

NOME \_\_\_\_\_

ASPETTO \_\_\_\_\_

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

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

SPECIE \_\_\_\_\_

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.

CRUELTA'

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 asseondi 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 asseondi 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 asseonda. **Se spende il punto Ardore prima di asseondere 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 \_\_\_\_\_

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)

## MOSSE AVANZATE

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

### ARMI INFIAMMATE

Quando accumuli **Ardore**, infliggi +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 asseondi 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 sconsiderato per il suo aiuto.
- Dopo averti aiutato, la creatura ti cacerà 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.

### ARMI 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.

## 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 fiotto del tuo sangue ardente, subendo il tuo danno e prendendo fuoco.

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 estinguerà. 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 potete agire normalmente.

### VERA FORMA

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