

Manuale del Drago



*Da Cucciolo di Drago
a Guardiano Immortale*

v 1.0



La società dei draghi

Molto della filosofia e della società dei draghi prende le mosse dalla antica Cerimonia della Sublimazione. Attraverso di essa un drago può raggiungere un più alto livello di esistenza tipico e unico del suo genere. Dopo aver raggiunto la maturità, quasi tutti i draghi passano la loro vita andando in cerca dei segreti e degli effetti di questa cerimonia.

Inoltre la Cerimonia della Sublimazione rende i draghi particolarmente potenti in grado di raggiungere l' Immortalità, rendendoli Draghi Guardiani Immortali che vivono nel piano di esistenza dei signori dei draghi (vedi le regole Master del DM).

Poi un giorno uno di questi potrebbe anche diventare un signore dei draghi o addirittura il Grande Drago stesso. Questo spinge tutti i draghi alla ricerca dei segreti per padroneggiare la Cerimonia della Sublimazione, ma molto pochi sono quelli che vi riescono. Questa ricerca è un desiderio innato in ogni drago e risale a tempi precedenti persino la nascita del genere umano.

Prima di dire di più riguardo la società dei draghi, descriverò la loro vita e il modo in cui acquistano potere.

Draghi giovani: solo uno dei genitori è presente quando l' uovo si schiude. I draghi di norma non vivono in gruppi. Molto spesso il maschio va via dopo la schiusa dell' uovo, lasciando alla madre il compito di prendersi cura dei piccoli. In genere ad ogni schiusa nascono 1d4+1 draghi. Ogni piccolo ha il 25% di possibilità di morire nei primi due anni di vita a causa di predatori, cacciatori, malattie, incidenti, cannibalismo tra i piccoli draghi, ecc. Un drago si accoppia solo una o due volte nella sua vita.

I piccoli sono interamente dipendenti dal genitore, che li accudisce fornendo loro cibo, protezione, e un'educazione da bravo drago. Dopo un anno di cure costanti i piccoli crescono, raggiungendo le dimensioni mostrate in tabella 1. Per tutto questo tempo il drago genitore si dà molto da fare e molto proba-

bilmente ciò potrebbe causare degli attacchi alle comunità umane e animali circostanti. Da questo punto in poi ci vogliono cinque anni per aumentare di un passo le caratteristiche di un drago verso quelle descritte nel manuale base di D&D. Ad ogni passo il drago guadagna un +1 alla classe armatura, un dado vita, altri 9 metri nella velocità di volo, un dado in più di danno, e un bonus di +1 al morale. I passi successivi non possono far aumentare le statistiche del drago oltre quelle descritte sul manuale base per il tipo di drago considerato. Quindi raggiunto quel valore su una caratteristica, ai passi successivi aumentano solo le caratteristiche che ancora non hanno raggiunto il valore consentito. Di conseguenza alcune specie di draghi raggiungono lo stato adulto prima di altri.

Draghi adulti: quando un drago ha raggiunto le statistiche descritte sul manuale base è considerato un piccolo drago adulto che ha raggiunto la fine del suo ciclo naturale di crescita. Per crescere ancora in dimensioni e potenza, il drago deve imparare la Cerimonia della Sublimazione e parteciparvi più volte nella sua vita.

I draghi sono esseri magici. Hanno antichi ed oscuri legami con l' universo delle varie sfere di esistenza e con le sfere degli Immortali. Durante i millenni della loro evoluzione, i draghi hanno via via sviluppato l'abilità di servirsi degli arcani poteri del loro mondo per mutare magicamente la loro forma adulta verso forme ancora più potenti. Questa abilità modifica prima di tutto i loro dadi vita, e di conseguenza anche la loro dimensione, la classe armatura, la velocità di movimento, ecc. La Cerimonia della Sublimazione può anche rendere in grado un drago di aumentare la sua percezione intellettuale e quindi la sua abilità nel lanciare incantesimi. Questo è quello che i draghi ricercano più di tutto. Quando poi un drago ha raggiunto il massimo della sua forma mortale (draghi enormi nel manuale Companion) la Cerimonia della Sublimazione permette al drago di diventare un Guardiano Immortale.

La longevità dei draghi varia con il tipo di drago. L' età massima di un drago, senza uso di mezzi magici, è descritta nella tabella 2. Dopo di che il drago muore di vecchiaia e diventa

un'anima di drago. Per i draghi femmina la longevità va aumentata di un 10%.

La Cerimonia della Sublimazione

Tutti i piccoli draghi adulti prima o poi vengono a sapere della cerimonia. Possono avere dei sogni, venire a contatto con antichi scritti o forse può parlarne loro qualche altra creatura. La vita di un drago è costituita dal ripetersi di *cinque fasi* che si concludono con la cerimonia. Ogni drago deve superare queste cinque fasi prima di poter accedere alla Cerimonia della Sublimazione ancora una volta. Ogni volta che la cerimonia ha successo il drago diventa più potente. Le fasi si ripetono continuamente finché il drago muore o finché diventa un Guardiano Immortale.

I piccoli draghi adulti non sono sempre capaci di capire queste fasi e qualche volta nemmeno sospettano l'esistenza. Ma con l'età le fasi diventano più ovvie. Ogni fase dura un mese per dado vita del drago più 1d6 mesi, ad eccezione dell'ultimo ciclo e della cerimonia, ognuno dei quali richiede un giorno per dado vita più 1d6 giorni.

- 1) **La ricerca della ricchezza:** nella prima fase il drago va alla ricerca di materiale prezioso. Il drago ammassa metalli preziosi, gemme, gioielli, ed inestimabili tesori. I draghi adulti più giovani accumulano ricchezza sotto forma di monete e gemme. I draghi più anziani preferiscono gioielli, pezzi d'arte, e altre rarità. Un drago deve accumulare almeno 1000 mo di tesoro per dado vita prima di poter accedere alla fase successiva.

Faccio notare che se mai il drago dovesse accoppiarsi e accudire i piccoli, ciò dovrebbe accadere prima di iniziare ad accumulare ricchezze. Dall'inizio del periodo di accoppiamento al momento in cui i giovani draghi volano via per la loro strada, passano 2 anni più 1d12 di mesi. Poi riprende il ciclo regolare.

- 2) **La ricerca della magia:** nella seconda fase il drago va alla ricerca della magia. A questo scopo cercherà di impadronirsi di uno o più oggetti magici. Gli adulti più giovani vanno in cerca delle più semplici armi magiche, mentre i draghi più anziani preferiscono oggetti più arcani, come quelli che usano i maghi. Più anziano è il drago, più potente l'oggetto o l'incantesimo che ricerca. Questa fase può terminare prima del tempo previsto se il drago si impossessa di ciò che stava cercando.
- 3) **La ricerca del Potere:** la terza fase è una delle più importanti per la cerimonia della sublimazione. In questa fase un drago cerca di guadagnare potere spirituale. Per fare ciò stabilisce il dominio su alcuni territori. In genere non riguarda le nazioni degli umani, ma talvolta un territorio può sconfinare all'interno delle nazioni. In questa fase il drago comincia a stabilirsi sul territorio scelto o allarga i confini di un territorio di cui è già in possesso. Dopo di che va in cerca dei draghi che vivono in quest'area e li sfida in duello. Il duello può consistere in un combattimento se i draghi sono caotici o di allineamento diverso, di un gioco di abilità per i draghi neutrali, o di un mutuo accordo se i draghi sono legali.
- 4) Il drago che perde deve fare un tiro salvezza contro incantesimi. Se fallisce diventa un vassallo a tutti gli effetti e il drago vincitore diventa il suo sovrano, in modo molto simile al sistema feudale degli umani. Il legame permette al sovrano di prendere dal drago sottomesso una forza mistica chiamata il Potere. Il Potere si fa sentire indipendentemente da dove si trovi il drago, e crea una gerarchia piramidale. (Il tiro salvezza riuscito impedisce comunque a un drago più debole di diventare vassallo di uno più forte). Questo legame non ha alcun effetto fisico o mentale sul drago sottomesso. Semplicemente fornisce al sovrano l'autorità per governare sul vas-

sallo, oltre ad essere un elemento spirituale in più per la Cerimonia della Sublimazione. Il legame può essere rotto solo se l'altro drago viene sottomesso o se il drago sottomesso riesce a sconfiggere il suo sovrano. Far sottomettere un proprio sovrano è un modo molto efficace per un drago di aumentare il proprio Potere. Se il drago sovrano si sottomette ad un altro drago tutti i suoi vassalli contano nel determinare il Potere del nuovo sovrano. Non c'è limite al numero di strati nella piramide del Potere.

- 5) **La ricerca della conoscenza:** nel quarto ciclo il drago cade in letargo, o almeno così credono gli umani. I draghi non dormono mai completamente. Il loro corpo si addormenta mentre le loro anime vanno in giro nei piani esterni. Gli adulti più giovani lo percepiscono come vaghi sogni e strane visioni. I più anziani, invece, capiscono molto meglio questi stati di trance e sono capaci di apprendere molto da essi. Questa fase di vagabondaggio spirituale può permettere ai draghi di aumentare la loro conoscenza della Cerimonia della Sublimazione e le sue relazioni con il mondo Immortale. Svegliare un drago prima del tempo è una cosa molto spiacevole perché in questo modo al drago può esser stato impedito di venire a conoscenza di notizie molto importanti. Per questo un drago appena svegliato sarà quasi sicuramente ostile. Quando si sveglia un drago entra nell'ultima fase.
- 6) **Il nutrimento:** la quinta ed ultima fase di ricerca prima della Cerimonia è spinta da un bisogno molto più immediato e basilare per un drago. Dopo essersi svegliato dai lunghi mesi di trance, il drago è incredibilmente affamato e fisicamente debole. Molto spesso sente il bisogno di ingozzarsi di cibo per giorni o settimane finché la sua fame non si è placata. Questa è la fase più distruttiva e pericolosa per un dra-

go, specialmente per quelli caotici. Quando poi capisce di aver recuperato le sue forze, istintivamente il drago sente che può cominciare la Cerimonia della Sublimazione.

La cerimonia: il drago comincia ora la Cerimonia della Sublimazione. Per giorni, il drago si torce dal dolore richiamando mistiche forze per unire il suo tesoro, la sua magia, il potere e la sua forza fisica. Disturbare un drago durante la cerimonia è una grande offesa perché così facendo il suo tentativo fallisce. Il drago sarà catturato da una collera furiosa tentando di distruggere completamente chiunque è coinvolto nell'incidente, indipendentemente dagli allineamenti in gioco.

La cerimonia ha un 90% di fallimento di base. Le possibilità variano poi con le conquiste che il drago ha fatto nelle cinque fasi precedenti. La probabilità di fallimento diminuisce dell'1% ogni 10000 mo di valore del tesoro accumulato, fino a 100000 mo. Poi diminuisce dell'1% ogni 100000 mo. Praticamente il drago trasforma il valore del suo tesoro in potere spirituale.

La probabilità di fallimento è ulteriormente diminuita dell'1% ogni 10 oggetti magici minori (a giudizio del DM), del 2% per ogni oggetto magico maggiore e del 10% per un artefatto, fino a una diminuzione massima del 50%.

Dopo di che la probabilità di fallimento va diminuita dell'1% per ogni 100 dadi vita di draghi che sono sotto la sovranità del drago. Questo include tutti gli strati della piramide di Potere che è sotto il drago che sta tentando la cerimonia (inclusi i seguaci dei seguaci, ecc.).

La probabilità di fallimento va poi diminuita di un altro 1-10% (1d10%), un valore che riflette quanto è riuscito a fare il drago durante il suo periodo di vagabondaggio spirituale (se non è stato interrotto prematuramente).

Infine la probabilità di fallimento va diminuita del 2% se il drago è femmina, del 4% se si è accoppiata una volta, del 6% se due volte. Infatti i draghi femmina sono notoriamente più forti dei maschi della stessa età.

I dadi vita del drago vanno poi sommati alla sua probabilità di fallimento (più il drago è potente, più è difficile migliorarsi). I risultati della Cerimonia della Sublimazione sono elencati

nella tabella sottostante. Per avere successo il drago deve fare un tiro percentuale maggiore della percentuale finale. I risultati della Cerimonia dipendono da quanto viene superato questo limite.

Una volta che la Cerimonia ha avuto successo, la trasformazione effettiva del drago avviene entro un periodo di 1d6 ore. Le trasformazioni più spettacolari sono abbastanza dolorose per il drago. Quando un drago guadagna dadi vita multipli e raggiunge un numero sufficiente di dadi vita per qualificarsi nella categoria successiva (vedi manuale Companion), il drago esce letteralmente dalla sua pelle quando acquista dimensione. La trasformazione è di natura profondamente magica.

Appena dopo la cerimonia, il drago comincia un nuovo ciclo della sua esistenza. Un drago andrà in cerca di un compagno per accoppiarsi dopo una cerimonia senza esito positivo molto più probabilmente che in ogni altro periodo della sua vita (10% di trovare un compagno se è la prima volta, 1% altrimenti). Se il tiro in tabella 3 indica che il drago ha raggiunto l'Immortalità, il drago deve riuscire in un tiro salvezza contro raggio della morte o morire all'istante, a meno che non sia un drago enorme con il massimo dei dadi vita. Se un drago diventa effettivamente un Guardiano Immortale, parte per un altro piano di esistenza, portandosi dietro ogni artefatto che possiede. Tutto il resto dei suoi rimanenti possessi terreni, inclusi gli oggetti magici e gli altri tesori, si disintegrano durante la cerimonia.

I Presagi

A causa della stretta connessione tra i draghi e l'intero universo, durante la sublimazione possono accadere vari eventi al di fuori della tana del drago causando grande confusione nelle comunità circostanti. La natura di questi eventi, detti anche i Presagi, cambia a seconda dell'allineamento del drago.

- **Draghi caotici:** quando un piccolo drago caotico diventa un grande drago, una violenta tempesta si abbatte

sulla regione procurando grande paura e anche qualche danno. Quando un drago caotico grande diventa enorme, un devastante terremoto squassa la regione, potendo anche provocare la formazione di crepe nella terra e la nascita di vulcani eruttanti. Quando un drago caotico diventa immortale tutti gli eventi accadono insieme. Un'onda di terrore e distruzione si riversa sulla regione anche a causa di tutti i draghi caotici prima vassallati che ormai liberi dai loro vincoli magici sono ansiosi di celebrare l'evento o di andare in guerra l'uno contro l'altro.

- **Draghi legali:** se un piccolo drago diventa grande accadono vari buoni eventi nell'area locale, come un raccolto eccezionale, un grande carità dal nobile locale, la partenza di un mostro cattivo, o la soluzione per qualche altro fastidioso problema. Se un drago grande diventa enorme, un'aura di pace e prosperità perdurerà nella regione per qualche anno. L'ascesa di un nuovo immortale crea un santuario permanente per le forze del bene. La tana del drago può diventare un tempio, o almeno un posto miracoloso dove i pellegrini possono curare le loro malattie o trovare una superiore conoscenza spirituale del mondo.
- **Draghi neutrali:** i fenomeni causati dalle trasformazioni dei draghi neutrali sono totalmente diversi da quelli di natura caotica o legale. Questi avvenimenti, sebbene limitati al campo delle alterazioni, possono essere più sottili e anche più drastici di quelli degli altri draghi. Raduni di druidi nell'area interessata (se è appropriato al caso) diventano molto più frequenti appena prima di uno di questi avvenimenti e i druidi possono discutere le loro opinioni sugli avvenimenti futuri e i loro mistici significati.

Un piccolo drago neutrale che diventa grande causa piccoli cambiamenti naturali. Ad esempio, qualche forma di vita

selvaggia animale o vegetale presente nella regione può progressivamente estinguersi, mentre può diventare predominante qualche altra forma di vita. Una piccolo sorgente d' acqua può estinguersi e un' altra può formarsi da qualche altra parte. Una piccola foresta può morire pian piano, mentre una regione prima arida diventa fertile. Possono scomparire i venti o gli animali in una regione, mentre un' altra diventa un brulichio di attività (magari perché vi viene scoperta qualche ricchezza minore). Può esserci un cambiamento del clima, e così via. Un grande drago che diventa enorme causa cambiamenti più radicali, interessando specialmente i regni della magia e del tempo. Questi includono la creazione di un' area di anti-magia di intensità variabile, un' aura che rallenta od accelera il passare del tempo, una regione in cui vengono alterati gli incantesimi (alcuni sono bloccati, altri intensificati, altri ancora cambiano totalmente di effetto), o un posto dove le leggi fisiche e magiche sono costantemente variabili. Questi posti sono un paradiso per i maghi e per le creature di natura magica, e queste regioni spesso includono portali magici, minerali con strane proprietà, e fenomeni inesplicabili. Il nuovo drago enorme molto probabilmente sarà il guardiano di questa regione.

Un drago neutrale che diventa immortale colpisce particolarmente il regno del pensiero. Possono accadere cambiamenti notevoli nella filosofia e nella religione dei popoli circostanti. Nuove idee possono prender piede tra la gente, facendo rigettare i vecchi valori, come i sudditi di un re che diventano fautori di idee di democrazia, gli sforzi di schiavi o di una casta minore per il riconoscimento dei propri diritti e per l' emancipazione, i cittadini di una repubblica che si fanno seguaci di un eroe con l' intento di creare l' egemonia di un impero, barbari sanguinari che vengono colti da una crisi interiore

e decidono di optare per la pace, la luce e la prosperità, oppure pacifisti secolari che decidono di diventare predatori senza scrupoli. I cambiamenti interessano inizialmente un' area di 1d20 miglia di raggio per una nazione minore, il doppio in una grande nazione, o anche fino a 10 volte tanto in un vasto impero. L' avvenimento può superare i confini umani, riversandosi in vari modi anche nelle genti al di là dei confini dell' impero. Se l' area di interesse rappresenta il 60% dell' area della nazione o il 60% della popolazione, anche l' intera nazione verrà coinvolta nel giro di 1d6 anni. Altrimenti ci saranno problemi ben più gravi (rivolte, guerre civili, migrazioni, persecuzioni, la nascita della filosofia del martirio, la creazione di nuovi templi, o di nuovi stati, ecc.).

Legami

Tra i draghi ci sono altri tipi di legami oltre quelli direttamente collegati alla Cerimonia della Sublimazione. Questi sono i legami di coppia e quelli di sangue.

Quando due draghi diventano compagni, si viene a creare una tregua. Per i draghi caotici diventa un semplice tolleranza l' uno dell' altro, per i draghi legali si può trasformare in una sincera e durevole amicizia. I draghi compagni non tentano di stabilire il dominio l' uno sull' altra per guadagnare il potere del drago. Esiste il pericolo che un drago veramente cattivo tenti di raggirarne un altro. Se la tregua è falsa, viene rotta poco dopo che la femmina è rimasta incinta.

I legami di sangue legano i draghi femmina alla loro progenie. Le madri non possono usare violenza sui loro figli e viceversa. Per questa ragione questi draghi non possono tentare di stabilire una dominanza l' uno sull' altro. Tuttavia la limitazione non si estende oltre l' immediato legame madre-figlio, cosicché i nipoti sono potenzialmente a rischio a causa dei nonni. Entrambe le limitazioni della tregua tra draghi compagni e il rischio del padre che si rivolta contro la sua progenie causa la dipartita del drago più debole ben prima della fine della tre-

gua. I draghi femmina sono esageratamente possessivi nei confronti della loro progenie, e nella maggior parte dei casi andranno in cerca di draghi maschi più deboli per accoppiarsi.

I draghi e l' Immortalità

Quando un drago muore senza raggiungere l' Immortalità, continua a vivere come un anima di drago. L' anima di norma ritorna al piano di esistenza sacro ai draghi. Rimangono lì come sudditi o servi di draghi immortali.

Le anime dei draghi sono strumenti della Cerimonia della Sublimazione e dei Presagi. Non percepiti dai draghi viventi agiscono dai piani esterni per generare la magia e le cause che sono dietro questi fantastici avvenimenti. Sono le anime dei draghi che permettono il legame necessario nell' acquisizione del potere del drago. E sono le anime dei draghi che forniscono il potere magico ai draghi viventi. Qualche volta le anime dei draghi agiscono come araldi o messaggeri degli Immortali. In alcuni casi si occupano di missioni insolite per qualcuno dei quattro signori dei draghi. Se portano bene a termine la missione le anime dei draghi possono venire reincarnate sul Primo Piano come uova, guadagnando così una nuova possibilità di diventare immortali. Quando rinascono queste anime perdono tutta la memoria del mondo esterno e delle loro vite precedenti.

Quei draghi che raggiungono l' Immortalità diventano guardiani e attendenti di uno dei tre signori minori dei draghi. Se uno di questi signori viene distrutto, il guardiano più anziano e più potente prende il suo posto. I guardiani sono coloro che determinano se la Cerimonia della Sublimazione debba aver successo o meno, quanto debbano essere drastici i presagi, regolandosi su quello che il drago vivente è riuscito a ottenere.

Ognuno dei tre signori minori dei draghi (il Drago Lunare, Solare, Stellare) è un campione della sua razza. Combattono per la supremazia della propria razza draghesca sul primo piano e sui piani esterni. Il Grande Drago si occupa di mantenere l' equilibrio dei tre ideali, rappresentando la voce dei draghi tra gli altri immortali dell' universo. I draghi non ap-

partengono a nessuna delle sfere del potere (Materia, Pensiero, Tempo, Energia, Entropia). Ci sono alcuni rari casi di draghi che raggiungono l' Immortalità e mantengono dei seguaci sul Primo Piano. Quando ciò accade, il drago immortale diventa un maverick, non proprio un rinnegato (vedi dopo) per quanto riguarda il Grande Drago, ma tuttavia un paria che rimarrà per sempre al di fuori del grande ordine spirituale del mondo draghesco. Un maverick non può invocare l' aiuto di un guardiano o dei uno dei signori, ma d' altra parte non è limitato in potenza nella gerarchia degli Immortali. Se i suoi seguaci sul primo piano cessano di esistere, un maverick cade in letargo. Ogni maverick deve scegliere una delle sfere del potere come sua razza di appartenenza.

Infine ci sono tra i draghi alcuni rinnegati che scelgono deliberatamente di servire durante la loro esistenza sul primo piano una delle sfere del potere. Dal momento in cui diventano dei rinnegati non possono più eseguire la Cerimonia della Sublimazione, ma l' uso degli incantesimi (spesso clericali) può essere garantito loro dall' Immortale patrono della sfera di appartenenza. I rinnegati possono diventare dei maverick se riescono ad avere dei seguaci, delle creature non morte se servitori della sfera dell' Entropia (vedi il drago notturno nella serie 'Il viaggio della principessa Ark'), o possono venire distrutti alla fine della loro vita sul mondo conosciuto.

Le anime dei draghi sono descritte così:

Anima di un drago

Classe dell' armatura: 9

Dadi-vita: 1-3*

Movimento: 126 (42) metri, volando

Attacchi: nessuno

Ferite: nessuno

N° di mostri: 0 (1-400)

Tiro-Salvezza: Guerriero 20°

Morale: 6

Tipo di tesori: nessuno

Intelligenza: Alta

Allineamento: qualsiasi

Valore in PX: 50

Le anime dei draghi sono semplicemente la forza vitale dei draghi deceduti, e ognuna serve il signore dei draghi del proprio allineamento. Le anime dei draghi appaiono in una grande varietà di forme e colori, potendo variare in dimensioni da una piccola mela fino a una grande zucca. La forma in cui appare un' anima di un drago è basata sul colore che il drago aveva in vita, e potrebbe essere un palla traslucida di luce dorata, un rossa fiamma tremolante, un punto di luce da cui scaturiscono fulmini di luce blu, una verde nebbiolina pulsante, uno sbuffo fluttuante di fumo bianco, un' ombra indefinita, ecc.

Le anime dei draghi possono essere trovate solo nella regione del corrispettivo signore dei draghi. Non hanno difese fisiche né la possibilità di attaccare. Se ferite, volano verso il Guardiano più vicino a rendere notizia dell' aggressione.

Quando sono guidate da un Guardiano, un grande numero di anime dei draghi possono generare una quantità impressionante di energia magica, duplicando gli effetti degli incantesimi (sia clericali che magici) fino al settimo livello. Ogni decina di anime può permettere questo effetto su un incantesimo. Una volta che l' incantesimo è stato lanciato, l' anima deve ritirarsi e riposarsi per non essere consumata e morire. Ci vogliono poi 24 ore per riprendersi dall' aver lanciato un incantesimo in questo modo.

Le anime dei draghi comunicano telepaticamente. Dovunque si trovino possono vedere e lanciare incantesimi nel Primo Piano. Il loro scopo primario è essere gli esecutori degli effetti della Cerimonia della Sublimazione e dei Presagi. Inoltre sono incaricati di raggiungere la forza vitale del drago vivente e di congiungerla a quella del proprio sovrano, stabilendo così il potere del drago. La loro funzione secondaria è fornire ai draghi viventi l' energia necessaria per lanciare gli incantesimi. Il compito meno importante è quello di recare conforto ai draghi guardiani e ai loro signori, oppure di svolgere compiti di messaggeri, o di osservatori. Le anime dei draghi hanno memoria della loro vita precedente fino a quando non vengono rispedite nel Mondo Conosciuto.

I Draghi Guardiani

I Draghi Guardiani sono l' archetipo del loro colore e ideale. Hanno le caratteristiche e le abilità della forma più potente del drago della loro categoria, con il massimo dei punti ferita e della possibilità di lanciare incantesimi. Ad esempio, se un drago rosso raggiunge l' Immortalità, sarebbe una creatura con 20 DV e 160 PF. Un Drago Guardiano mantiene la sua forma mortale, eccetto per un' aura che circonda il suo corpo. Quest' aura rispecchia in forma l' aspetto delle anime al servizio del drago. I Draghi Guardiani hanno le stesse immunità agli incantesimi di un signore minore dei draghi. I Draghi Guardiani sono a capo delle anime dei draghi, e dirigono i propri sforzi allo sviluppo dei draghi viventi. Un singolo Drago Guardiano può chiamare fino a 1d4 x 100 anime dei draghi al giorno per usarle in combattimento o anche per altri scopi nel Primo Piano.

In caso di vero bisogno, un Drago Guardiano può essere mandato nel Primo Piano per portare un particolare messaggio o presagio in un raduno di draghi della stessa razza. I Draghi Guardiani sono trattati con timore e rispetto durante le loro rare apparizioni nel Primo Piano, come è giusto che sia per un Immortale.

Draghi tascabili

Alcuni draghi commettono gravi errori durante la loro vita sul Primo Piano. Tali errori di norma hanno l' effetto di far diventare il drago un rinnegato. I signori dei draghi qualche volta danno al drago un' ultima possibilità di rimediare alle proprie misfatte e di ricominciare una nuova vita. In tal caso il drago viene reincarnato in un cucciolo di drago tascabile, mantenendo comunque la memoria della sua vita precedente. Se il drago capisce le ragioni per cui è stato reincarnato e porta a termine una particolare missione, dopo la sua morte diventerà un' anima di drago. Altrimenti l' anima del drago verrà distrutta per sempre.

Drago tascabile: CA 8; DV 3*; Mov.: 27(9)/36(12); Att.: 1 morso; Danni: 1-3+veleno; N° di mostri: 1-6 (2-12); TS: UM3; Morale 8; Tesoro: K; Int.: 4; All.: N; Val PX: 50; Dimensione: 90 cm.

Un drago tascabile non ha il soffio del drago, ma il suo morso velenoso necessita di un Tiro Salvezza con un malus di -2 (e non funziona cura malattie).

L' odio verso Glantri

In Glantri esiste un setta di dracomanti (vedi Gaz3, p71). Se viene usata questa ambientazione, i draghi dovrebbero provare odio profondo verso questi dracomanti glantriani. Questi ultimi possiedono una formidabile magia che permette loro di simulare le caratteristiche e le abilità dei draghi. Quel che è peggio, ad alti livelli essi possono controllare un gran numero di draghi senza che questi abbiano la minima possibilità di opporsi o di fuggire. I maghi succhiano la loro potenza dalle anime dei draghi, che in alcuni casi vengono letteralmente prosciugate della propria forza vitale.

Aggiungendo l' insulto al danno, il Grande Maestro dei dracomanti può sfidare un signore minore dei draghi e prendere il suo posto. Se ciò avviene il Grande Maestro non ottiene l' Immortalità ma semplicemente guadagna il controllo dei draghi della razza corrispondente. Sebbene i draghi aborriscono questa blasfemia, non hanno altro scelta che sottomettersi al loro disprezzatissimo sovrano. Naturalmente i draghi seguiranno sempre i comandi alla lettera, spesso sforzandosi di rigirare il significato dell' ordine per favorire la caduta dell' impostore umano. Per la legge dei draghi solo il Grande Drago può intervenire se il dracomante abusa dei suoi poteri di signore minore. Il principe-mago di Glantri, *Lord Jaggar von Drachenfels*, divenne il Drago Stellare e scoprì la sua vera potenza. Rinunciò però al controllo di tutti i draghi legali, e in cambio si guadagnò l' assoluzione del Grande Drago. Ora si rifiuta di usare la dracomanzia per risparmiare le anime dei draghi. Sta lavorando a

un progetto per riconvertire il Cerchio della Maestria Draghesca, così da usare per scopi benefici il potere draconico piuttosto che abusarne. Per questo i draghi legali hanno acquisito fiducia e rispetto verso il Grande Maestro e i suoi discepoli. Lo stesso non si può dire dei draghi caotici, e a causa di questa proposta di riforma c'è grande dissenso tra i tre rami della dracomanzia. Sotto il vigilante occhio del Grande Drago, i Draghi Guardiani immortali sono attualmente in competizione tra loro per diventare il nuovo Drago Stellare. Immortali di varie sfere stanno seguendo con interesse la contesa.

Il piano dei draghi

Il piano esterno che i draghi proclamano come loro dimora è una dimensione finita che occupa una grande sfera costituita per lo più da aria e nuvole. Al suo centro brilla un sole dorato che emette raggi di luce variabile in un tutto lo spettro dei colori. La superficie della sfera è costituita da vasti strati composti di materia acquosa, di minerali o di metallo. La gravità presente nella sfera è diretta dal centro verso la superficie.

Il piano si divide in varie corone colorate dal sole centrale verso la superficie. Nelle varie aree vivono vari tipi di draghi. Ad esempio le anime dei draghi blu vivono in un' area di cieli azzurri con nuvole semisolide che esse e i rispettivi guardiani usano come tane. I draghi rossi hanno un' area simile a un tramonto permanente, dove dominano i colori rosso ed ambra. Il passaggio da una corona all' altra è molto graduale, consentendo così un' infinità di combinazioni di colori. Nella complessità i colori possono essere divisi secondo l' allineamento di appartenenza dei draghi, ed ogni regno è governato da uno dei tre signori minori dei draghi. I draghi del mare dimorano invece negli strati acquosi della superficie.

Molte aree presentano dei colori dominanti che non appartengono a nessuno dei tipi di drago conosciuti. Le anime dei draghi vivono anche in queste aree. Il Grande Drago potrebbe decidere di rispeditare queste anime nel Mondo Conosciuto per creare nuove specie e colori di draghi non ancora conosciuti nel Primo Piano

(ad esempio purpureo, metallico, o di colori minerali).

Tutti i tipi di anime di drago possono essere trovate nell' area centrale del Piano, perché qui è dove vive il Grande Drago. Questa regione è fatta di luce solida di colore rispondente al volere del Grande Drago. Il Grande Drago può controllare le dimensioni del piano per sistemare la popolazione delle varie anime dei draghi e dei loro guardiani. Questo però causa di solito odio e resistenza tra gli Immortali confinanti. Le creature viventi possono entrare in questo Piano solo se lo consente uno dei signori dei draghi.

La politica draghesca

La maggior parte della politica dei draghi nel Mondo Conosciuto è incentrata sulla terza fase, la ricerca del Potere. I draghi cercano di stabilire dei territori o di incrementare le dimensioni in modo da guadagnare Potere sui draghi minori. Questo crea dei veri e propri regni di draghi nei quali il re è libero da legami con gli altri e ha il massimo Potere. A loro volta i draghi più deboli stabiliscono domini all' interno del regno e guadagnano Potere dai loro sudditi subordinati, e così via. I draghi si accorgono subito quando un altro drago è legato a un sovrano, ma non vengono a conoscenza dell' identità del sovrano.

E' importante ricordare che i dragoni vassalli non sono controllati mentalmente dai loro sovrani. Un drago rosso molto potente potrebbe governare una grande varietà di draghi differenti, inclusi draghi dorati più giovani. Questo e' molto simile a un cavaliere legale umano che ha la sfortuna di servire un potente e cattivo re. Sebbene il cavaliere sia libero di prendere le proprie decisioni, delle conseguenze deve renderne conto al re. Dopo aver guadagnato Potere un drago dorato potrebbe decidere di sfidare il suo sovrano e forse an-

che batterlo. Se non vi riesce, il sovrano può ordinare ai suoi vassalli più obbedienti e ai suoi seguaci minori di cercare e distruggere il rinnegato e ognuno dei suoi vassalli.

Naturalmente draghi della stessa razza tendono a vivere nella stessa regione, magari perché sono nati lì, o per preferenze di razza, o semplicemente per evitare di dover controllare draghi di una razza diversa e magari profondamente odiata. Comunque vi sono eccezioni a questa regola. Va fatto notare che la politica tra i draghi è sempre contaminata da bisticci personali. Un drago è una creatura eccezionalmente intelligente, ma spesso ha un tallone di Achille in un particolare risvolto della sua personalità o in uno squilibrio mentale che è causa anche di gravi errori (i draghi non sono mai stati famosi per la loro saggezza). Comunque queste anomalie non sono immediatamente manifeste ai giocatori. Talvolta i draghi si radunano per parlare di pericoli locali o per manifestare il loro status all' interno della razza, mostrando il loro potere del drago acquisito. Si radunano sempre se un nuovo sovrano prende il potere nell' area. A volte si scambiano informazioni sulla Cerimonia della Sublimazione, o su presagi e segni che hanno ricevuto nel periodo di vagabondaggio spirituale. In genere i raduni interessano draghi con lo stesso allineamento o più raramente con lo stesso sovrano. Per la legge draghesca una tregua viene stabilita durante il raduno e anche parecchi giorni prima e dopo l' evento.

(Per ulteriori notizie sui draghi nel gioco di D&D, si può vedere il numero 158 di Dragon[®]. Faccio notare che le anime dei draghi qui descritte sono simili agli spiriti dei draghi dell' articolo presente nella rivista: si può immaginare che esistano entrambi nel Piano di Esistenza dei Draghi).

Bruce A. Heard - Tradotto da Daneel