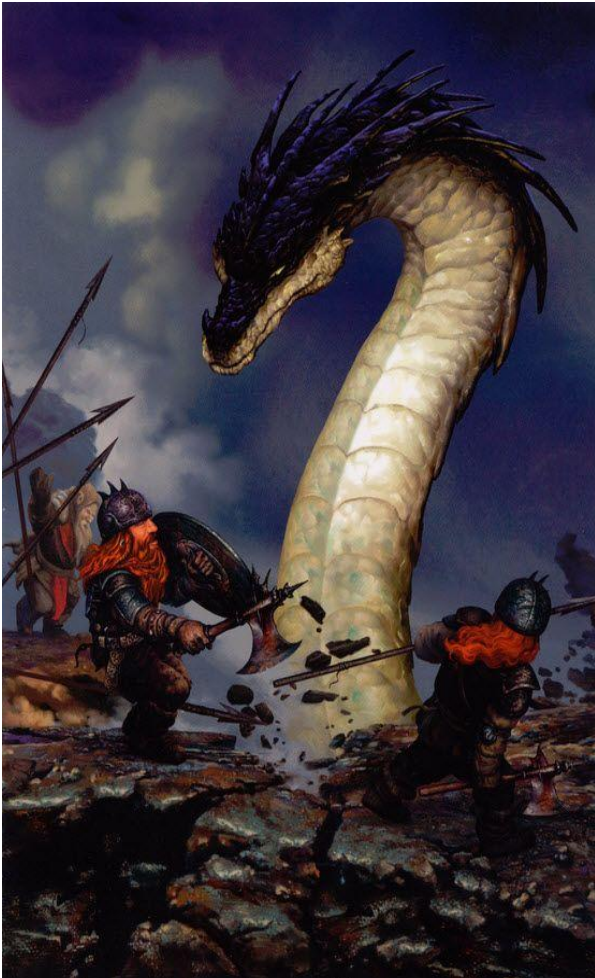
Il drago d’argento ha un carattere forte e deciso, contraddistinto da una spiccata intelligenza oltre che da una ponderata saggezza. Non rifiuterà mai di aiutare coloro che combattono al servizio dei draghi e soprattutto in nome del Tempio e della sua salvezza.

Opzione Evento

Qualora Marnamal operasse l’Evocazione, “riportando in vita” lo spirito del Drago (Vedi Sezione “Eventi speciali”), Twilstit non solo aiuterà il Consiglio, ma con molta probabilità consegnerà, attraverso il corpo di Marnamal stesso, la *Fiamma di Aspyr* che lo contiene. Il destinatario sarà così istruito sull’uso di tale oggetto, sul quale il drago si soffermerà particolarmente. Twilstit è sì un drago d’argento, devoto alla propria causa, ma troppo tempo ha perdurato il suo spirito fuori del corpo originario, corrompendosi in minima parte; non nel senso di propensione al Male, ma nel covare odio, rabbia e soprattutto una fortissima rivalsa nei confronti di chi l’ha condannato all’eternità (pur non voluta). Per cui, se i PG dovessero sperperare l’energia della Fiamma in

maniera troppo smodata o insensata, o se dovessero mostrare incapacità nel gestirla, soprattutto all'interno del Consiglio, lo spirito di Twilstit, libero di muoversi, cercherà di possedere il corpo del suo possessore corrente e agire, in maniera vendicativa, contro uno dei draghi cromatici lì presenti (il destinatario della possessione può essere tanto Mårnamal quanto un nuovo drago); tale è il livore covato per le cinque teste di Irka. In particolar modo, l'attacco sarà diretto contro Maira-Morn. La testa di Irka, responsabile della dipartita del Guardiano, fu proprio quella del drago di medesimo colore.

Secondo aspetti più positivi, invece, seppur in forma spirituale, Twilstit vedrà nel Consiglio il riscatto dell'Ordine e la possibilità, una volta per tutte, di ristabilire l'equilibrio all'interno di quella struttura. La possibilità di istituire un culto rinnovato, che abbracci in maniera specifica la sfera dei draghi. Riportare a nuova vita la casta dei Draghi della Luna.



La Obscura Draco

[Dragonbound]

Questa potentissima arma è quasi considerata dai saggi un vero e proprio artefatto. La Lancia è stata fabbricata a immagine e somiglianza, per quanto potesse risultare possibile, alla leggendaria spada Rast-Ut-Enein che fu brandita dall'eroe del popolo elfico, Artphan, il Sempreverde. La sua particolarità non sta tanto nell'aspetto ma nell'incamerare in sé i *lynkal*, ossia i semi elementali che i draghi e gli elfi d'antica memoria impiegarono per formare le foreste, i fiumi, il fuoco e il ghiaccio, e non solo, ma tutte le creature che ne derivarono dalla loro combinazione (così come per le stesse armi); secondo la cosmogonia elfica.

A una massa informe di dralyk, fusa e modellata attraverso la danza dei valadin della Luna, venne aggiunto un *lynkal* per singolo elemento (c'è chi sostiene che siano stati i draghi del fuoco a modellare la lega draconica insieme al complice aiuto del fabbro nanico Juggernaut, da cui prende il nome la Lancia secondo la versione nanica; da ciò il nome di Jug-Liäd, "Lancia di Juggernaut". Altri sostengono che il fabbro fosse invero un Drago della Terra, o che uno dei valadin fosse anch'esso un drago metamorfosato); alla fine, tale materia venne plasmata fino a dare alla luce una lancia... *"Leggera come la brezza autunnale che scuote le foglie dei naturali giardini della Valle della Luna; combattiva e tenace come le fiamme che lambiscono i confini della Valle di Fuoco; temperante come le acque che scorrono nei fiumi delle foreste a ovest dei regni degli uomini; e possente e duttile come la corteccia di una solida quercia"*, come recita la poetica iscrizione in elfico lungo tutto il suo asse. L'ipotetica natura del soffio che contribuì a forgiare la *Obscura Draco* spiega, in parte, come mai il Tempio della Luna divenne il luogo eletto a ricevere tale oggetto. Gli stessi Draghi della Luna e i sacerdoti, per molto tempo, assicurarono lunga vita e potere alla lancia, esposta alle continue emanazioni originarie di quel fuoco che fu suo paterno creatore (energia che avrebbe alimentato costantemente la Lancia in fase di contenimento, permettendo ai sacerdoti e ai Difensori maggiore libertà di movimento, non richiedendo per forza presenza fisica sul posto. Secondo alcune

congetture, lo stesso Twilstit fu incaricato di controllare lo status di Irka e della Lancia in qualità di Guardiano dell'arma).

Il corpo centrale della lancia richiama il colore del mercurio nella sua forma contorta, con alcuni riflessi che vanno dal cremisi-vermiglio, appartenenti alle fiamme, al colore del lapislazzulo appartenenti all'acqua. Gli altri riflessi si alternano tra il marrone - verde della terra e quello ceruleo dell'aria. Sembra alla fine un bastone attorniato da lunghi tralci. L'incisione che scorre per tutta la sua lunghezza riprende invece alcuni temi agresti, come foglioline di edera, mentre s'incrocia, come in due curve che si compenetrano, con il tema del fuoco e del ghiaccio. Sotto alcune propaggini più ampie, a mo' di foglie, vi sono incastonate ben quattro gemme, e ognuna risulta essere piena. All'inizio le gemme non sono visibili, ma attraverso un comando in lingua draconica o elfica è possibile far aprire la foglia relativa, dandola così alla luce. Le parole di comando sono conosciute soltanto da Marnamal.

La punta è in dralyk, ma il suo colore lo avvicina più all'argento, molto piatta e affusolata. La lama è così tagliente da ferire facilmente la corazza di un drago.

Il Fuoco dell'Innùamar e Lancia

Secondo diverse congetture, diciamo fra quelle più attendibili, il fuoco impiegato per plasmare il dralyk e i lynkal, i semi elementali, fu proprio l'Innùamar, a dispetto di quelle leggende che vedono i Draghi del Fuoco come i diretti fabbri. Ancor prima delle stesse forze elementali, l'emanazione di Loirel venne impiegata dai valadin per plasmare la materia e da essa stessa creare potenti oggetti per mezzo della danza: esseri capaci di piegare alla loro volontà le forze esterne, e così la stessa luce lunare come fosse mantice. Dalla loro tecnica di danza prese vita anche il Sylwatar, un arco magico capace di sortire effetti diversi in base alle condizioni luminose del giorno e della notte, posseduto da prima della sua dipartita per "artiglio" di Irka.

La lancia mostra invero una quinta gemma; una pietra che emana luce, la cui luminosità scorre lungo la nervatura di mercurio. Questa gemma ha la funzione di un vero e proprio sigillo atto a temperare le quattro

energie elementali, a mantenerle in piena armonia. Tale gemma deve essere pienamente carica, di energia lunare, o si rischia la fuoriuscita di energia primitiva nelle dirette manifestazioni di creature elementali (Salamandre, Elementali...).

La Lancia e la Profezia

L'*Obscura Draco* fu costruita su ordine dell'alto sacerdote Ilsingas, un elfo della luna, dopo la sua divinazione presso il Kalivar, "Lo Specchio d'Argento": una limpida e cristallina fonte circolare d'acqua, dove vi si specchia il riflesso della Luna di Loirel. Secondo il Culto, chi è investito di particolari poteri, o comunque chi gode del favore della divinità, è in grado di leggere il futuro in una qualsiasi fonte d'acqua in cui vi si rifletta l'astro notturno, creando per l'occasione un contatto diretto. Il potere del Kalivar amplificò tale dono.

Ilsingas vide, esattamente all'interno dello specchio d'acqua, le immagini di cinque colli serpentinati nell'atto di divorare la Luna. Da lì, in poi, il sacerdote né dormì né mangiò per giorni. Quella visione divenne il suo più grande tormento. Al termine di quello stato di irrequietezza, Ilsingas riunì a sé i più influenti componenti dell'ordine, non solo fra gli elfi ma anche fra draghi e valadin. Il sacerdote espose così al Consiglio le proprie visioni e le proprie preoccupazioni con gran veemenza, facendo leva sull'uditorio, e suggerendo per l'occasione la costruzione di una portentosa arma capace di contrastare la "futura" minaccia. Dopo molte parole, fra titubanze e scetticismo, il Consiglio fu finalmente convinto. Le operazioni di costruzione cominciarono anzitempo, invitando perfino al Tempio alcuni fabbri nani tra i più esperti per una preziosissima consulenza. Tutto quanto cadde nel silenzio, dopo circa un anno, fino a quando Irka non divenne una reale minaccia (con lo sconforto di Ilsingas, per non essere stato creduto sin dall'inizio).

Il Circolo runico e la Lancia

Una volta forgiata, la Lancia fu rinchiusa all'interno di un circolo runico come forma di protezione, sotto l'attenta custodia del drago Twilstit; per l'occasione al drago fu consegnato un formidabile guanto in dralyk, capace di manipolare i cinque anelli mistici

che componevano il sistema di difesa (“Bracciale di Twilstit”).

Si riportano a seguire le parole di Twilstit, trascritte su una tavoletta di cera ritrovata all'interno del Tempio, quando gettò il primo sguardo al Circolo durante una notte di Luna piena:

“Qualcosa di strano stava accadendo. All'improvviso vidi la luce intorno alla stanza tingersi di un colore pallido. Le statue dei draghi sembravano animarsi sotto il suo influsso, e il pavimento rifletterne la sua più profonda luminosità. Ma ciò che davvero colpiva la mia attenzione, destando in me altresì stupore, era il lento comparire di una mistica struttura al centro della stanza: un luminosissimo circolo runico, colore del cielo, formato da ben cinque cerchi concentrici. Ogni fascia circolare così costituita presentava al suo interno una serie di strani simboli, tutti a giro; sembravano rune. Soltanto la fascia più interna mostrava un unico simbolo: un drago con le ali spiegate e un soffio che fuoriesce dalla bocca a mo' di molteplici fruste.

Al centro del circolo, ecco prendere pienamente vita la forma di una Lancia, avvolta da un chiarore ceruleo, come in una sorta d'aura. Lì, davanti a me, in tutta la sua straordinaria bellezza, con la punta diretta verso l'alto, come a voler ferire la prima creatura che solo osasse sfiorarla con il pensiero”.

La Foresta di Vyn-Anjer Sede del Consiglio di Guerra

Sita presso le montagne del Sud, la foresta di Vyn-Anjer è divenuta nel tempo sede della maggior parte dei draghi neutrali, fino a trasformarsi definitivamente in una vera e propria oasi naturale per tutte quante le creature draconiche. Questo grazie al suo intrinseco potere legato agli Elementi, e dominato dagli stessi con grande equilibrio. Gli Elementali e i loro seguaci qui vivono in piena armonia, intervenendo, se necessario,

qualora una forza esterna o malvagia dovesse mettere in serio pericolo la sua integrità.

Nelle diverse ere, i draghi, anche quelli più “ribelli”, hanno imparato ad averne rispetto se non paura, una forza che va ben oltre la loro comprensione, capace di porre fine alla loro vita in sol poco tempo. Secondo alcune congetture, i Guardiani di tale foresta sarebbero rappresentati da Draghi della Terra; non semplici creature come si può immaginarle al pari dei loro fratelli, bensì esseri che incarnano le virtù e il vigore degli dèi. Grazie a loro, le cascate continuano a fluire inarrestabili, le piante a crescere rigogliose, gli alberi a fortificarsi nello spirito e nella corteccia, e così via.

Vyn-Anjer è considerato un paradiso proprio per la disponibilità dei propri Guardiani ad accogliere ogni essere al suo interno, senza fare alcuna distinzione tra drago malvagio e buono, ma giudicati soltanto per le loro intenzioni. I Draghi della Terra pur sempre tutelano la stirpe draconica, in tutti i suoi aspetti, e la morte di una tale creatura rappresenterebbe una perdita irrimediabile, in termini di conoscenza e di potere. I Guardiani tutto vedono e tutto sentono, e chiunque varchi i confini



della foresta, cade sotto l'imperante legge della Natura. L'animo dell'avventore viene letto come un libro aperto, e guai se le sue intenzioni sono di estrema minaccia per la salvaguardia di questo paradiso, o se tali vengono giudicate dai suoi protettori. Come donano la vita, così i Draghi privano anzitempo l'intruso della sua linfa vitale. Ed ecco che Vyn-Anjer muterà ai loro occhi in un vero e proprio labirinto mortale.

Data l'entità della zona, e la sua più che innata propensione alla quiete e all'equilibrio, i draghi d'argento hanno eletto questa foresta sede ufficiale delle più importanti Adunanze fra i propri simili, costruendovi un portale che lega i vari regni, noto come “Occhio del Drago”.

Vyn-Anjer è anche la sede di molti pellegrinaggi da parte di Ranger e Druidi.

La Convocazione

Antefatto

I PG sono stati convocati da un messaggero drago. Chi l'uno chi l'altro ha accettato incondizionatamente, anche perché ben si sa che rifiutare una richiesta di aiuto, specie se proveniente da un drago anziano, è cosa assai irrispettosa e rappresenta apertamente una dichiarazione di ostilità. Il messaggio della lettera non lascia spazio a fraintendimenti o a dubbi. La situazione è davvero grave, e il tempo stringe.

Qualora il DM non volesse limitarsi a un semplice e rapido prologo sul contatto che darà ai PG la notizia della convocazione, egli potrà giocare l'incontro, facendo imbatterli, in separata sessione, in Anèurka-Sarazàr, il messaggero dei draghi, il quale consegnerà la lettera da parte di Marnamal (vedi Allegato I "Lettera di Convocazione"). Il PG Drago potrà in ogni modo interagire senza alcun problema col il messaggero. Annazar (in lingua comune) rimarrà lì finché non si sarà accertato dell'avvenuta lettura della missiva. Essendo per natura un Drago di Mercurio, il PG avrà la possibilità di sperimentare la lunaticità di tale creatura. Qualora il gruppo fosse unito, Annazar li incontrerà tutti in una volta sola.

Anèurka-Sarazàr (Annazar, in lingua comune); **DV:** 13 / **CA:** -3 / **AL:** LB / **Mv:** 15, 40 (in volo, C) / **MI:** 18 **PF:** 78 / **NdA:** Speciale / **Danno:** *Artigli* (2d4/2d4) *Morso* (2d10) / **Thaco:** 7 / **Attacco Speciale:** *Soffio* (12d8+6) / **Int** (14) / **Costituzione:** 17 / **R.M.:** 20% / **Sensi di Drago:** 65% / **Abilità innate:** *Riflettere lo sguardo* (a volontà); *Immagini illusorie* (a 3V/G); *Autometamorfosi* (2V/G).

Annazar possiede anche una coppia di *Bracciali di Fàrkas* (vedi Sezione III), avendo però negato l'effetto di *Scossa elettrica*.

Annazar è un drago di mercurio, uno fra i più veloci della sua razza, e per tal motivo scelto dal Consiglio di Guerra quale messaggero, oltre che per la sua fedeltà ai draghi legali. Seppur tale devozione e caratteristica principale giocano un ruolo fondamentale nella mansione che esso ricopre, la creatura è pur sempre un drago di mercurio e la sua natura, a volte quasi irrazionale, lo ha estromesso dalla condizione di poter essere eletto un valente Araldo; troppi sarebbero stati i danni da risanare a causa di un comportamento troppo avventato o insensato, venendo interpretato, nel peggiore dei casi, come un atto ostile o una dichiarazione di guerra, specie se la relazionabilità diplomatica fosse stata estesa ai draghi cromatici (una parola fuori posto, ed è subito scontro).

Annazar viene anche chiamato dai Draghi "Nydmar", ossia "Corvo di mercurio", grazie alla sua custodia (*Nydmarassir*), ove tiene i messaggi da consegnare. Secondo alcuni, Annazar è un drago impiegato dal Consiglio per inviare comunicazioni di una certa importanza se non, come direbbero gli umani, di sventura; pertanto vederlo giungere presso la propria città o alla propria presenza non è di così grande auspicio (-3 alle Reazioni nei confronti di umani o semi-umani, e -1 nei confronti dei draghi).

Annazar è comunque un drago dal forte temperamento, grande acume e soprattutto sorprendente agilità in volo, situazione che lo rende molto difficile da colpire quando sorvola i cieli, specie se il contenuto da destinare al suo proprietario è di particolare rilevanza, tale da difenderlo con la stessa vita.

La sua tendenza a prendere frequentemente decisioni e altresì cambiarle al tempo stesso può facilmente spiazzare chi non conosce bene tale specie, ingenerando spesso negli umani gran confusione.

[**Opzione – Combattimento**] grazie alla sua velocità e tenacia combattiva, Annazar è capace di rilasciare contro il proprio bersaglio devastanti attacchi fisici secondo una serie di colpi molto rapidi e ben coordinati, impiegando anche la coda. Tecnicamente, Annazar ottiene gli stessi vantaggi della competenza *Natural fighting* (*Complete Humanoid's Handbook*), nei termini di +1 di danno su tutti gli attacchi naturali e un attacco in più (concentrato sulla sua lunga coda, in modo da rilasciare ben due frustate, al lato destro e sinistro). L'unica differenza sta nel fatto che, perché comunque la tecnica funzioni, il primo tiro per colpire dovrà andare a segno; quelli successivi invece non richiedono il tiro per colpire, considerati all'interno di una sorta di sequenza; per cui il DM andrà direttamente al calcolo dei danni. I danni degli attacchi saranno raddoppiati solo se il tiro per colpire avrà sortito un 20 naturale. Per attivare tale tecnica sarà richiesto, secondo regola, un tiro di *Natural fighting* (Forza+1). Nel caso di Annazar il valore è di 16. Un 1 naturale sul tiro innesterà l'effetto di un incantesimo di *Velocità* (senza causare

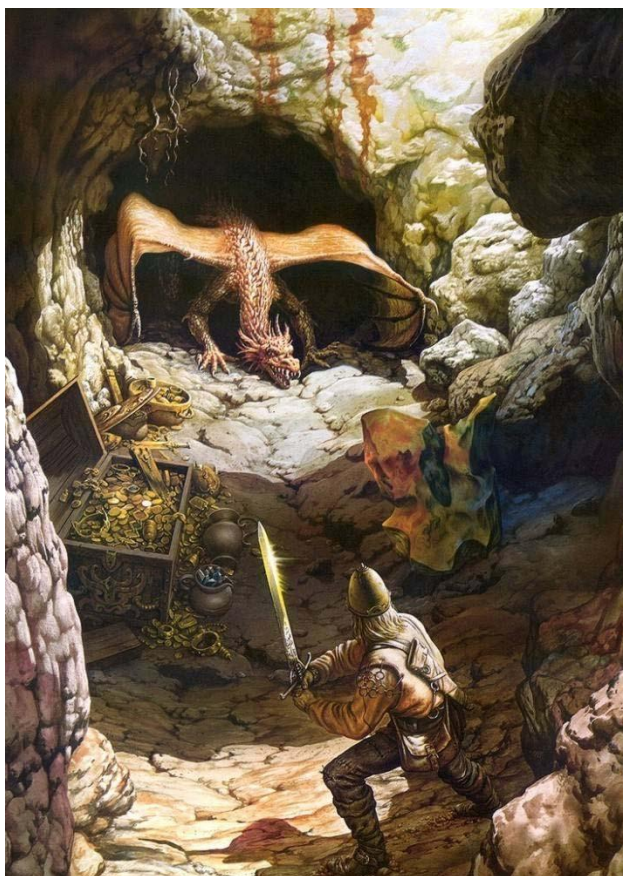
l'invecchiamento di un anno). L'attacco in più del *Natural fighting* viene sostituito dal raddoppiamento dell'effetto dell'incantesimo, mentre il +1 sul danno rimarrà.

La tecnica di combattimento segue una sorta di manipolazione magica. Il drago inghiotte letteralmente il proprio soffio, pertanto non viene 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

rimarrà fiaccato per un numero di ore pari allo scarto di insuccesso; un critico negativo statuirà il danneggiamento di un organo, per esempio quello preposto al soffio, o anche a carico delle ossa o dei muscoli.

L'uso della tecnica causerà successivamente il blocco del soffio per 2d6 ore (4d6 nel caso di un effetto di *Velocità*).

[**Variante Scambio**] il DM può far trovare ai PG il corpo morente di Annazar mentre sta agonizzando, o comunque già morto. Le ferite sono ben evidenti ed estese su tutto il corpo, e possono essere ricondotte ad artigli



di drago. La morte gli è stata inferta da un gruppo di Draghi Verdi mandati da Manàbdir (vedi Sezione III) perché il messaggio non giungesse ai propri destinatari. Il drago Verde sta tramando nei confronti del Consiglio perché la missione non ottenga alcun successo. Manàbdir, per la troppa paura che gli equilibri delle forze in gioco siano destabilizzate, e per la futura perdita di tutto ciò che finora ha conquistato con grandi sacrifici, sta ben pensando a una futura alleanza con i restanti draghi cromatici.

Annazar stringe ancora nel proprio artiglio la custodia. A una più attenta analisi, i PG verranno a conoscenza del cilindro draconico. Se aperto, troveranno al suo interno la lettera di Convocazione (consegnare l'*Allegato 1*). Pertanto il destinatario della lettera qui non coincide effettivamente con l'intrepido gruppo di PG adottati, potendo il DM giocare il tutto su una semplice sostituzione di persone, qualora i giocatori dovessero rispondere al richiamo. Se tale condizione dovesse avverarsi, Manàbdir, con grande stupore e stizza, vedrebbe quattro draghi

(PG) presentarsi al cospetto del Concilio; il drago tenderà a supporre dapprima un insuccesso della missione di disturbo, considerando in ogni modo il gruppo come il destinatario originario della lettera, sempre che in sede di discussione non emerga diversamente. E anche se così fosse, i tempi sono davvero serrati e il Consiglio difficilmente contrasterebbe il gruppo offertosi per la missione, salvo una piena consapevolezza della loro incapacità. I PG quindi dovranno dimostrare la loro forza, e ben difendersi durante il Consiglio da possibili attacchi mossi dagli altri draghi cromatici, che cercheranno di sminuirli.

Se adottata questa opzione, durante il Consiglio, Manàbdir tenterà di ostacolare i PG in qualsiasi maniera.

[Variante *Intreccio*] Annazar è stato sì ucciso, ma la sua identità è stata altresì rubata. Per l'esattezza, il drago verde Manàbdir, dopo aver fatto uccidere Annazar, ha mandato un drago metamorfosato nelle sembianze del drago di mercurio a fare il lavoro sporco. Costui consegnerà la lettera non al destinatario originario bensì a un gruppo di draghi che abbiano, secondo il drago verde, poche chance di farcela, cosicché la missione fallisca. Anche qui vi è una sostituzione di persone.

Se adottata questa opzione, durante il Consiglio, Manàbdir farà di tutto, al contrario della precedente opzione, per supportare i PG, certo del loro insuccesso. Ma i PG potrebbero stupire perfino l'incredulità del drago verde. Tocca a loro dimostrare quanto valgano.

Il Consiglio di Guerra

Il Consiglio dei Draghi – L’inizio

“In un anfratto nascosto nei pressi della foresta di Vyn-Anjer, alla base della montagna, si erigono ben sedici colonne, di diversa altezza, nel formare un ampio cerchio. Al centro, altre otto, di taglia molto più piccola. A ogni estremità delle colonne è fusa oltremisura una pedana di granito, una vera e propria piattaforma che lascia presagire il posto per una creatura di grosse dimensioni. A metà di quel pilastro, inciso a sbalzo, l’immagine di un drago.

Posti lì, davanti a quella struttura, contemplate la risoluzione del mistero che avvolge tale visione naturale, mentre ascoltate con tranquillità nell’animo il vigoroso scrosciare delle cascate che compiono il loro salto da un’altezza vertiginosa.

Indugiate ancora per poco tempo, ma bastano semplicemente attimi perché esso si riveli in tutta la sua magnificenza. Il silenzio è interrotto all’istante da acuti stridii e raffiche di vento, che sembrano provenire dall’alto; sembrano quasi armonici gorgheggi prodotti dallo sbattere d’ali, e così è, in effetti, a un’attenta analisi. Innalzando le teste verso il cielo, divenite in poco tempo testimoni di una scena davvero straordinaria se non unica nel suo genere. Molteplici le creature che planano lentamente, come quando l’aquila esegue la sua spirale nell’avventarsi sopra la preda. Si muovono con gran leggerezza e padronanza, a dispetto della loro grossa taglia. Le riconoscete, senza alcun indugio, come... DRAGHI.

Altri tre volteggi, e l’uno dopo l’altro atterrano sulle proprie pedane, prendendo posto, richiudendo repentinamente le ali e scrollandosi d’addosso gli ultimi resti di bava dalla bocca, con un secco colpo della mandibola. Austeri e impettiti rimangono davanti ai vostri occhi, per alcuni minuti, nel tentativo di strappare avidamente al vostro sguardo un modesto cenno di compiacimento, un gesto di stupore e meraviglia: linfa per la loro vanagloria di creature eterne.

Così, in una sorta di rassegna, d’egocentrica sfilata, li osservate con calma, scrutando fra tali creature ben quattro posti

vuoti, posti nelle colonne di media altezza. Nelle tre pedane più alte, a destra e a sinistra, due draghi di bronzo che circondano colui che sembra rappresentare la figura più importante di tutte, e che veste invero le spoglie di un avvenente quanto austero drago d’argento. La sua è la colonna più alta di tutte. Agli estremi, invece, due per piattaforma, a chiudere il cerchio, altri draghi di bronzo.

Una volta conclusa la formidabile parata, che vi ha posto di fronte a un evento, che in altre situazioni avreste considerato impossibile, nel vedere così tante creature insieme, specie se malvagie, il drago, posto al centro, inarca all’improvviso il collo, spalanca le fauci ed emette uno stridulo vagito, nel suggellare, tacitamente, l’inizio del Consiglio. Tutti i quanti draghi, di rimando, piegano il collo verso il basso, in segno di rispetto e parimenti di timore”.

Nota: il modulo prevede quattro giocatori; qualora il DM decidesse di inserire il quinto PG, di conseguenza modificherà il testo (le pedane saranno diciassette e non sedici, e i posti vuoti cinque; questo è chiaro). I posti al centro (otto colonne) sono per i Campioni (di razza umana e semiumana), sempre che il DM decida di utilizzare le regole del “Syl-Naualar” (vedi più avanti).



Il Consiglio di Guerra

L'Adunanza è stata indetta dal drago d'argento Marnamal, dopo aver ricevuto notizie dei diversi spiegamenti bellici che stanno affliggendo l'intero piano.

La situazione sta sfuggendo di mano al Consiglio e per questo, dopo aver consultato i saggi e i maghi della sua casta, il drago d'argento è giunto a un'unica soluzione: i draghi devono prendere una posizione nei confronti della guerra imminente, decidere da che parte stare e soprattutto cosa fare nei confronti del terrificante Drago a cinque teste.

I maggiori rappresentanti dei draghi cromatici sono stati dunque convocati anzitempo. La situazione è gravissima, e la vita degli stessi draghi malvagi è in pericolo. Ma l'unicità di tale convocazione non risiede solo nella loro presenza, bensì in un'ardua prova di tolleranza e gestione da parte dello stesso Marnamal, un drago d'argento, il "Paladino dei Draghi". Un modo per mettersi alla prova, dato che mai tanto male è stato così concentrato in un solo unico evento e luogo.

Il Concilio è tenuto presso la foresta di Vyn-Anjer, considerata un paradiso neutrale per tutte le creature draconiche, un luogo sacro ai loro dèi, dove regna la pace, e dove le guerre e gli scontri sono soltanto pallidi ricordi. Ogni forma di violenza è qui proibita.

Una volta che il DM ha terminato il Prologo, il Concilio avrà ufficialmente inizio. Le prime fasi del dialogo si concentreranno sui convenevoli e sul fare conoscenza del gruppo.

[Etichetta] appena finita la lettura del prologo, il momento è considerato più che mai "in ruolo". Il DM farà subito notare ai PG che due dei Draghi di Bronzo stanno osservando loro, facendo cenno col collo di inchinarsi (se non l'hanno già fatto). Qualora il PG non dovesse intuire velatamente la richiesta, o contravvenisse alle semplici regole di etichetta, lasciando magari l'iniziativa al giocatore, per lui vi sarà un primo richiamo subitaneo attraverso il digrignare dei denti degli stessi draghi, e l'agitarsi frenetico su e giù della testa come forma di suggerimento. Successivamente seguirà la prima scarica elettrica a 1d6PF,

concentrata proprio sul collo. Quest'azione esula dal Protocollo che disciplina il Consiglio e la funzione dei "Moderatori", ma attiene semplicemente al buon senso e al *Galateo* (penalità di -1). Vedi "I moderatori".

Da questo momento in poi, tutto ciò che i giocatori diranno al tavolo sarà considerato come effettivo (pertanto attenzione alle distrazioni o una scarica elettrica, o altro ancora, sarà dispensata quale tempestiva pena).



Il Dràkal

Il Protocollo

Una volta aperto ufficialmente il Concilio, dopo convenevoli e saluti vari, Marnamal introdurrà i partecipanti al Dràkal, un semplicissimo "decalogo" che dovrà essere severamente rispettato, e altresì alla spiegazione della funzione dei moderatori. Sul rispetto delle regole, il drago d'argento si soffermerà particolarmente. **Protocollo:**

- 1) È severamente proibito interrompere o disturbare per qualsiasi motivo un altro partecipante durante il suo turno. Più grave ancora è interrompere colui che presiede il Consiglio;

- 2) La parola sarà presa per alzata di artiglio o emettendo un leggero ruggito. È severamente proibito parlare senza permesso;
- 3) È severamente proibito aggredire verbalmente o fisicamente un altro componente del Consiglio;
- 4) Non sono accettati turpiloqui od offese verbali verso uno dei partecipanti, specie se un drago (denigrare i difetti della specie interessata, soprattutto le insanie o i tratti comportamentali...);
- 5) Sono vietate reazioni violente che possano oltremisura sfociare nell'uccisione di un partecipante. Potrebbe essere presa in considerazione, in casi davvero eccezionali, la soluzione della sfida, qualora tale metodo venisse convalidato da colui che presiede il Consiglio. La sfida non è in ogni modo all'ultimo sangue, e non prevede forme d'estrema violenza;
- 6) Non è permesso l'uso della Magia all'interno del Consiglio;
- 7) L'Ambasciatore che presiede il Consiglio ha l'ultima parola sull'applicazione delle sanzioni disciplinari;
- 8) L'Ambasciatore che presiede il Consiglio ha la possibilità di interrompere o riprendere in qualsiasi momento uno dei partecipanti per comportamento scorretto (avendo in ogni caso l'onere di spiegare all'interessato le proprie motivazioni);
- 9) Le pene vengono inflitte in proporzione all'infrazione commessa a opera dei Moderatori;
- 10) È proibito parlare di cose al di fuori dello spirito e delle tematiche del Consiglio;
- 11) Per ogni tipo di reclamo, il partecipante dovrà conferire con colui che presiede il Consiglio.

Nota: il DM può decidere di: **1)** lasciare il Dràkal stampato sul tavolo, a uso e consumo del giocatore per successive consultazioni; **2)** affidarsi alla memoria del giocatore (aumentando i rischi di errore, ma aumentando anche la dinamicità

dell'azione). In questo caso, su espressa richiesta, il DM può concedere un tiro di Int-1 per ricordare una data regola.

I componenti draconici dell'Assemblea

L'Adunanza annovera la presenza di ben nove rappresentanti, esclusi i moderatori e l'Ambasciatore: cinque appartenenti a una razza specifica di drago cromatico, e gli altri quattro ai PG, nella fattispecie. Insieme a essi, vi sono due draghi di bronzo (che siedono ai lati di Màrnamal), e agli estremi altri quattro (due per lato) che hanno la funzione di moderatori. Al centro, invece, il drago d'argento Màrnamal condurrà, quale giudice unico, l'intero Consiglio.

Dopo una rapida esposizione di Màrnamal sui protocolli da seguire per la corretta conduzione del confronto verbale, lo stesso darà la parola a uno dei diretti interessati, cioè a Taràm-Anan-Tyrre o a Kàrank-Anadùel, perché sottopongano al Consiglio esattamente i fatti accaduti di recente, che si riferiscono all'attacco di Irka (qui, il DM può creare a suo piacere la modalità dell'incursione del drago a cinque teste, quindi della distruzione dei domini delle due specie draconiche, di come siano scampati i draghi e di come abbiano portato in salvo le *Fiamme di Aspyr*).

Le esposizioni iniziali e i dialoghi preliminari verteranno sulla figura del drago a cinque teste, sulla sua natura e sul rapporto diretto con i relativi clan (in questo caso con quelli neri o blu). Il DM potrà tranquillamente utilizzare le informazioni a riguardo esposte nella sezione "Background per il DM", o quelle inserite all'interno di ogni sezione relativa al singolo componente, in modo da far emergere dal dialogo la storia della Lancia, la creazione di Irka a opera del mago Kurufyr, la natura delle *Fiamme di Aspyr*, e così via.

Disposizione indicativa dei componenti dell'Assemblea.

La dislocazione dei draghi nelle specifiche pedane segue questo ordine, a partire da sinistra verso destra: *Drago di bronzo*, *Drago di bronzo*, *Kàrank*, *Manàbdir*, *Drago di bronzo*, *Màrnamal*, *Drago di bronzo*, *Naùmandrak*, *Taràm*, *Drago di bronzo*, *Drago di bronzo*, *Drago PG*, *Drago PG*, *Drago PG*, *Drago PG* (l'ultimo PG chiude il

cerchio con il drago di bronzo alla sua sinistra).

Rapporti fra draghi

Per rendere più facile al DM la gestione dei rapporti fra draghi, si riporta, in maniera condensata, la tabella delle relazioni fra le diverse specie draconiche, presente a pag. 24 del *Draconomicon*.

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

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

I draghi cromatici

Per quanto le *Fiamme di Aspyr* rappresentino degli oggetti molto potenti, più che mai spettano di diritto ai draghi cromatici grazie al loro legame con le fiamme che le alimentano. Situazione, questa, che fa storcere il naso a molti dei draghi legali che hanno consacrato la loro vita al bene, soprattutto la rabbia che ne deriva dal dover accettare uno smacco così forte. Il destino dell'intera comunità draconica e il buon esito del piano studiato per arrestare l'incendio di Irka dipendono proprio dai draghi cromatici. Soprattutto dall'attenta custodia che essi hanno perseguito nel tempo, mantenendo intatte le *Fiamme di Aspyr*, e lontano da occhi indiscreti. Seppur malvagi, i draghi cromatici non sono stupidi e ben comprendono la piaga che rappresenta per loro Irka. Per tale motivo, tempo fa il Concilio dei Draghi decise di affidare la custodia delle cinque specifiche Fiamme ai clan cromatici più qualificati, alcuni dei quali rappresentati dai più feroci e crudeli della loro stirpe, anche se a malincuore per i draghi legali. Queste Fiamme, in particolare, differiscono dalle altre per la loro capacità di assorbire ampie porzioni di fuoco draconico, tali da alimentare l'immortalità di Irka.

Nello specifico

Taràm-Anan-Tyrre

(*Tàrmarak*, in lingua comune)

Rappresentante dei draghi blu

(Livello *Maturo Adulto*)

Questo drago è il capostipite di un intero clan e loro grande, se non unica, guida spirituale. Dal forte carattere e dall'inossidabile disciplina, pur vorace e territoriale come lo sono i suoi fratelli, avverte su di sé, in maniera quasi oppressiva, la responsabilità della salvaguardia dei luoghi in cui tutti essi vivono. La minaccia di Irka è stata un duro colpo non solo al suo orgoglio ma anche alla sua figura di capo, mettendola di conseguenza in discussione. Rispetto agli altri, e insieme a Kàrank, Taràm mostrerà durante il Consiglio un ardore e un'inquietudine abbastanza forti e fuori del normale, tali da rischiare, anche più volte, ammonizioni da parte dei Moderatori per la contravvenzione alle semplici regole di "etichetta" (come interrompere i PG o gli altri draghi durante la conversazione, o nel mettere apertamente in dubbio alcune soluzioni sulle quali non si trova d'accordo, credendo, in maniera distorta, che esse non risolvano i problemi del suo clan, ma che facciano solamente gli interessi degli altri draghi). Il DM sarà libero di sviluppare a proprio piacimento questa forma di "insania". La tensione è fin troppo palpabile.

DV: 17 / **CA:** -3 / **AL:** LM / **MI:** 17 **PF:** 124 / **NdA:** Speciale / **Danno:** *Artigli* (1d8/1d8) *Morso* (3d8) / **Thaco:** 5 / **Attacco Speciale:** *Soffio* (14d8+7) / **Int** (12) / **Costituzione:** 20 / **R.M.:** 30% / **Sensi di Drago:** 70% / **Abilità innate:** *Creare o Distruggere acqua* (3V/G); *Imitare suoni* (a volontà); *Diavoletto della polvere* (1V/G). **Nyuarad (specifico):** *Soffio-Frusta – Soffio-Dardo*.

[*Clan dell'Artiglio di Luce*] come i loro cugini neri, i blu sono anch'esse creature solitarie, con la differenza per una feroce territorialità che all'interno di questo clan si acuisce vertiginosamente. Il loro principale interesse è la caccia, e soprattutto il portare a "casa" più trofei possibili che ne attestino il prestigio. Oggetto di desiderio per questi draghi dediti alla guerra è la spada di un

valoroso guerriero, considerato di grande potere ma soprattutto identificativo di grande coraggio. All'interno del clan, molto frequenti sono gli scontri o le sfide fra simili per decretare chi comanderà sul gruppo. Dalla suddetta specie, il rituale che stabilisce la designazione del capo, o comunque del miglior "guerriero", è noto col nome di "Rajanar".

[Fiamma di Aspyr] Il clan dell'Artiglio di Luce è il custode della Fiamma di Aspyr relativa ai draghi blu. Il suo nome è Adrastyr.

Sul tiro di ricarica, Tarmarak ottiene un bonus di +1.

[Alleanze] Difficilmente questi draghi portano avanti delle alleanze con altri clan draconici.

[Interazione speciale – Furia] Tale è lo stato d'inquietudine di Taràm che, qualora dovesse fallire attraverso critico negativo un tiro di Morale o di Saggezza nel tentativo di temperare una situazione molto delicata, ai limiti della tensione, soffierà contro il suo diretto antagonista. L'entità del soffio sarà in ogni modo proporzionato al suo stato d'ira. Il DM calcolerà di conseguenza la % del danno in base allo scarto di insuccesso (x10; arrotondato per difetto).

[Penalità sul Debate] Taràm riceve sul tiro di Debate una penalità di -4. Non è portato per il dialogo moderato, ma nemmeno è così troppo istintivo come Kàrank.

[Opzione – Scontro epico] Taràm vede nella guerra un modo per consolidare la propria figura di grande "guerriero" e leader del clan. Farà di tutto per convincere il Consiglio a scendere in guerra, e così ricevere l'opportunità di uno scontro memorabile.

L'evoluzione del dialogo e dell'approccio del drago blu è lasciato alla discrezione del Dungeon Master.

Maira-Morn

Rappresentante dei draghi bianchi
(Livello *Maturo Adulto*)

Come il resto dei suoi fratelli bianchi, questo drago è un vero e proprio cruccio per ogni Assemblea, Concilio o riunione che venga organizzata con lo scopo di radunare i rappresentanti di ogni stirpe. Brutale e violento, Maira-Morn è una creatura che non conosce padrone, assetato di sangue;

uccide per sommo piacere e per suo gran diletto, disconoscendo in toto regole o leggi che ne proibiscano la pur minima attuazione. L'importante per questo drago è avere lo stomaco pieno e una buona dimora dove riposare. Egli non pianifica od organizza, come la maggior parte dei suoi simili, e il tutto si esaurisce con un attacco diretto, mirato a uccidere chi si pone di fronte a lui. Impulsivo e istintivo, quanto lo è un predatore, non conosce la parola "rimorso", e quasi sempre si affida ai suoi sensi e ai suoi bisogni animali: l'Istinto sulla razionalità. Irka,

per lui rappresenta ciò che semplicemente significa un animale all'interno di un ecosistema, in cui il drago stesso funge da preda. La sua stessa vita è messa in pericolo, da predatore è passato a preda; questa è la situazione in cui si trova adesso Maira-Morn. La persecuzione del drago a cinque teste ha avuto inizio con l'eliminazione sistematica di alcuni draghi blu e neri, per poi passare ai rossi e ai verdi, lasciando i bianchi per ultimi. Irka si sta ricaricando.

A causa della troppa aggressività e primitività di Maira-Morn, al drago bianco è



stato imposto l'uso dei *Bracciali di Enjerif* (vedi a seguire).

DV: 14 / **CA:** -2 / **AL:** CM / **MI:** 16 **PF:** 78 / **NdA:** Speciale / **Danno:** *Artigli* (1d6/1d6) *Morso* (2d8) / **Thaco:** 7 / **Attacco Speciale:** *Soffio* (7d6+7) / **Int** (6) / **Costituzione:** 18 / **R.M.:** 15% / **Sensi di Drago:** 70% / **Abilità innate:** *Camminare sul ghiaccio*, *Folata di vento* (3V/G). **Nyuarad (specifico):** *Potenziamento – Anelli* (di ghiaccio).

Bracciali di Enjerif

Creati dall'omonimo drago d'argento, questi particolari oggetti magici vengono impiegati nel temperamento dell'aggressività e della primitività di alcuni draghi; in particolar modo, di quelli bianchi e neri.

L'istituzione di un Concilio dei Draghi ha immancabilmente richiesto la partecipazione d'ogni rappresentante della stirpe draconica, senza alcuna esclusione, perfino degli stessi draghi malvagi in situazione di grande pericolo per l'intera comunità draconica. Per tale motivo è stato necessario forgiare i bracciali, in modo da permettere la partecipazione a draghi come quello Bianco o quello Nero. Un tipico esempio è proprio il Consiglio istituito da Mårnamal per fronteggiare l'avanzata di Irka-Namelkan-Astyrre.

Tecnicamente, i bracciali, una volta indossati, livelleranno l'aggressività e l'istinto animale della creatura draconica, portando il valore di Intelligenza a 10-12, e aumentando il Morale di 2 punti. In secondo luogo, essi permetteranno al drago una maggiore capacità di articolare il linguaggio, e modereranno il suo spirito combattivo (finché indossati, il drago soffrirà una penalità di -4 su tutti i tiri offensivi).

Ma l'Istinto, ahimè, rimane pur sempre vigile, pertanto il DM, laddove lo dovesse richiedere la situazione, è portato a operare un confronto fra il valore di Int nuova e quello vecchio, inteso come valore stesso di Istinto, perché il drago non agisca secondo propria natura (scagliarsi contro un altro drago, tentare di ucciderlo, sbranare un essere umano e così via).

[Opzione – Convenuti] Laddove il DM lo ritenesse utile o necessario per i propri

propositi, potrà stabilire l'applicazione dei bracciali ad altri draghi.

[Clan del Cuore di ghiaccio] non c'è molto da dire su questo clan. I suoi pochi componenti, circa cinque, sono dediti alla caccia di grosse creature e allo sterminio degli uomini. Il clan avverte la presenza di Irka come una severa minaccia per la loro stessa vita: semplici prede alla mercé di un predatore più grosso. L'obiettivo di questo clan è la conquista dei confini dei Regni del Nord.

[Fiamma di Aspyr] Il clan del Cuore di ghiaccio è il custode della Fiamma di Aspyr relativa ai draghi bianchi. Il suo nome è Foelkan.

Sul tiro di ricarica, Maira-Morn ottiene un bonus di +2.

[Alleanze] Difficilmente questi draghi portano avanti delle alleanze con altri clan draconici, se non con i rossi, in cui vi è tolleranza, e con i verdi, in un rapporto di neutralità.

[Interazione speciale – Sbranare] Qualora dovesse fallire il tiro che disciplina l'Istinto di Maira-Morn, tramite bracciali, attraverso critico negativo, nel tentativo di temperare una situazione molto delicata, il drago si scaglierà contro il suo diretto antagonista. L'entità del danno sarà in ogni modo proporzionato al suo stato primitivo ridestato.

[Spine Clamp – Attacco speciale] sacrificando 3 punti secondo la pratica del Nyuarad, il drago potrà far allungare le proprie spine sul dorso, sulla coda o sulla schiena, fino al 50% massimo di lunghezza (vivificandole attraverso il proprio soffio). Lo *Spine Clamp* viene impiegato quasi sempre per difendersi dagli attacchi fisici, corpo a corpo, o in particolar modo per la carica, aggiungendo così un +x3 come moltiplicatore al danno (oltre al x2 conteggiato dalla carica stessa, per un totale di x5). Inoltre, tale tecnica può essere usata come forma di attacco a sorpresa, facendo avvicinare la propria vittima ignara e contestualmente operare l'allungamento repentino (causando un danno da impalamento; moltiplicatore x3). Il bersaglio

ha diritto a un tiro *Sorpresa* con una penalità pari alla metà del livello gerarchico del drago (arrotondato per difetto; nel caso di Maira-Morn, è -3).

[Penalità sul *Debate*] Maira-Morn riceve sul tiro di *Debate*, in regime dei bracciali, una penalità di -5. Senza bracciali, Maira-Morn agirà istantaneamente secondo la propria natura feroce. In ogni caso, il DM potrà utilizzare per questo drago un default di *Intimidation* a -2 di penalità, per determinare la propria capacità d'imporsi.

Manàntua-Labdyrre

(*Manàbdir*, in lingua comune)

Rappresentante dei draghi verdi

(Livello *Venerabile*)

Questo drago è tanto astuto quanto perfido, e degno d'appartenere alla specie dei verdi. La sua attività principale è la manipolazione degli altri draghi, e tutto ciò ha un unico scopo: ottenere favori e importanti alleanze strategiche per conquistare, poco a poco, sempre più prestigio e potere all'interno non solo della propria casta, ma anche un posto di riguardo in qualche Ordine o Concilio (detronizzerebbe volentieri Marnamal dalla sua attuale carica di Ambasciatore dei Draghi). Manàbdir è un drago che agisce nell'ombra ma che, quando le cose volgono al peggio, è sempre pronto a scendere in campo, pur di tutelare i propri interessi; non permetterà mai a nessuno di intralciare i propri piani, e ancor di più se tale ostacolo non risulta essere una grave minaccia: la soluzione più appropriata, in questo caso, è la sua tempestiva eliminazione.

La comparsa di Irka ha estinto i suoi sogni di conquista, una grave minaccia per sé e per coloro che egli considera più che mere pedine. Tale è la sua paura che ne sente quasi l'alito addosso, la non remota

possibilità che egli possa essere la prossima vittima (situazione che ha messo in allarme tutti i draghi dei Regni, caratterizzati da una forte psicosi e inquietudine). Le sue stesse armi di paura e timore che impiega per indebolire la mente delle proprie vittime, adesso gli si ritorcono contro in una delirante paranoia. Di recente Manàbdir ha intensificato le trappole e i sistemi di protezione della propria tana, affievolendosi lentamente in un sonno agitato.

Pur trovando però nell'eliminazione" d'Irka la giusta soluzione, Manàbdir cercherà comunque, per sua natura, di mettere i draghi l'uno contro l'altro, provando a ottenere da questo tentativo di manipolazione il massimo effetto e i massimi vantaggi per una futura alleanza con altri

clan, soprattutto nel trovare una solida copertura e sicura difesa dalle minacce del drago a cinque teste. Chissà, magari, che esso possa divenire in futuro un alleato se non un consigliere di Irka.



DV: 19 / **CA:** -6 / **AL:** LM / **MI:** 16 **PF:** 132 / **NdA:** Speciale / **Danno:** *Artigli* (1d8/1d8) *Morso* (2d10) / **Thaco:** 5 / **Attacco Speciale:** *Soffio* (20d6+10) / **Int** (14) / **Costituzione:** 16 / **R.M.:** 45% / **Sensi di**

Drago: 85% / **Abilità innate:** *Respirare sott'acqua*, *Suggestione* (1V/G); *Deformare legno* (3V/G); *Crescita vegetale* (1V/G); *Intralciare* (1V/G). **Nyuarad (specifico):** *Soffio-Dardo* (acido).

[Clan dell'Artiglio di smeraldo] anche se raramente i draghi verdi cooperano insieme, pur per uno scopo comune, questo clan opera invece come se fosse una vera e propria gilda d'assassini, sempre impegnato a ordire inganni, intrighi, segrete alleanze e premeditati omicidi; pronti a sovvertire l'ordine delle cose e a liberare, con gran soddisfazione, certi luoghi dalla minaccia degli esseri umani. Nel periodo di maggiore attività è facile trovare alcuni di questi

draghi metamorfosati nelle forme di un elfo o di un feroce predatore. Quest'ultima forma è maggiormente preferita, in quanto la caccia è utilizzata spesso come espediente per trarre in inganno la propria vittima, così da isolarla e ucciderla finanche utilizzando la propria forma originale. Non tutti i draghi di questo clan sono "politici" o "diplomati", e il resto di loro, quasi sempre, opera come mercenario in cambio di una lauta ricompensa nelle forme di un dono, pronto a rimpinguare la preziosa pila che forma il proprio tesoro.

[Fiamma di Aspyr]. Il clan dell'Artiglio di smeraldo è il custode della Fiamma di Aspyr relativa ai draghi verdi. Il suo nome è Fyrnis.

Sul tiro di ricarica, Manàbdir ottiene un bonus di +3.

[Alleanze]. Grandi alleanze vengono strette con il clan dei draghi rossi, verso i quali è dimostrata molta tolleranza, e con i bianchi, caratterizzate invece da una piena neutralità (questi ultimi sono eccelse pedine nelle loro mani, da aizzare contro il proprio nemico).

[Interazione speciale – Lingua di serpente] Lingua di serpente. Durante il dialogo, Manàbdir cercherà di mettere in discussione la parola dei PG, in particolar modo del Drago d'Argento, statuendo che una siffatta missione spetta ai draghi e a essi soltanto, rimarcando l'esiguità degli strumenti in possesso degli umani e del loro potere. In particolar modo, cercherà di far propendere la scelta per il proprio clan (ma ciò potrebbe stuzzicare finanche l'orgoglio e la fierezza di Taràm). Il DM è libero di gestire al meglio le diverse possibilità d'interazione.

[Penalità sul Debate] Manàbdir riceve sul tiro di Debate un bonus di +3. Questo drago è un vero e proprio retore, altrettanto maestro della menzogna e dell'inganno. Non avrà alcun ritegno nel fare il doppio gioco, a mentire spudoratamente, a intimidire draghi e PG, se necessario.

Nuamànd-Anaghyyre
(Nuamandràk, in lingua comune)
Rappresentante dei draghi rossi
(Livello Vecchio)

L'eccessiva vanità, ambizione e lo spudorato egocentrismo di questo drago lo rendono una creatura molto ostile se non spiacevole alla maggior parte dei suoi fratelli. Dominato dalla sete di potere e da una progressiva ossessione per la ricchezza e i tesori, tipica della propria specie, Nuamandràk risulta essere molto territoriale. Egli si sottrae alla maggior parte delle leggi che il Concilio dei Draghi ha stabilito per una quieta convivenza fra creature dello stesso lignaggio, e non infrequente è l'arbitraria interpretazione delle stesse secondo propria ottica, soprattutto a uso e consumo dei suoi piani di espansione. Pur considerandosi superiore agli altri componenti della razza d'appartenenza, Nuamandràk non esita a usare i propri compagni per amministrare, con sotterfugi e il pugno di ferro, i territori conquistati. Molti sono i contatti che egli ha intessuto nel tempo fra le file degli uomini corrotti da un più che misero dono, e fra gli elfi oscuri nel diretto rapporto con i relativi draghi d'ombra.

L'arrivo inaspettato di Irka ha rappresentato un durissimo contraccolpo alla sua ambizione, ma soprattutto una gravissima minaccia per i regni che ha ottenuto parimenti con lo spargimento di molto sangue umano. Del resto, Nuamandràk ha istituito presso il proprio clan, quale degno leader, sacrifici rituali per aggraziarsi la fecondità dei terreni su cui impone il proprio dominio, trucidando perfino, se necessario, i vassalli della propria casta. L'accumulo di tesori e quanto altro è stato tutelato fin troppo bene, sigillando in maniera quasi paranoica ogni tana che lo contiene.

Con Irka, tutto questo rischia di cessare, e ben presto, egli sa che dovrà piegarsi a un nuovo padrone, in veste di umile sottoposto; anche lui, un vassallo. Un'onta durissima, questa, da accettare.

DV: 19 / CA: -7 / AL: CM / MI: 18 PF: 127 /
NdA: Speciale / Danno: Artigli (1d10/1d10)
Morso (3d10) / Thaco: 5 / Attacco Speciale:
Soffio (16d10+8) / Int (16) / Costituzione:

20 / R.M.: 45% / **Sensi di Drago:** 75% / **Abilità innate:** *Alterare fuochi normali* (3V/G); *Pirotecnica* (3V/G); *Riscaldare il metallo* (1V/G); *Suggestione* (1V/G). **Nyuarad (specifico):** *Fuoco Fatuo – Soffio-Frusta*.

[**Clan dell'Artiglio Rosso**] la malvagità dei draghi rossi, in questo particolare clan, viene “moderato”, lasciando molto più spazio alla propria vanagloria nel lungo recupero di più tesori possibili e conquista di domini personali. Il loro obiettivo principale è pertanto la scoperta di nuove rovine o strutture dove insediarsi, soprattutto se esse custodiscono uno straordinario tesoro o potere. Una volta intrappolato Irka, il tentativo di conquista sarà molto più facile.

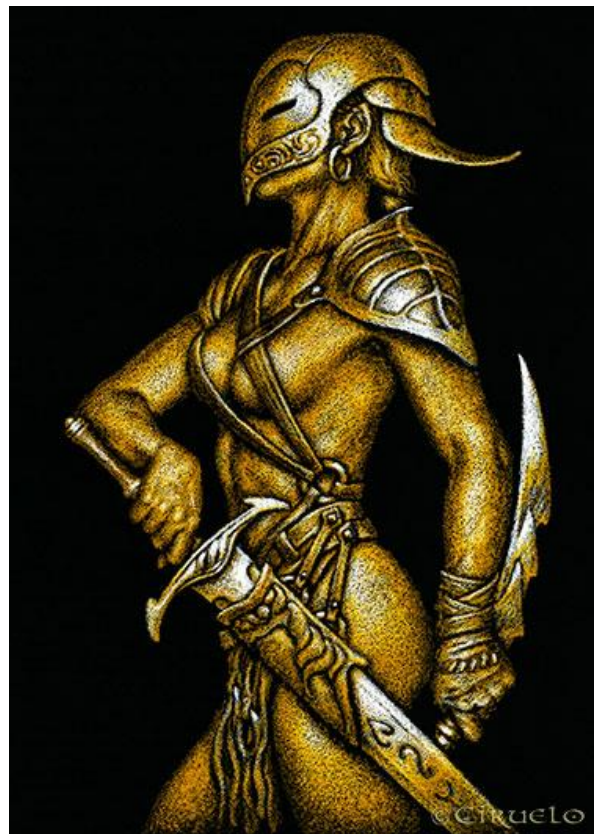
[**Fiamme di Aspyr**] Il clan dell'Artiglio Rosso è il custode della Fiamma di Aspyr relativa ai draghi rossi. Il suo nome è Raunard.

Sul tiro di ricarica, Nuamandràk ottiene un bonus di +1.

[**Alleanze**]. Nessun tipo di alleanza viene stretta con gli altri draghi, a parte qualche eccezione con i draghi d'ombra, e qualche forma di violenta politica del terrore per attrarre vassalli (in particolar modo *Orchi*). La territorialità di questo clan è troppo forte e reclusivo, tale da considerare ogni intruso un diretto nemico da eliminare, anche se un drago.

[**Interazione speciale – Attacco feroce**] *Vanità e Potere*. Nuamandràk agirà in maniera “incontrollata”, solo qualora fosse messo in discussione il proprio prestigio, la propria persona o il diritto su una terra che egli possiede (o che comunque ha intenzione di conquistare). Qualsiasi atto teso a sminuire la sua figura di leader o drago, scatenerà in lui una feroce reazione (prettamente il Soffio). In questo caso, su un tiro di Morale o Saggezza viene conferita una penalità di -3 punti.

[**Penalità sul Debate**] Nuamandràk riceve sul tiro di *Debate* un bonus di +2. Esso risulta essere un drago molto persuasivo e dall'abile parlantina.



Kàrank-Anadiùel
(*Kàrank*, in lingua comune)
Rappresentante dei draghi neri
(Livello Vecchio)

Questo drago è una brutta bestia, ben noto alla maggior parte dei clan draconici per la sua malvagità e astuzia; soprattutto per aver mosso più volte attacchi ai clan vicini, e per aver torturato diversi ambasciatori draconici e umani venuti a negoziare, solo per il proprio diletto di leggerne sul loro volto la paura. Kàrank è un drago molto violento, istintivo, e seppur meno “intelligente” dei suoi fratelli, la propria malevola scaltrezza lo rende un nemico temibile. Ma come per tutti i draghi, la presenza di Irka rappresenta un’instinguibile minaccia, in particolar modo per il proprio dominio e per i propri piani malefici. Forse un antagonista scomodo, che lo ha privato della fama di essere il più crudele e cattivo fra i draghi (a dispetto degli stessi bianchi). Kàrank è anche egoista, da questo punto di vista, e tenderà a tutelare più i suoi futili interessi che il gruppo, seppur diplomaticamente verrà esposto il contrario in sede di dibattito. La menzogna è uno dei tanti strumenti cui fa ricorso, pur di raggiungere il proprio

obiettivo. Non possiede un'ineccepibile favella, o strumenti tali da consentirgli una vittoria quale mirabile retore, ma saprà imporsi sugli altri per la sua forza e determinazione.

DV: 16 / **CA:** -3 / **AL:** CM / **MI:** 18 **PF:** 94 / **NdA:** Speciale / **Danno:** *Artigli* (1d6/1d6) *Morso* (3d6) / **Thaco:** 5 / **Attacco Speciale:** *Soffio* (16d4+8) / **Int** (10) / **Costituzione:** 15 / **R.M.:** 25% / **Sensi di Drago:** 75% / **Abilità innate:** *Oscurità* (3/G); *Corrompere l'acqua* (1V/G); *Crescita vegetale* (1V/G). **Nyuarad (specifico):** *Soffio-Frusta*.

[Clan dell'Artiglio Acido] brutalità, crudeltà ma soprattutto l'amore per le imboscate sono gli elementi che caratterizzano questo clan, di cui Kàrank è il capo. La palude dell'Ovest è la loro principale sede, ma in genere tutte quante le paludi sono luoghi deputati all'adescamento di vittime ignare che disconoscono le strategie di siffatte creature. Pur i draghi neri unendosi raramente in clan, rispetto agli altri, quello dell'Artiglio Acido è il meno numeroso, annoverando al suo interno appena sei elementi (di cui uno, Kàrank). I loro obiettivi principali sono i saccheggi e l'uccisione di esseri umani, da cui traggono gran giovamento; specie se Ambasciatori o Araldi. Kàrank odia la pace. Il suo spirito guerriero supera, quasi di gran lunga, quello di un drago blu.

[Fiamme di Aspyr] *Il clan dell'Artiglio Acido è il custode della Fiamma di Aspyr relativa ai draghi neri. Il suo nome è Nad'drog.*

Sul tiro di ricarica, Kàrank ottiene un bonus di +2.

[Alleanze]. Grandi alleanze vengono strette con il clan dei draghi verdi.

[Interazione speciale – Attacco feroce] *Attacco feroce.* Tale è lo stato d'aggressività di Kàrank che, qualora dovesse fallire attraverso critico negativo un tiro di Morale o Saggezza nel tentativo di temperare una situazione molto delicata, ai limiti della tensione, effettuerà dalla pedana su cui è seduto un balzo in carica contro il suo diretto antagonista, sfruttando la propulsione data dalle ali. L'entità del danno seguirà le normali regole per la carica.

[Penalità sul Debate] Kàrank riceve sul tiro di *Debate* una penalità di -4 a causa della sua poca propensione al dialogo moderato, e al suo istinto feroce. Soprattutto dato il livore covato per l'attacco ai suoi domini. La sua forza risiede nella determinazione e nell'ostinazione con le quali accompagna spesso i propri dialoghi, risultando il più delle volte molto persuasivo (altri interlocutori la definirebbero una vera e propria estorsione verbale). In ogni caso, il DM potrà utilizzare per questo drago un default di *Intimidation* (Int/Car), per determinare la propria capacità d'imporsi.

I moderatori dell'Assemblea (*Draghi di bronzo*)

Vista l'entità del raduno, a ben sei draghi di bronzo è stato affidato il compito di moderare il Consiglio. Per l'occasione, tali creature sono state equipaggiate con i *Bracciali di Farkaras*. I draghi di bronzo applicano con gran rigore le regole istituite per disciplinare il dialogo all'interno del Consiglio. È difficile che abusino del potere dei bracciali, anche se l'odio verso un drago potrebbe renderli poco obiettivi (in questo caso, vengono richiamati dallo stesso Marnamal, e allontanati). L'intervento di un moderatore non mira mai all'uccisione di un drago, esso ha soltanto funzione di richiamo. È pur vero che, nei tempi addietro, moderatori meno equilibrati e più caotici finirono con l'abusare dei poteri dei bracciali, arrivando persino a uccidere alcuni draghi malvagi per "futili motivi". Da quel momento, i bracciali furono riforgiati con poteri meno offensivi, e la selezione dei moderatori divenne più spietata.

Alcuni esempi d'intervento: parlare quando non è il proprio turno (da 1d6PF a 2d6PF); interrompere bruscamente un altro interlocutore (2d6PF-3d6PF); aggredire verbalmente o fisicamente un altro componente dell'Assemblea (2d6PF-4d6PF); turpiloquio od offesa verbale verso un'altra specie draconica presente (4d6PF-6d6PF); uccisione di un drago o reazione violenta (massimo effetto), e così via. Le pene vengono inflitte in proporzione all'infrazione commessa.

Qualora ve ne fosse la necessità, i moderatori impiegheranno la propria abilità base di *ESP* per scandagliare le menti dei

draghi partecipanti (non è richiesto alcun permesso per l'uso di tale abilità).

“Moderatori” Draghi di bronzo (6). DV: 16 / CA: -6 / AL: LB / MI: 17 PF: (90) (86) (103) (100) (87) (92) / NdA: Speciale / Danno: Artigli (1d8/1d8) Morso (4d6) / Thaco: 5 / Attacco Speciale: Soffio (16d8+8) / Int (15-16) / Costituzione: 18 / R.M.: 35% / Sensi di Drago: 65% / Abilità innate: Creare cibo e acqua (3V/G); Autometamorfosi (3V/G); Muro di nebbia (1V/G); ESP (3V/G); Aria respirabile (3V/G); Controllo atmosferico (1V/G). Nyuarad (specifico): Potenziamento – Fuoco Fatuo – Anelli.



I Bracciali di Fàrkaras

Questi oggetti sono simili, in tutto e per tutto, a quelli di Enjerif, nati con lo scopo di dirimere alcune questioni o diverbi all'interno di un più che animato dibattito fra draghi. Diciamo, più una necessità che una semplice velleità da fabbro. Soltanto i moderatori, scelti da un consiglio di draghi d'argento, dispongono di tali oggetti, la cui riconsegna avviene contestualmente al termine dell'Assemblea.

I bracciali portano il nome del proprio creatore, un fabbro elfo che con tali creature ebbe grandi rapporti nel periodo di maggiore forza per i “Paladini dei Draghi”. Molti di questi oggetti furono creati del resto nel periodo in cui i rapporti fra draghi migliorarono considerevolmente, soprattutto in vista di un bene comune, e basandosi sul modello originale che fu forgiato ai primordi per il primo contenimento di Irka (vedi sezione “Background per il DM”); da qui, la necessità di istituire concili, riunioni e in particolar modo l'istituzione di veri e propri araldi. Anche loro, insieme ai moderatori, ebbero la fortuna di possederne una coppia (solo fino al perdurare del loro servizio o missione specifica).

Tecnicamente, i bracciali hanno i seguenti poteri, attivabili attraverso un semplice comando mentale (in *Draconico* o *Elfico*).

- 1) *Bloccamostri* 3 volte al giorno. (Comando: *Nausalak*);
- 2) *Scarica elettrica*, a distanza (carica: 20d6). (Comando: *Nukudùr*). All'interno del Consiglio, il moderatore potrà distribuire un numero di dadi di danno in base all'entità della trasgressione fino a un massimo pari al proprio livello gerarchico, alla volta (per esempio, qualora un drago interrompa l'altro interlocutore, il più delle volte, il moderatore concentra la scarica sulla bocca, nei termini di 2d6PF – 4d6PF, in modo da intorpidirla o renderla inutilizzabile per un tempo molto avanzato). La scarica non viene mai lanciata con lo scopo di uccidere, salvo casi davvero eccezionali;
- 3) Incantesimo di *Breathblock*, 2 volte al giorno (vedi pag. 76, *Draconomicon*). (Comando: *Asalàs*). Questo incantesimo viene impiegato in casi davvero particolari, qualora qualche drago decida di soffiare all'interno del Consiglio come forma di reazione, o attentare alla vita dell'araldo;
- 4) *Teletrasporto senza errore* (molto raro, su disposizione di chi presiede il Consiglio). (Comando: *Eumanàk*). La destinazione è quasi sempre un sfera di contenimento, composta di energia, in cui il trasgressore viene

confinato fino alla conclusione dell'incontro. La figura dell'Araldo non è investito di tale potere;

- 5) *Muro di Forza* 1 volta al giorno (solo in funzione di Araldo). Impiegato spesso per mettere in salvo sé e il proprio gruppo da un attacco letale;
- 6) [Opzione – *Nyuarad*] Possibilità di impiegare la scarica elettrica secondo le metodiche della manipolazione del soffio. I dadi di danno disciplineranno il numero di punti da sacrificare. Questo perché a volte è davvero oneroso colpire più bersagli in una volta (per esempio, trasformare il soffio in fruste per aumentare il blocco dei bersagli, contemporaneamente).

L'uso dei bracciali è permesso solo se all'interno di un'Assemblea o durante l'esercizio delle proprie funzioni d'Ambasciatore o Araldo. La loro consegna all'eletto" avviene direttamente dal drago che presiederà l'Adunanza, tre o cinque giorni prima della stessa.

Ogni uso improprio dei bracciali è punito con la stessa vita (in base a contravvenzioni gravi, quali uccidere un drago senza alcun motivo), o comunque con il semplice allontanamento dal luogo in cui si sta svolgendo l'adunanza. Qualora il fruitore dei bracciali dovesse fuggire, questi sarà braccato da un gruppo di draghi scelto dal Concilio, fino alla sua definitiva estinzione.

Il Kalavara

Zona di contenimento

Succede spesso che, per ovviare ad alcuni gravi problemi di gestione, i moderatori confinino temporaneamente i draghi all'interno di una particolare sfera di energia attraverso il *Teletrasporto*: un'enorme sfera di cristallo traslucido, del diametro di 200 metri; essa sembra più un'arena che una prigione, e così è, in qualche maniera. Il confinamento può tanto interessare il singolo quanto due o più draghi, in base al tipo di contrasto verificatosi. Raramente, la risoluzione della contesa termina con la morte di uno dei due antagonisti o di entrambi (in base al tipo di situazione).

Quando la questione riguarda soprattutto i draghi cromatici, molto spesso, ahimè, i moderatori "dimenticano" di applicare una condotta equa, attendendo la dipartita dei due antagonisti. Nel tempo, diversi sono stati i casi di rimozione di alcuni draghi dal ruolo di moderatori per condotta scorretta; il livore provato nei confronti dei draghi malvagi non giustifica l'applicazione di un tale protocollo.

Quindi, le funzioni e le modalità principali di applicazione delle pene legate al Kalavara sono alla fine: il semplice confinamento, a mo' di prigione, e la sfida (duello fisico o di magia, non mortali).

Mànarà-Kamueldon

(*Màrnamal*, in lingua comune)

Rappresentante dei draghi d'argento – Araldo

(Livello *Venerabile*)

DV: 21 / CA: -9 / AL: LB / MI: 18 PF: 141 / NdA: Speciale / Danno: *Artigli* (1d8/1d8) *Morso* (5d6) / Thaco: 5 / Attacco Speciale: *Soffio. Cono di ghiaccio* (20d10+10); *Nube paralizzante* (20d10+10), *Inniàvar* (10d10+10; vedi Manuale "Nyuarad – Controllo del Soffio") / Int (16) / Costituzione: 19 / R.M.: 50% / Sensi di Drago: 85% (*Handicap Vista*: 55%) / Abilità innate: *Caduta morbida* (2V/G); *Muro di nebbia* (1V/G); *Controllare i venti* (3V/G); *Controllo atmosferico* (1V/G); *Inversione della gravità* (1V/G). *Nyuarad (specifico)*: *Soffio-Dardo* – *Anelli* – *Lama* (quando metamorfosato). *Oggetti speciali*: *Bracciali di Fàrkaras* (a pieno regime, grazie al suo status di Araldo).

Quando ancora Màrnamal era un drago adulto, ricevette dal Concilio dei Draghi la più alta onorificenza che una tale creatura potesse ottenere. Tutto ciò grazie alla sua condotta e al suo senso della giustizia che lo condussero in missioni abbastanza ardue, perfino per un provetto araldo. Diverse e molteplici furono le missioni intraprese, soprattutto tese a dirimere delicati rapporti fra i draghi, in particolar modo con i draghi cromatici e i loro vari clan.

Grande amico degli elfi, presso tale popolo Màrnamal passò lunghissimi anni, impegnato nel condividere la loro conoscenza e potere. Fu proprio durante

questo periodo di frequentazione che il drago d'argento si avvicinò al Culto della Luna, imparando da tale affascinante "religione" i relativi dettami e segreti; tanto che i sacerdoti lo chiamarono "Nibnak", "saggio discepolo". Da quel momento la creatura entrò a far parte, a pieno titolo, degli Innuandili, i Draghi della Luna.

Tre furono gli anni necessari per il completamento del proprio addestramento, grazie al quale imparò a utilizzare il soffio dell'Innùamar, la manipolazione del fuoco di Loirel, e le relative leggende del Tempio e dei suoi nemici. Questo, almeno, finché Irka non sterminò tutti quanti gli adepti del culto, estinguendolo una volta per tutte.

Màrnamal ha un carattere sensibile, altruista, fiero portamento e disponibile nei confronti di coloro che seguono una buona causa. Dopo l'investitura del titolo di "Paladino dei Draghi", il drago d'argento passò gli anni successivi all'interno del Concilio dei Draghi, scegliendo la carriera di Ambasciatore. Molte delle sue energie furono spese a favore dei territori oppressi; in particolare, il mondo degli uomini. Non è infrequente incontrarlo in una città o nell'altra sotto le sembianze di un paladino umano o di un elfo cantore, con un'armatura che reca nelle proprie effigi due draghi speculari, i cui artigli tengono al centro del petto una mezzaluna.

Seppur vissuto fra gli elfi, per vario tempo, nel cuore di Màrnamal, in quanto drago d'argento, vi è sempre l'amore per l'uomo.

Tratti distintivi: ciò di cui ci si accorge subito, guardando Màrnamal, è dell'assenza di un occhio. All'altezza della palpebra (costantemente chiusa), vi è una lunga e profonda cicatrice. Il drago la porta quasi con fierezza, percependo in lui una particolare quiete, come se ciò non lo infastidisse.

Màrnamal presenziò al combattimento con il drago a cinque teste, presso il Tempio della Luna, in quanto accolito del Culto. Lo scontro

fu feroce e senza esclusioni di colpi. Per fortuna, il drago d'argento riportò soltanto la perdita di un occhio, ma parimenti riuscì a ferire il suo antagonista all'addome. Durante l'attacco, Màrnamal gli portò via una scaglia di colore scuro. Quell'esiguo elemento, che per lui rappresentava una sorta di trofeo, fu infibulato all'interno di una corda di budello, e ne fu fatta una collana, che fino ad oggi porta con sé al collo: un modo per ricordare quanto sia crudele e terrificante la condotta di Irka.

[Funzione – Rappresentante del Concilio dei Draghi] Màrnamal è un drago d'argento molto potente, ma soprattutto la sua condotta devota al bene gli è valsa la carica di Ambasciatore. E non solo. La sua funzione di Giudice nelle Adunanze fra draghi è nota a tutti i clan e popoli, e averlo quale

pacificatore è una sicurezza in più per l'incolumità dei partecipanti, specie quando sono presenti draghi cromatici o malvagi. Quando esso presiede un'Assemblea, quasi sempre è accompagnato da quattro o più draghi di bronzo nelle vesti di Moderatori, ognuno dei quali indossa una coppia di bracciali di



Fàrkaras.

Màrnamal cercherà sempre di essere equo, soprattutto nel dispensare le pene per una presunta contravvenzione alle regole che disciplinano il dibattito. Non anteporrà mai i propri interessi a quelli della comunità, specie nei confronti della razza umana. Ma l'Adunanza che sta per avere inizio presso la foresta di Vyn-Anjer metterà a dura prova i suoi nervi, la sua saggezza e la sua capacità di giudizio, partecipando del resto ben cinque draghi cromatici, e in particolar modo, due dei più crudeli capoclan di tutta la stirpe. Saprà resistere alle loro provocazioni?

[Opzione: Interazione speciale – Pacificazione] *Incanto.* Grazie ai poteri di cui è investito, Màrnamal può impiegare fino a 2



volte al giorno il potere di *Pacificazione*. Un incanto potentissimo, donato dagli elfi durante il suo periodo di frequentazione, e che ha la capacità di appianare istantaneamente ogni forma di tensione e agitazione nell'animo di chi vi sta intorno, entro un diametro di 30 metri (il centro è rappresentato dallo stesso Màrnamal). Questa capacità nasce da un'evoluzione (draconica) della comunione spirituale elfica e da una derivazione dell'aura di Paura che irradia in virtù della sua razza. L'attivazione richiede un tiro di Intelligenza, con una penalità pari al numero di creature da temperare. Il bersaglio riceve un TS per negare l'effetto. Al TS verrà aggiunta una penalità pari al livello gerarchico di Màrnamal (cioè -10). La creatura sotto l'effetto di pacificazione dimenticherà subitaneamente il motivo per il quale è nato il dissidio, e tempererà ogni forma di aggressività. Per i successivi 2d6 turni ogni tiro di temperamento dell'Istinto o della propria natura riceverà +3 di bonus. Effetti di *Berserking* o stati rabbia saranno spenti all'istante. Qualora un drago o un PG volesse attaccare o portare avanti un'azione

offensiva, sotto il regime dell'incanto, dovrà effettuare con successo un ulteriore TS (senza penalità).

Come detto prima, l'effetto di *Pacificazione*, nel Drago, è una lontana derivazione dell'aura di Paura che irradia in virtù della sua razza. Pertanto coloro ne sono immuni, riceveranno un bonus di +4 sui TS (quindi, -6 di penalità invece di -10).

Il Syl-Naualar

Personaggio non Drago

Opzionale

Oltre ai draghi, anche alcuni componenti delle razze non draconiche possono, in via del tutto eccezionale, partecipare a un Consiglio di Guerra o a un'Adunanza, ma solo su invito e godendo di particolari diritti in virtù del proprio onore. Fra le razze umanoidi questa figura prende il nome di *Syl-Naualar*, presso la razza umana è nota invece come "Campione dei Draghi" o "Difensore dei Draghi" (spesso portando confusione con coloro che sposano la causa di tali creature); gli orchi la appellano con il nomignolo di "Grund", mentre gli elfi oscuri con quello di "Helyss".

Un Campione ha ottenuto grande rispetto e la stima dei Draghi non solo per virtù personali ma per le azioni intraprese nelle diverse missioni affidate dai draghi stessi. La fama gioca così un ruolo di primaria importanza.

Un Campione è inviato spesso presso altri Clan in qualità di araldo o ambasciatore per dirimere questioni molto delicate, così delicate da avviare un insuccesso perfino una guerra interna.

All'interno di un'Adunanza: un Campione gode degli stessi diritti di un drago e, come tale, subirà lo stesso trattamento, senza alcuna temperanza o pietà. In virtù del proprio status, il Campione ottiene nel tempo un particolare addestramento da parte di un drago mentore, venendo non solo istruito sui modi di comportarsi in presenza di una tale creatura (*Galateo*), ma sviluppa perfino dei

poteri speciali legati al contesto draconico. Sintetizzando:

- 1) Il Personaggio ottiene gratuitamente la competenza *Galateo* (Draghi);
- 2) Le competenze conosciute ottengono la specializzazione nel “contesto draconico” (*Erboristeria*, *Storia antica*, *Lingue antiche*...). Se la competenza ha come oggetto un drago, il giocatore applicherà un bonus di +1 al tiro;
- 3) Il Personaggio ha imparato a sviluppare l'*Empatia con i Draghi*;
- 4) Coloro che usano lo scudo, acquisiscono l'abilità di *Breath Weapon Defense* tipica del *Dragon Slayer* (*Council of Wyrms*, pag. 66);
- 5) La categoria “Combattente” può aggiungere a un proprio attacco un danno aggiuntivo pari al proprio livello, quando fronteggia un drago (*Council of Wyrms*, pag. 66).

Usare un Campione nel Consiglio

Qualora il DM lo volesse, potrà inserire all'interno del Consiglio un PG non drago, secondo le normali regole del Manuale base, inteso però come *Syl-Naualar* (quindi, applicandovi le dovute modifiche e aggiunte). Ciò dà al DM varietà di gioco e un modo per sperimentare contemporaneamente l'uso di PG base con quello draconico.

Il DM si premurerà di dare colore e spessore alle diverse razze in rapporto all'ambito dei draghi: obiettivi, modo di gestire i dialoghi, e altro ancora.

Il Campione viene posto sulle colonne al centro. Qualora fossero più di uno, andranno a occupare gli spazi mancanti. I posti disponibili sono otto, e ogni pedana presenta delle recinzioni per evitare spiacevoli cadute. Inizialmente i PG vengono portati alla propria pedana da un Drago (impiegato proprio per l'Adunanza; quasi sempre sono draghi di mercurio o di bronzo), altri, se rivestono il ruolo di “cavalcadraghi”, verranno con il proprio drago d'appartenenza.

Opzione Tavola rotonda. DM più estrosi possono stabilire un tavolo ad hoc che ricrei, sommariamente, la disposizione dei



componenti del Consiglio; un tavolo con otto o dieci giocatori, fino a un massimo di tredici: Campioni e Draghi. Non richiedendo azioni dinamiche così particolari, come lo sarebbe in un'avventura canonica, il DM gestirà il tutto secondo una grande Assemblea (dove il dialogo e il gioco di ruolo sono requisiti fondamentali).

Disposizione: i PG possono disporsi in

maniera alternata ai draghi intorno al tavolo. DM più creativi, magari struttureranno per terra due anelli circolari: in quello interno i giocatori si disporranno in modo da dare le spalle agli altri Campioni, e quindi fronteggiando i Draghi. Ciò rende più intrigante la conduzione del Consiglio. Il DM si troverà nell'anello esterno, in quanto impersona "colui che conduce".

Eventi speciali

Oltre ai temi trattati nell'ordine del giorno", vi sono alcune situazioni o eventi che andranno ad animare il Consiglio di Guerra. Attraverso di essi, il DM darà più colore e movimento alla gestione, non limitando così l'avventura a un semplice e lineare dibattito. A seguire:

1) *Fiamme di Aspyr*

Questo aspetto del dialogo verte sulla natura delle portentose sfere e del loro utilizzo in rapporto al drago a cinque teste.

Màrnamal, a un certo punto, chiederà ai draghi cromatici di tirare fuori le sfere (con grande stupore da parte dei PG). Ogni rappresentante metterà in bella mostra nel proprio artiglio la sfera specifica. Da qui in poi si discuterà del loro destino, finanche l'impiego delle stesse per bypassare il meccanismo di difesa del Tempio della Luna (divenuta adesso prigioniera della *Obscura Draco*). Questo momento potrebbe rappresentare una buona scusa per ricollegarsi al Guardiano del Tempio, Twilstit, disquisendo sulle molteplici proprietà delle Fiamme (Màrnamal: "Le Fiamme non assorbono soltanto il soffio di un drago, bensì operano a un livello ancor più profondo; capaci di incatenare perfino lo spirito di una creatura draconica").

[Opzione Ricarica] Il DM può prevedere anche la ricarica in diretta, davanti a tutti i convenuti, assumendo che parte delle Fiamme sia scarsamente alimentata o del tutto scarica. Per il processo di ricarica vedere la sezione "Background per il DM – Le Fiamme di Aspyr".

2) *Lo Spirito di Twilstit*

Quello di Twilstit è di sicuro l'evento più interessante, non solo a livello dialogico, ma soprattutto per l'interazione che ne scaturisce. I punti di contatto sono vari: si va dalla discussione delle Fiamme all'effettivo discorso del Guardiano del Tempio e della Lancia (la consegna all'eroe Enjir). Màrnamal convocherà magicamente la Fiamma che contiene lo spirito del Drago d'argento sul proprio palmo, mostrandola con grande determinazione all'intero uditorio (questo evento può essere giocato

anche in risposta a una titubanza o a una contestazione da parte di un componente del Consiglio; Màrnamal risponderà a tono). Dopo qualche dissertazione, si concederà alla "possessione", permettendo allo spirito di Twilstit di operare attraverso il suo corpo. L'occhio di Màrnamal s'illuminerà e perderà la pupilla, mentre il vuoto dell'altra orbita sarà compensato dalla presenza di un nuovo occhio (in proiezione, è quello di Twilstit); anche il colore delle scaglie cambierà di tono, verso il grigio scuro. Adesso, un nuovo drago sembra essersi insediato nel corpo di Màrnamal.

Twilstit parlerà attraverso il pacificatore del Consiglio, rievocando una serie di terribili immagini e racconti su ciò che veramente successe presso il Tempio. Il DM farà uso delle informazioni presenti nella sezione "Background per il DM" e in quelle specifiche nella sezione "Twilstit, il Guardiano del Tempio - Opzione evento". Per l'occasione potrà anche colorire il tutto aggiungendovi nuove informazioni, o addirittura inserirne altre in modo da creare una dissonanza fra le due versioni e spiazzando così le forze in gioco (i draghi dovranno rivedere i propri piani e le proprie decisioni a riguardo).

Twilstit, Antico Guardiano del Tempio (Drago d'argento – *Verme*)

DV: 22 / **CA:** -10 / **AL:** N(B) / **MI:** 18 / **PF:** 121 / **NdA:** 3+speciale / **Danno:** *Artigli* (1d8/1d8) *Morso* (5d6) / **Thaco:** 5 / **Attacco Speciale:** 1 *Soffio* (*Cono di ghiaccio*: 22d10+11); 1 *Soffio* (*Nube paralizzante*: 22d10+11); 1 *Soffio* (*Innùavar*) / **Costituzione** (20) / **Taglia:** (G) / **Int** (18) / **R.M.:** 75% / **Sensi di Drago:** (95%) / **Abilità Innate:** *Caduta morbida* (2V/G); *Muro di nebbia* (1V/G); *Controllare i venti* (3V/G); *Controllo atmosferico* (1V/G); *Inversione della gravità* (1V/G).

[Opzionale] Effetti collaterali dell'evocazione dello spirito di Twilstit. **Memoria collettiva:** durante l'evocazione, o anche dopo che lo spirito abbia lasciato il corpo di Màrnamal, qualcosa di particolare accadrà. Uno stato di memoria collettiva si attiverà all'improvviso. I Draghi condivideranno i loro pensieri, le loro emozioni e così via. Ogni convenuto

dovrà stare attento a ciò che pensa, o gravissimi incidenti diplomatici potranno sovvertire l'ordine del Consiglio. Il drago verde, più di tutti, dovrà stare attento a palesare i suoi piani di conquista e le sue malefiche intenzioni. Il DM può concedere ai giocatori un tiro di Saggezza-2 per riuscire a contenere i propri pensieri. L'effetto dura finché Twilstit non deciderà di andarsene (3+2d8 round), ma anche dopo (+1d8 round).

Twilstit vs Marnamal

Potrebbe succedere che Twilstit cerchi in qualche maniera di prendere il sopravvento su Marnamal, conducendo secondo propria ottica il dialogo all'interno del Consiglio. In questa maniera, Marnamal tenterà di contrastare la determinazione e la forza di volontà dello Spirito. Il DM gestirà la situazione attraverso un confronto di Intelligenza (o anche di *Intimidation*). Se Twilstit dovesse vincere, di sicuro imporrà il suo punto di vista, ma ancor più inquietante sarà il palesare il proprio odio nei confronti dei draghi cromatici. Twilstit non si porrà scrupoli nell'eliminare i moderatori qualora tentassero di fermarlo.

3) La prigionia di Aghertak

In un momento ben preciso, a discrezione del DM, Marnamal convocherà alla presenza del Consiglio, Aghertak, il formidabile generale dell'esercito dei Giganti. Durissimo e altresì crudele è stato lo scontro con i draghi incaricati di prelevare il Gigante del Fuoco. Ben due creature sono morte, prima che Aghertak cedesse.

Per l'occasione, Marnamal evocherà un'immensa sfera di energia, traslucida, sopra la testa dei convenuti, all'interno della quale seguiranno le azioni che si stanno svolgendo alla base delle colonne.

I PG vedranno arrivare dal fondo del sentiero un'enorme creatura, in catene, scortata da due draghi guerrieri. Il Gigante è molto agitato, i capelli sembrano quasi divampare in un intenso incendio, mentre cerca di divincolarsi dal blocco ai polsi: vere e proprie manette di ghiaccio (tali strumenti sono invero frutto della manipolazione del nyuarad, con il quale i draghi guerrieri hanno modificato la forma e l'essenza del proprio soffio).

Una volta arrivati alla base, i draghi guerrieri consegneranno il Gigante a un'altra sfera materializzatasi lì perché il trasporto vada a buon fine (la Sfera di contenimento è creata dallo stesso Marnamal; una versione più evoluta del *Muro di Forza*, permeabile, grazie ai *Bracciali di Farkaras*). Una volta condotto il Gigante innanzi a Marnamal, il drago comincerà il suo interrogatorio, mantenendo questa volta un tono duro e la voce più stridente che mai. La tensione è molto alta. Aghertak è un nemico giurato dei draghi, a opera del quale sono stati sterminati diversi clan draconici (in particolar modo, quelli blu).

Dal dialogo, verranno fuori preziose informazioni sulle strategie che i Giganti stanno perseguendo per sferrare decisi attacchi alle popolazioni naniche e, soprattutto, per affermare il proprio dominio sui regni limitrofi controllati dai draghi, approfittando della confusione e dell'agitazione creata dall'avvento di Irka (ma i draghi dovranno fare i conti con alcune specie che, per l'occasione, hanno innalzato barriere ancor più aspre). In particolare, secondo alcune indiscrezioni, presso l'antica forgia nanica di Uldras, divenuta adesso la tana di un drago rosso, si troverebbe Sertrang, il leggendario martello che le divinità dei Giganti impiegarono per creare il mondo, modellando il Fuoco primigenio. Attraverso il martello i Giganti riporterebbero finalmente il Caos sulla terra, rendendo schiavo qualsiasi essere, perfino un drago.

Il DM è libero di creare ad hoc un background suggestivo e che abbia una fitta relazione con il background primario dato dal modulo (Irka e il destino del mondo). Per esempio, considerare, pur con i suoi rischi, il Martello dei Giganti uno strumento valido e potente per asservire la volontà delle cinque teste di Irka.

Aghertak

"Il Cacciatore di Draghi"

DV: 15 + 2-5 PF / **CA:** 3 (*Corazza a bande*, rovinata durante lo scontro della cattura) / **AL:** LM / **MI:** 15 / **PF:** 50 (di 94; a causa delle ferite riportate durante lo scontro con i draghi) / **NdA:** 1 / **Danno:** *Spada a due mani* (2d10+10) – *Lancia draconica* (2d6+10) /

Thaco: 5 / **Attacco Speciale:** *Lanciare rocce* (2d10); **Taglia:** E (5 metri) / **Int** (10).

Abilità da *Dragon Slayer (Council of Wyrms*, pag. 66): *Fear immunity – Attack Bonus – Damage Bonus – Attacchi speciali: Wings break – Breath Weapon.*

Poteri speciali *Arco di Fuoco*: questo potere speciale fu insegnato ad Aghertak dallo sciamano della propria tribù per i servizi resi. Il Gigante può evocare nelle proprie mani un arco di fuoco, in grado di scoccare un dardo letale per qualsiasi drago (*“Arrow of Dragon slaying”*), 1 volta a settimana. Per evocare l’arco è richiesto un tiro di attivazione pari a Int-3. Se fallito il tiro di attivazione, il DM può assumere che l’arco venga comunque evocato, ma che non ritenga il potere di “stermina draghi”.

Aghertak è un Gigante del Fuoco e, come tale, è caratterizzato da una forte determinazione e crudeltà, se non brutalità sul campo di battaglia. Sin dalla gioventù ha mostrato grandi propensioni alla leadership e uno spirito guerriero simile a pochi. Bastava già osservarlo durante le battute di caccia per capire quanto fosse risoluto e dotato di un formidabile senso predatorio.

Aghertak odia ferocemente i Draghi, ancor più del sentimento che questi ultimi covano nei confronti della razza dei Giganti. Odio che è stato alimentato per anni a causa della perdita della propria amata Ghisandra. Da quel momento in poi giurò eterna vendetta nei confronti delle creature draconiche e, in particolar modo, contro i draghi blu, il cui artiglio decretò il lutto della sua dolce metà. Il nome dell’uccisore è Tàram (ebbene sì!). Per molto tempo fu addestrato all’uso della lancia e della spada a due mani nei confronti dei draghi, imparando anche i segreti che li caratterizzano: riconoscere le tracce, comprendere al meglio i loro domini, gli attacchi speciali di rottura e altro ancora.

Molto presto, i Domini del Fuoco, a sud dei regni elfici, decretarono il primo scontro con le creature draconiche. Aghertak, data la sua esperienza sul campo, prese il comando dell’esercito (circa quindici componenti) e si avviò alla battaglia senza pensarci due volte.

Le perdite furono ingenti ma, a conclusione della guerra, il Gigante ebbe la grande soddisfazione di tornare a casa con in mano la testa del generale draconico. Adesso tale trofeo abbellisce la parete della propria dimora come monito per chi osi sfidare la sua ira.

Aghertak è ancora alla ricerca di colui che ha ucciso la sua Ghisandra, e non porrà fine a tanta ossessione finché non lo vedrà morto per sua spada.

[Opzione *Riconoscimento ed liberazione*]

Qualora il DM non intendesse portare avanti il confronto con Aghertak innanzi al Consiglio, potrà assumere l’opzione come forma di evento inatteso. Aghertak è lì che cogita, mesto, con la testa bassa, e rimugina sul tentativo di liberarsi per riuscire almeno a portare avanti un attacco, seppur disperato, quale degna fine della propria vita: “meglio morto da eroe che da schiavo, umiliato” (la liberazione può assumersi come automatica, per fini narrativi, o tentare un tiro di *Piegare sbarre* con una penalità del 30%, e quindi con un valore finale del 50%). Non appena alzerà la testa e guarderà in direzione della sfera che lo attende, la quale sta per adesso proiettando le immagini del consiglio, una terrificante verità gli verrà disvelata: davanti a sé riconosce la figura di colui che ha ucciso la sua Ghisandra; ciò lo farà andare su tutte le furie. Una volta liberatosi, il Gigante scaglierà due pugni ai draghi carcerieri, uno a destra e uno a sinistra sul cranio, in modo da tramortirli. Subitaneamente avrà il tempo necessario per evocare un arco di fuoco e scoccare il dardo verso il Consiglio (il DM può tenere tanto in considerazione le regole per la mischia, come tiro casuale, quanto concedere un tiro davvero improvvisato verso Tàram secondo il senso dell’orientamento del Gigante; il tiro riceve una penalità di -6 nel primo caso, e -10 nel secondo. Aghertak può provare a intuire la posizione di Tàram o scorgerne il colore dalla base delle colonne, sempre rifacendosi alla poca attendibilità data dalla visione della sfera).

In ogni caso, il DM sarà libero di gestire al meglio tutte le evoluzioni che conseguono da una determinata scelta o da un'altra, pur sempre all'interno della logica narrativa e di trama. Per esempio, considerando la possibilità della dipartita del drago blu. È anche possibile giocare il riconoscimento quando Aghertak si troverà faccia a faccia con i componenti del Consiglio (lo scatto d'ira sopraggiungerà tempestivo e durissimo, volando invettive contro i draghi e, in particolar modo, contro Tàram: "Tu bastardo! Hai ucciso la mia Ghisandra! Morirai per questo..., così replica il Gigante, agitando vigorosamente le catene"). Qui, la situazione è più sotto controllo, avendo la presenza di ben sei moderatori pronti a intervenire e il contenimento della sfera (richiesto un *tiro di sorpresa* per stabilire la controreazione tempestiva dei Moderatori; se il Gigante vince, l'attacco avverrà prima di ogni



tentativo di anticipazione. Il DM può statuire il lancio anche dopo l'intervento, conferendo alla morte del Gigante maggiore drammaticità. Per esempio, si vedranno dipartire istantaneamente da diversi draghi di bronzo i fulmini magici per arrestare la sua azione; il Gigante pur martoriato, con grande stoicità, riuscirà a scoccare il dardo; in questo caso la penalità sul tiro per colpire sarà di -9).

Permeabilità magica: il dardo scoccato all'interno della sfera,

dovrà superare prima la resistenza della stessa. Tecnicamente si effettuerà un TS strutturale (Vetro magico vs Fuoco Magico). La permeabilità interessa anche l'intervento dei Moderatori, i quali, in virtù dei Bracciali, negano il TS (pertanto i Fulmini bypasseranno la resistenza della sfera).

Lo stato di confusione generato da Arghetak darà ad alcuni draghi finanche la possibilità di agire indisturbati, per lanciare un incantesimo od operare azioni celate.

Azioni speciali

Celare incantesimo

Secondo il Protocollo che regola le azioni all'interno del Consiglio l'uso della Magia (punto 6) è vietata. Il DM può però concedere ai giocatori la possibilità, attraverso azione generica, di lanciare certi incantesimi senza farsi notare (per esempio, un praticissimo *ESP*). Per far ciò, il giocatore opera un tiro di Intelligenza con una penalità pari al livello dell'incantesimo interessato. A questo va aggiunto una penalità ulteriore se presente la componente somatica (più complicata da mascherare tramite movimenti, in particolar modo, legata alla capacità di manipolazione del drago; vedi *Council of Wyrms* – Destrezza, pag. 10).

Bisogna stare attenti a non farsi scoprire, poiché la pena per tale infrazione è sanzionata con grande crudeltà (2d6PF x livello di Magia).

Intuizione magica (Moderatori): può capitare, a volte, che i Moderatori intuiscono il tentativo di lancio dell'incantesimo da parte di un drago. In questo caso, i draghi si bronzo si limiteranno a ringhiare contro il reo. Tecnicamente, subito dopo la dichiarazione del lancio, il DM opererà un tiro di default di *Conoscenza della Magia*. Se il tiro ha successo si assumerà l'individuazione di energia magica intorno al fruitore che la sta per rilasciare sotto forma di incantesimo, e l'identità dello stesso. Al secondo richiamo, scatterà una pena raddoppiata nell'entità di danno.

Dopo il primo richiamo, il Moderatore riceverà nei confronti del Drago un bonus di +2. Dopo il secondo, il Moderatore controllerà con più attenzione il drago stesso, ottenendo un +5.

Asso nella manica

Uso estensivo del *Debate* nell'Assemblea

Una sola volta, in tutto il Consiglio, ogni drago potrà impiegare l'uso del *Debate* (Car-1 – *Council of Wyrms*, pag. 41) in maniera singolare, per giocare la propria carta vincente, e sferrare così un'ineccepibile argomentazione, in modo da portare a proprio vantaggio il dialogo corrente. All'interno della sezione d'ogni singolo drago, il DM troverà una penalità conferita in base alla natura del drago stesso. Per esempio, nel caso di un drago con una bassa Intelligenza, e un'alta primitività, sarà molto più difficile che esso riesca a portare avanti un dialogo ponderato e ben costruito, tale da catturare l'attenzione del proprio uditorio. È anche vero però che il DM potrà trasformare, contestualmente a un convincente discorso ruolato, il tono e il modo di porsi in forte determinazione e capacità persuasiva (usando, in questo caso, la competenza *Intimidation*: For/Car).

Il Dungeon Master è in ogni modo tenuto a non applicare semplicemente in maniera tecnica e sterile l'uso del *Debate*, dovendo a tutti i costi priorizzare sempre il gioco di ruolo (un buon tiro, non supportato da un'argomentazione convincente in ruolo, non basterà a conquistare il consenso dell'uditorio).

Allegato I. La Lettera di Convocazione

Io, Mánara-Kamueldon

qual difensore e giudice delle Adunanze dei Draghi, richiedo la Vostra presenza, anzitempo, a causa di tragici e terribili eventi che hanno marcato le Terre dei Draghi col sangue dei miei stessi fratelli.

Il luogo presso il quale si terrà il Consiglio di Guerra è la Foresta di Vyn-Anjer, fra una settimana, dove vi verranno date tutte le informazioni a riguardo, e discussi i termini di una missione molto delicata, alla quale Voi, spero, prendiate parte in veste di sostenitori della nostra causa.

Ricordate, il Consiglio vi attende fra una settimana.

Mánara-Kamueldon

Allegato II. Preludio

Leggere o Parafrasare:

Sull'impero di Andrara incombe una gravosa minaccia: l'ombra della guerra ha già fagocitato i regni degli uomini del Nord e del Sud, spingendo i popoli delle capitali oltre le montagne.

Gli elfi alti del reame di Ingrald hanno già mobilitato il proprio esercito oltre i confini delle Lande di Statgart, stringendo un duraturo patto d'alleanza con i guerrieri silvani dei boschi limitrofi.

I nani, schiavi della propria vanagloria e cupidigia, temporeggiano nel buio delle caverne sotterranee dei Monti di Fuoco, mentre i loro lontani cugini dell'Est stanno già marciando verso i regni del Sud.

Il primo scontro sanguinoso ha già avuto luogo presso le frontiere di Myria, la città degli elfi alati, dove un folto manipolo di "orecchie a punta" ha fermato l'avanzata di circa tremila Orchi guerrieri, capeggiati da Ferendjr: un Drago d'ombra metamorfosato, in veste di fiero generale.

Corre voce che anche i Giganti delle Montagne di "Bianco Picco" si siano mossi alla volta d'una feroce battaglia da disputare oltre la catena montuosa del Fiermal, alla base della città dei Nani, per reclamare ciò che fu di loro un tempo: Sertrang, il Martello del Caos, con il quale le divinità dei Giganti forgiarono il mondo attuale, sotto gli incessanti colpi della propria determinazione e creatività.

Ma un'intera razza ancora non ha preso posizione, in attesa di stabilire il destino di tutti i regni: quella dei Draghi.

Allegato III. Il Dràkal

- 1) È severamente proibito interrompere o disturbare per qualsiasi motivo un altro partecipante durante il suo turno. Più grave ancora è interrompere colui che presiede il Consiglio;
- 2) La parola sarà presa per alzata di artiglio o emettendo un leggero ruggito. È severamente proibito parlare senza permesso;
- 3) È severamente proibito aggredire verbalmente o fisicamente un altro componente del Consiglio;
- 4) Non sono accettati turpiloqui od offese verbali verso uno dei partecipanti, specie se un drago (denigrare i difetti della specie interessata, soprattutto le insanie o i tratti comportamentali...);
- 5) Sono vietate reazioni violente che possano oltremisura sfociare nell'uccisione di un partecipante. Potrebbe essere presa in considerazione, in casi davvero eccezionali, la soluzione della sfida, qualora tale metodo venisse convalidato da colui che presiede il Consiglio. La sfida non è in ogni modo all'ultimo sangue, e non prevede forme d'estrema violenza;
- 6) Non è permesso l'uso della Magia all'interno del Consiglio;
- 7) L'Ambasciatore che presiede il Consiglio ha l'ultima parola sull'applicazione delle sanzioni disciplinari;
- 8) L'Ambasciatore che presiede il Consiglio ha la possibilità di interrompere o riprendere in qualsiasi momento uno dei partecipanti per comportamento scorretto (avendo in ogni caso l'onere di spiegare all'interessato le proprie motivazioni);
- 9) Le pene vengono inflitte in proporzione all'infrazione commessa a opera dei Moderatori;
- 10) È proibito parlare di cose al di fuori dello spirito e delle tematiche del Consiglio;
- 11) Per ogni tipo di reclamo, il partecipante dovrà conferire con colui che presiede il Consiglio.

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



Obscura Draco

di Fabrizio Corselli

Obscura Draco ricrea, a livello d'interazione e gioco di ruolo, l'ambiente ideale dove far sviluppare le azioni di quattro draghi in qualità di personaggi giocanti. I giocatori saranno così catapultati all'interno di un pericoloso gioco di potere, fatto di solide alleanze e subdoli inganni. Non mancheranno quindi scontri fra temibili creature, intrighi politici e combattimenti che metteranno alla prova le scelte tattiche e strategiche dei PG.

Una sessione in cui sono richieste abilità oratorie degne di un vero retore, soprattutto quando la platea è costituita da draghi, il tutto coordinato all'interno di una trama molto dinamica e ricchissima di particolari che il DM potrà espandere a modo suo.

Per giocare il modulo *Obscura Draco* è obbligatorio possedere il manuale *Council of Wyrms*.

