

# NOME

# ASPETTO

Nomi: Dagran, Hennet, Ritorick, Gorblax, Lenmin, Nicobola, Yxor, Zyndalos, Elna, Chandra, Raliin, Ket, Zerna, Miatall, Andromeda, Bellax, Kalistar

# SPECIE

Occhi infuocati, Occhi felini o Occhi da rettile  
Muscoli possenti, Portamento curvo, Corpo deformi  
Pelle bruna, Pelle spaccata, Pelle squamosa  
Sangue bollente, Alito fumante, Coda da rettile

Assegna questi punteggi alle tue capacità : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA

DESTREZZA

COSTITUZIONE

INTELLIGENZA

SAGGEZZA

CARISMA

■ DEBOLE (-1)

■ MALFERMO (-1)

■ MALATO (-1)

■ STORDITO (-1)

■ CONFUSO (-1)

■ SFREGIATO (-1)

FOR

DES

COS

INT

SAG

CAR

DANNI

D8

ARMATURA

PF

ATTUALI  
MASSIMI

I TUOI PF MASSIMI  
SONO 8+ COSTITUZIONE

# GUIDA

# MOSSE INIZIALI

Cosa ti ha condotto a risvegliare il potere nascosto nel tuo sangue bollente?

## AMBIZIONE E POTERE

Metti a repentaglio gli altri per il tuo personale tornaconto.

## RIBELLIONE

Infrangi la legge o sfida l'autorità.

## VANITÀ

Impressiona qualcuno tramite la tua ricchezza o le tue abilità.

# DESIDERIO DRACONICO

Scegli qualsiasi razza, poi scegli l'ardente desiderio che scorre nelle tue vene.

## CRUDELTÀ

**Quando il tuo desiderio draconico ti assale**, provi un ardente bisogno di causare sofferenza a qualcuno, sfruttando qualsiasi forma disponibile.

## AVIDITÀ

**Quando il tuo desiderio draconico ti assale**, provi un ardente bisogno di prendere possesso di qualcosa di valore, in ogni modo possibile.

## POTERE

**Quando il tuo desiderio draconico ti assale**, provi un ardente bisogno di prendere il controllo della situazione, attraverso qualsiasi mezzo.

# LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:

\_\_\_\_\_ ricerca il potere come me, ma non è ancora pronto.

Io e \_\_\_\_\_ abbiamo un legame di sangue, volenti o nolenti.

\_\_\_\_\_ ha molto da imparare riguardo il mondo.

\_\_\_\_\_ non può comprendere i miei caotici capricci.

## FORMA DEL DRAGO

L'eredità dei draghi scorre nelle tue vene e, grazie a un po' di magia, puoi attingere un enorme potere dal tuo stesso sangue. **Quando ti prendi un attimo per ricorrere al potere del drago**, tira +FOR. \*Con un 10+, imposta il tuo Ardore a 3. \*Con un 7-9, imposta il tuo Ardore a 2 ma il tuo desiderio draconico ti assale. Con un 6-, imposta il tuo Ardore a 1 e il tuo desiderio draconico ti assale, ma quando spendi quel punto di Ardore, la trasformazione presenta dei difetti - il GM ti dirà cosa succede. **Se non assecondi il tuo desiderio draconico prima di spendere tutto l'Ardore accumulato**, subisci 1d6 danni, *ignora armatura*, in quanto il sangue draconico si ribella contro di te.

Chiunque abbia una riserva di Ardore può spendere 1 Ardore per ottenere uno dei seguenti benefici per i pochi momenti in cui il corpo rimane trasformato:

- **Artigli affilati:** arma *corta*, 3 *perforante*, *devastante*
- **Coda con spuntoni:** arma *lunga*, *possente*
- **Scaglie temprate:** ottieni *armatura* 2 e +2 *armatura* contro il fuoco
- **Ali draconiche:** con un balzo alato riesci ad atterrare ovunque entro portata *vicina*

## DONO DEL DRAGO (FOR)

**Quando concedi il potere dei draghi ad un altro, stillando il tuo sangue su di lui**, subisci 1 danno (*ignora armatura*) e tira +FOR. \*Con un 10+, ottiene 2 Ardore. \*Con un 7-9, ottiene 1 Ardore, ma viene assalito dal tuo stesso desiderio draconico. **Se non asseconda il tuo desiderio draconico prima di spendere tutto l'Ardore accumulato**, subisce 1d6 danni, *ignora armatura*, ustionato dal tuo sangue. \*Con un 6-, ottiene comunque 1 Ardore ma viene assalito dal tuo desiderio draconico e prende -1 *continuato* finché non lo asseconda. **Se spende il punto Ardore prima di assecondare il desiderio draconico**, questo svanisce ma la trasformazione provoca effetti collaterali - il GM ti dirà quali.

## NUOTARE NELL'ORO

**Quando tieni in mano un oggetto non magico**, puoi distruggerlo con l'antica magia draconica. Esso si tramuta in un cumulo di monete pari al suo prezzo di mercato.

## SOFFIO DEL DRAGO (FOR)

**Quando rilasci un ardente cono di fuoco dalla tua bocca o dalle tue mani**, tira +FOR.

\*Con un 7+, un bersaglio entro portata *vicina* prende fuoco e con esso fino ad altri 2 bersagli a distanza *media* dal primo. \*Con un 10+, subiscono il tuo danno. \*Con un 7-9, oltre ai tuoi bersagli, prende fuoco anche qualcos'altro che non volevi.

# ARDORE:

# IL DISCEPOLO DEI DRAGHI

# LIVELLO PE

# EQUIPAGGIAMENTO

CARICO MAX:

CARICO ATTUALE:

Il tuo Carico è 7+FOR. Porti con te razioni da dungeon (5 utilizzi, peso 1) e scegli due:

- Un'antica spada (*media, preziosa*, peso 1)
- 3 bottiglie di olio infiammabile, con stoppino di stoffa
- Borsa di libri (5 utilizzi, peso 2)
- Un piccolo bottino di 200 monete (peso 2)
- Un tirapiedi coboldo (+1 Lealtà, +2 in un'abilità a scelta, e un Costo a piacere)

## ULTIMO RESPIRO: STIRPE GLORIOSA

Il tuo sangue continua a ribollire anche dopo la morte. **Quando muori**, il tuo sangue schizza via dal tuo corpo, ardendo con rabbia ancestrale. Ti trasformi in un drago, con 16 PF, *armatura 5*, danno M[2d12]+5. Puoi usare a volontà la mossa *Forma del Drago* e ottieni automaticamente un 12+ quando usi il *Soffio del Drago*. **La prossima volta che ti Accampi o ti prendi del tempo per riposare**, il tuo corpo draconico si sgretola, non più capace di restare unito, e infine muori. **Se rimani ucciso prima che ciò accada**, chiunque sia l'artefice della tua morte viene travolto da un fiume del tuo sangue ardente, subendo il tuo danno e prendendo fuoco.

## MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

### ARMİ INFİAMMATE

**Quando accumuli Ardore**, infligi +Ardore danni con tutti gli attacchi.

### FUOCO ANTIMAGIA (FOR)

**Quando sputi fuoco contro una magia o un attacco a distanza che ti prende come bersaglio**, tira +FOR. \*Con un 10+, l'attacco incenerisce nel nulla. \*Con un 7-9, l'attacco brucia ma rompe le difese e ti infligge -1d6 danni. \*Con un 6-, l'attacco rompe le difese e inoltre incendia il bersaglio.

### DESIDERIO ARDENTE

**Quando assecondi il tuo Desiderio Draconico**, prendi +1 al prossimo tiro nell'azione successiva che intraprendi.

### RICHIAMO DEI DRAGHI

Puoi richiamare i draghi e i suoi simili - serpenti, rettili, viverne e così via.

**Quando ti rivolgi al cielo per ricevere aiuto**, tira +CAR. Il GM ti dirà quale creatura risponderà alla tua chiamata; essa avrà sempre almeno una caratteristica in comune con la famiglia dei draghi. \*Con un 7+, tale creatura verrà in tuo soccorso. \*Con un 7-9, inoltre, scegli uno:

- La creatura se la prende comoda - arriverà più tardi del dovuto.
- La creatura richiederà un pagamento sconsigliato per il suo aiuto.
- Dopo averti aiutato, la creatura ti caccerà dal suo territorio.

### VISTA DRACONICA

Aggiungi la seguente opzione alla mossa *Forma del Drago*:

**Occhio per l'Oro**: il GM ti dirà cosa c'è di valore per te qui, inclusi eventuali oggetti nascosti.

### SANGUE ELEMENTALE

**Quando subisci danno**, un nemico entro portata *media* subisce 1d4 danni, *ignora armatura*, a causa del sangue bollente che zampilla dalla tua ferita.

### ADEPTO ARCANO

Ottieni una mossa non multiclasse da qualunque scheda. Scegli la mossa come se avessi un livello in meno, salvo che tale mossa non sia basata sulla magia.

### ARMİ NATURALI

Sviluppi permanentemente una coda con spuntoni, come per la mossa *Forma del Drago*. Inoltre aggiungi la seguente opzione a tale mossa:

**Impeto draconico**: arma *media*, +1 danni, *possente*.

### SCAGLIE DI FERRO

Ottieni permanentemente delle scaglie temprate, come per la mossa *Forma del Drago*. Inoltre aggiungi la seguente opzione a tale mossa:

**Invincibilità draconica**: ottieni +1 *armatura* e immunità al fuoco.

### LA FORZA DI DIECI UOMINI

Ogni attacco che effettui ottiene l'etichetta *possente*, e ogni arma che impugni ottiene le etichette *da lancio* e *vicina*.

### RICCHEZZA SFACCIATA

Quando esibisci ostentatamente un tuo bene di valore, scegli un PNG presente. Egli farà di tutto per ottenerlo, o di acquisirne uno simile.

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5.

### UN MONDO DI CARTONE

Sviluppi permanentemente degli artigli affilati, come per la mossa *Forma del Drago*. Inoltre aggiungi la seguente opzione a tale mossa:

**Bestia inarrestabile**: abbatti muri e qualunque altra barriera che ti ostacola.

### TESORO DEL DRAGO

Hai finalmente guadagnato un cumulo di ricchezze degno della tua magnificenza. **Quando ti prendi qualche momento per ispezionare il tuo tesoro in cerca di qualcosa di utile**, descrivi cosa stai cercando e in che modo speri possa tornarti utile. Puoi potenzialmente essere in possesso di qualunque cosa, ma il GM fisserà da 1 a 4 dei seguenti vincoli:

- è consumabile o difettoso, perciò funzionerà una sola volta
- non è stato progettato per quello di cui hai bisogno
- è estremamente prezioso e sei terrorizzato di poterlo danneggiare
- non funzionerà a meno che tu...
- l'utilizzo dell'oggetto è incredibilmente specifico
- trovi qualcosa simile a quello che cercavi, ma non proprio
- hai abbastanza denaro per comprarlo, ma non possiedi l'oggetto

### MAESTOSITÀ DRACONICA

Aggiungi la seguente opzione alla mossa *Forma del Drago*:

**Aura dominante**: una creatura a tua scelta viene invasa dal terrore o messa in soggezione, a sua discrezione. Nel primo caso la creatura fugge via da te, nel secondo, si trova a commettere goffi errori e balbettare in tua presenza.

### FUOCO ETERNO

**Quando utilizzi il Soffio del Drago e tiri un 12+**, invece di infliggere danno, puoi dichiarare il fuoco Eterno. Il fuoco che appicchi non si propagherà mai, ma allo stesso tempo nemmeno si estinguera. Tutto ciò che è in fiamme brucerà finché non si ridurrà in cenere, e la stessa cenere arderà per l'eternità.

### INIZIATO ARCANO

*Richiede: Adepto Arcano*

Ottieni una mossa non multiclasse da qualunque scheda. Scegli la mossa come se avessi un livello in meno, salvo che tale mossa non sia basata sulla magia.

### LA FORZA DI CENTO UOMINI

*Richiede: La Forza di Dieci Uomini*

Chiunque trasporti conta come peso 1, indipendentemente dalla reale massa o dal carico che a sua volta trasporta. Chiunque sollevi ottiene le etichette *vicino* e *da lancio*. Vinci automaticamente qualunque prova di forza 1 contro 1.

### VERSO I CIELI

Sviluppi permanentemente delle ali draconiche, come per la mossa *Forma del Drago*. Inoltre aggiungi la seguente opzione a tale mossa:

**Cavalcadraghi**: diventi abbastanza possente da fare da cavalcatura per qualche minuto, inoltre tu e il tuo cavaliere potrete agire normalmente.

### VERA FORMA

**Quando utilizzi la Forma del Drago e tiri un 12+**, puoi scegliere 2 opzioni per ogni punto Ardore che spendi.