Tiamat

(Il Drago Cromatico, la Regina dei Draghi, la Nemesi degli Dei, la Signora Oscura, la Regina del Caos, la Regina Imperitura, il Flagello di Bahamut, l'Avara)

Potenza minore di Baator, LM

Portfolio	draghi malvagi, draghi cromatici, rettili malvagi, conquista
Alias	Tchazzar (Chessenta)
Nome del reame	Avernus/Tana di Tiamat
Superiore	Io
Alleati	Signori dei Nove
Nemici	Bahamut, Faluzure, Garyx, Gilgeam (morto), Iyachtu Xvim, Ilmater, Marduk, Nammu
Simbolo	un drago a cinque teste
Allineamento dei fedeli	LM, NM, CM

Tiamat (TII-a-mat), il Drago Cromatico, è temuta in tutte le sfere conosciute come regina dei draghi malvagi. I draghi cromatici della maggior parte dei mondi venerano o rendono omaggio al vanitoso e avido Flagello di Bahamut, che costituiscano o meno un sacerdozio vero e proprio. Di recente Tiamat ha inoltre esteso la propria influenza fra le popolazioni umane e semiumane molto più che in passato; per i dettagli sul culto non draconico si veda *Powers & Pantheons*.

Tiamat è una dea avida, vanitosa e arrogante, che incarna tutti i punti di forza della propria progenie cromatica ma ben poche delle sue debolezze. È interamente concentrata sull'acquisizione di potere personale e ricchezze e considera i mortali pedine inermi nelle lotte che conduce contro le altre divinità. Quando è necessario sa mostrarsi affascinante e fatata, ma la sua natura egoista, malvagia e rettiliana è subito evidente a chi la osserva.

Benché sia una potenza minore, Tiamat è fra i figli di Io più conosciuti. Ha però pochi alleati fra i propri fratelli, poiché non dimentica mai un affronto o un insulto e brama il potere per sé. Obbedisce a Io, del quale rispetta e teme a malincuore il potere, ma cerca sempre di volgere i suoi ordini a proprio vantaggio quando pensa di poterla fare franca.

Fra i suoi fratelli disprezza soprattutto Bahamut, il nobile Drago di Platino, per la sua incessante opposizione alle razzie dei figli di Tiamat. La guerra fra le due potenze draconiche legali dura da millenni senza che nessuna riesca a prevalere; il conflitto continuo ha di fatto impedito a entrambe di elevarsi al rango di potenza intermedia. Lendys cerca di mantenere la pace e l'equilibrio di potere fra loro, ma il Drago Cromatico ritiene che il Custode dell'Equilibrio si schieri troppo spesso dalla parte del Drago di Platino.

Bahamut e Tiamat hanno anche un fratello molto meno noto, Sardior il Drago di Rubino. Egli non prende posizione nel loro conflitto e non esprime mai la propria opinione, perciò è una delle poche divinità draconiche che la Signora Oscura non odia né disprezza apertamente, anche se non nutre particolare affetto per lui. Il principale rivale di Tiamat nel culto dei draghi malvagi è Garyx, assai attraente agli occhi dei suoi seguaci più potenti, i draghi rossi.

La Regina dei Draghi brama i tesori e il portfolio sia di Task sia di Astilabor, ma non ha ancora agito direttamente contro di loro, soprattutto a causa delle continue distrazioni provocate da Bahamut e dagli altri nemici. Di recente si è inimicata in particolare Faluzure: sta cercando di impadronirsi di alcuni aspetti del suo portfolio della non morte creando la forma di avatar della Regina Imperitura e tentando in segreto di corrompere i seguaci del Culto del Drago sul mondo di Toril. Faluzure non ha ancora reagito a queste intrusioni nel proprio dominio, ma probabilmente lo farà nel prossimo futuro.

Su molti mondi Tiamat è spesso associata agli Anunnaki e proprio da questa associazione ha ricavato i titoli di Nemesi degli Dei e Regina del Caos, quest'ultimo non del tutto appropriato. Da lungo tempo è soprattutto nemica del dio Marduk, contro il quale combatte quasi da quando è in guerra con Bahamut. I saggi teologi discutono molto della questione e molti sostengono che Tiamat sia un'intrusa, capace di soppiantare una dea più antica che portava in origine quei titoli. L'identità di questa dea varia da una tradizione all'altra, ma il nome citato più spesso è Nammu.

Tiamat nutre inoltre rancore verso Gilgamesh per le azioni del suo aspetto Gilgeam, rimasto intrappolato su Toril finché il Periodo dei Disordini non abbatté le barriere planari erette dagli stregoni imaskari.

I suoi alleati sono soprattutto i consorti, ciascuno dei quali è un immortale e potentissimo Grande wyrm di uno dei diversi colori, e molti dei Signori dei Nove, i potenti baatezu che governano i singoli strati di Baator. I consorti le sono fanaticamente fedeli, nonostante il grande divertimento che Tiamat prova mettendoli l'uno contro l'altro per conquistare il suo favore. Sorvegliano la sua immensa tana cavernosa su Avernus e a volte vengono inviati a eseguire i suoi ordini sul Primo Piano Materiale.

Le alleanze del Drago Cromatico con i Signori dei Nove sono più fragili. Tiamat ha collaborato con loro in diverse questioni minori, fra le quali si dice vi sia stata la creazione degli abishai, ma voci recenti indicano che potrebbe essere stata stretta un'alleanza più duratura: in cambio dell'aiuto dei suoi draghi nella Guerra Sanguinosa, la dea riceverebbe grandi tesori.

Molti viaggiatori planari hanno notato la forte somiglianza fra la Regina dei Draghi e Takhisis, la Regina dei Draghi Malvagi del *Krynnspace*. Nonostante le argomentazioni dei saggi planari, le due entità sono distinte, per quanto molto simili. Nessuna delle due discute la questione con il proprio sacerdozio e le domande rivolte all'una o all'altra rimangono sempre senza risposta. Naturalmente ciò non ha impedito ai saggi di ipotizzare un qualche legame fra loro.

Tiamat è una divinità molto attiva e invia spesso avatar e consorti a combattere le forze di Bahamut e di altre divinità della giustizia e del bene. Il mondo di Toril è stato di recente al centro della sua attenzione. Dopo il Periodo dei Disordini, la Regina dei Draghi ebbe finalmente l'occasione di distruggere uno dei suoi nemici più odiati, Gilgeam di Unther, in una battaglia che infuriò attraverso i piani. Lo scontro consumò però gran parte del suo potere e la ridusse al rango di semidivinità. Prima che potesse celebrare la vittoria, Bahamut inviò un gruppo di potenti mortali che uccise il suo ultimo avatar, mandando in frantumi ogni possibilità di controllare interamente Unther. Da allora Tiamat ha recuperato il precedente rango di potenza minore, ma quella perdita di potere ha rappresentato un grave ostacolo per le sue ambizioni.

Quando si accorge delle azioni di Bahamut, Tiamat invia un avatar per contrastarle, proprio come Bahamut fa con lei, e interviene allo stesso modo contro qualsiasi altra divinità che si opponga direttamente ai suoi piani. La Regina dei Draghi visita talvolta potenti draghi malvagi per esigere culto o offerte e può ricompensarli se le suppliche la soddisfano. In rare occasioni devasta una regione con le proprie armi a soffio, così da scacciarne le altre creature senzienti e permettere alla progenie cromatica di popolarla.

Quando vuole esibire visibilmente il proprio potere o interagire con i draghi, assume di solito la forma del Drago Cromatico o della Regina Imperitura. Usa la forma della Signora Oscura soltanto nei rapporti con umani, semiumani e umanoidi. Anche in questa forma esiste una probabilità del 10% che sia accompagnata da uno dei consorti, un Grande wyrm con il massimo dei punti ferita, a meno che ciò non la svantaggi.

Avatar di Tiamat

Guerriero 25, Chierico 25, Mago 25

La Signora Oscura appare come una strega umana dai lunghi capelli scuri, avvolta in vesti nere. Possiede una bellezza fatata, un sorriso seducente e occhi completamente neri.

Il Drago Cromatico è un amalgama da incubo: un corpo draconico mostruoso, sostenuto da quattro zampe tozze, porta cinque colli e teste serpeggianti, ciascuno corrispondente a una specie di drago cromatico. Il colore di ogni testa prosegue lungo il collo e sulla parte anteriore del corpo in una fascia che sfuma gradualmente in tre strisce grigie, verde-azzurre e viola sul dorso e sui quarti posteriori, per poi fondersi in una coda di colore bruno scuro e fangoso. Il ventre e le zampe sono bianco-verdastri e sfumano verso i colori della parte superiore del corpo.

Per tradizione le teste di Tiamat sono rossa, verde, blu, nera e bianca, ma il Drago Cromatico può

manifestare molte combinazioni diverse. Non può avere più di cinque teste in totale; il colore e i poteri di ciascuna devono essere unici e corrispondere a una specie malvagia di drago cromatico presente nella sfera in cui si manifesta. Fra gli altri colori conosciuti figurano il giallo e il bruno; si dice inoltre che su alcuni mondi Tiamat sia apparsa con teste arancioni o viola, ma queste voci non sono state confermate.

La Regina Imperitura è una manifestazione non morta del Drago Cromatico, una sorta di dracolich a più teste. Ha ali scheletriche e punti luminosi sospesi nelle orbite tenebrose al posto dei normali occhi draconici.

Signora Oscura

CA −12; **MV** 15; **PF** 199; **THAC0** −4; **#ATT** 1 oppure 2/1
Danni 1d10+8 + *risucchio di energia (energy drain)* (+8 FOR), oppure secondo l'arma +8 (+8 FOR)
RM 75%; **TAGLIA** M (1,8 m)
FOR 21, **DES** 20, **COS** 23, **INT** 19, **SAG** 20, **CAR** 24
Incantesimi P: 12/12/11/11/9/8/4; **M:** 5/5/5/5/5/5/5/5/4
Tiri Salvezza: PVMM 2; **VBB** 3; **PM** 4; **Soffio** 4; **Inc** 4

Drago Cromatico o Regina Imperitura

CA −12; **MV** 18, Vo 90 (C), Sc 9, Nu 30, Sa 6; **PF** 199; **THAC0** −4; **#ATT** 5 + speciale
Danni vedi sotto
RM 75%; **TAGLIA** Ma (150 m — corpo 84 m, coda 66 m)
FOR 21, **DES** 20, **COS** 23, **INT** 19, **SAG** 20, **CAR** 24
Incantesimi P: 12/12/11/11/9/8/4; **M:** 5/5/5/5/5/5/5/5/4
Tiri Salvezza: PVMM 2; **VBB** 3; **PM** 4; **Soffio** 4; **Inc** 4

Testa	PF testa*	Soffio**	Morso†	Forma del soffio‡
Blu	56	24d8+12	3d8+12	fulmine largo 1,5 m e lungo 30 m
Rossa	60	24d10+12	3d10+12	cono di fuoco lungo 27 m, largo 1,5 m alla bocca e con diametro di 9 m alla base
Verde	52	24d6+12	2d10+12	nube di gas di cloro velenoso lunga 15 m, larga 12 m e alta 9 m
Nera	48	24d4+12	3d6+12	getto di acido largo 1,5 m e lungo 18 m
Bianca	44	12d6+12	2d8+12	cono di gelo lungo 21 m, largo 1,5 m alla bocca e con diametro di 7,5 m alla base
Bruna	56	24d6+24	3d10+12	getto di acido largo 1,5 m e lungo 18 m
Gialla	52	24d4+12	2d8+12	getto rovente di sabbia lungo 15 m, largo 12 m e alto 6 m

* È il totale dei punti ferita che una testa può subire prima di essere distrutta. L'avatar la rigenera in 12 ore. I danni inflitti specificamente a una testa non riducono i punti ferita del corpo.
** Il valore indicato è il danno dell'arma a soffio della testa in questione.
† È il danno causato da un morso riuscito.
‡ È la configurazione generale dell'arma a soffio della testa.

Attacchi e difese speciali

La Signora Oscura può lanciare due incantesimi e attaccare con un pugno in ogni round. Il suo tocco infligge 1d10+8 danni contundenti; la vittima deve inoltre superare un tiro salvezza contro incantesimi oppure subisce gli effetti di *risucchio di energia (energy drain)*, come l'incantesimo da mago di 9° livello. Nelle rare occasioni in cui usa un'arma, si serve di solito di un pugnale, di un bastone oppure, in un caso, di una spada corta priva di particolari qualità magiche. Con un'arma da mischia attacca due volte per round, ma non provoca il risucchio di energia. Può inoltre viaggiare a volontà nel Piano Astrale o nel Piano Etereo e trasformarsi nel Drago Cromatico o nella Regina Imperitura in tre round, durante i quali compie soltanto azioni difensive.

Le cinque teste del Drago Cromatico agiscono in modo del tutto indipendente. In ogni round ciascuna può mordere, usare la propria arma a soffio oppure lanciare un incantesimo. Il morso infligge gli stessi danni di quello di un Grande wyrm del colore corrispondente, come indicato nella tabella precedente. Allo stesso modo, ogni testa possiede l'arma a soffio di un Grande wyrm del colore appropriato. Tutti i tiri salvezza contro le armi a soffio del Drago Cromatico subiscono una penalità di −4. Infine, ogni testa può lanciare un incantesimo per round, ma il numero complessivo di incantesimi che tutte le teste possono lanciare è quello riportato nelle statistiche.

Ogni testa può subire il numero di danni indicato nella tabella prima di «morire» e diventare inutilizzabile. Se tutte le teste del Drago Cromatico vengono uccise o il corpo scende a 0 punti ferita, Tiamat torna immediatamente su Avernus, ma l'avatar non viene considerato distrutto.

Le dimensioni immense del Drago Cromatico le impediscono di attaccare con artigli e calci mentre si trova a terra, ma in volo può sferrare due artigliate, ciascuna delle quali infligge 1d10 danni. Può

usare anche tutti gli altri modi di attacco dei draghi: ghermire, soltanto in volo e fino a sette vittime; piombare, soltanto in volo, infliggendo 3d10+12 danni; colpire con le ali, infliggendo 1d10 danni e costringendo il bersaglio a superare una prova di Destrezza per non cadere prono; sferzare con la coda, infliggendo 2d20 danni e costringendo il bersaglio a superare un tiro salvezza contro pietrificazione per non restare stordito per 1d4+4 round. Questi attacchi sono descritti nell'introduzione dedicata ai draghi del *Monstrous Manual*.

La lunga coda serpentina del Drago Cromatico termina inoltre con un pungiglione dal quale stilla veleno nero. È abbastanza sinuosa da colpire i nemici davanti, ai lati o dietro Tiamat, anche se nello stesso round non può usare sia il pungiglione sia la sferzata di coda. Il pungiglione infligge 1d6 danni e la vittima deve superare un tiro salvezza contro veleno con una penalità di −3 oppure muore fra atroci sofferenze alla fine del round successivo.

Infine, l'aura di paura dei draghi del Drago Cromatico ha un diametro di 130 m. Le creature fino a 5 Dadi Vita o livelli che la vedono ne subiscono automaticamente gli effetti e fuggono per 4d6 round; lo stesso accade a tutte le creature non carnivore e non aggressive con meno di 25 Dadi Vita. Le cavalcature da guerra addestrate con almeno 4 Dadi Vita, le unità militari organizzate e le singole creature con più di 5 Dadi Vita o livelli non fuggono automaticamente, ma possono effettuare un tiro salvezza contro pietrificazione con una penalità di −5. Se falliscono, combattono con una penalità di −2 ai tiri per colpire e per i danni. Nessuno, eccetto un'altra divinità, è automaticamente immune alla sua paura.

La Regina Imperitura possiede tutti i poteri del Drago Cromatico e alcune capacità aggiuntive. Può individuare oggetti e creature invisibili, comprese quelle nascoste nell'oscurità o nella nebbia, entro un raggio di 36 m e possiede sempre una capacità naturale di chiarudienza entro 72 m. I tiri salvezza contro la sua aura di paura subiscono una penalità di −1. Lo sguardo degli occhi luminosi di qualsiasi testa può inoltre paralizzare le creature entro 90 m che incrociano il suo sguardo e falliscono un tiro salvezza; le creature con almeno 6 Dadi Vita ottengono un bonus di +3 al tiro. Chi supera il tiro salvezza contro lo sguardo di una delle teste diventa permanentemente immune soltanto allo sguardo di quella testa.

Tutti gli attacchi fisici della Regina Imperitura infliggono 2d8 danni da gelo aggiuntivi e ogni vittima colpita che fallisce un tiro salvezza contro paralisi rimane paralizzata per 2d6 round. L'immunità al freddo o ai danni da energia negativa, compreso il risucchio di energia, annulla i danni da gelo ma non la paralisi. La Regina Imperitura può infine controllare entro 55 m le azioni di qualsiasi creatura non morta che non sia già controllata da un'altra divinità o da un sacerdote di livello superiore al 24°.

In qualsiasi forma, Tiamat è immune agli incantesimi di livello inferiore al 5°, al veleno, alla paralisi e agli incantesimi che influenzano o controllano la mente. È immune a tutti gli incantesimi della scuola di Incantamento/Charme e della sfera del Charme. Le armi con incantamento inferiore a +2 non possono colpirla. Subisce metà danno dagli attacchi basati su freddo, fuoco o elettricità.

In forma di Drago Cromatico o Regina Imperitura, possiede tutte le immunità comuni ai Grandi wyrm di ciascuna sottorazza rappresentata dalle teste che porta in quel momento; alcune possono prevalere sulle altre immunità. In forma di Regina Imperitura è inoltre immune al freddo naturale e magico, all'elettricità, alla follia e agli incantesimi di *metamorfosi (polymorph)*.

Altre manifestazioni

Tiamat si manifesta spesso in modo simile a un fulmine scagliato dal cielo. Questi colpi di potere divino equivalgono sempre all'arma a soffio di un Grande wyrm appartenente a una delle specie cromatiche.

Tiamat dimostra il proprio favore facendo scoprire tesori inestimabili, fra cui oro, argento, gemme preziose e rare opere d'arte. La Regina dei Draghi pretende naturalmente che ogni simile ritrovamento venga sacrificato subito al suo tesoro sempre crescente; in caso contrario incorre rapidamente nella sua ira. Il suo disappunto si manifesta di solito con l'inspiegabile scomparsa di una grande quantità di ricchezze accumulate in un luogo ritenuto sicuro.

La Regina dei Draghi è servita da tutte le specie di draghi malvagi, dagli abishai baatezu di ogni colore, dai dragonetti malvagi e da molte specie di rettili, in particolare i serpenti.

La chiesa

Clero	draghi sacerdoti, sacerdoti specialisti
Allineamento del clero	LM, NM, CM
Scacciare non morti	DS: no, SS: no
Comandare non morti	DS: sì, SS: no

Tutti i draghi sacerdoti e i sacerdoti specialisti di Tiamat ricevono **Religione (draconica)** come capacità non relativa alle armi bonus. Il livello effettivo di lancio degli incantesimi di un drago sacerdote o sacerdote specialista, usato per determinare danni, raggio d'azione e altri valori ma non il numero di incantesimi conosciuti, equivale ai Dadi Vita attuali del drago per la sua categoria d'età, cioè Dadi Vita base più modificatore dei Dadi Vita, ai quali si aggiunge il modificatore di combattimento. Un giovane drago blu sacerdote, per esempio, ha un livello effettivo di lancio pari a 15, mentre un drago blu sacerdote della categoria Grande wyrm raggiunge il 34°.

Tiamat è conosciutissima da tutti i draghi e, seppure talvolta in modo vago, anche al di fuori delle specie draconiche. La maggior parte dei draghi cromatici cerca di propiziarsela, benché il culto vero e proprio sia raro; soltanto pochi sentono la vocazione a diventare sacerdoti a pieno titolo. Su alcuni mondi, tuttavia, il culto della Regina dei Draghi si è diffuso fra umani, semiumani e umanoidi. In questi luoghi la sua chiesa è molto temuta per gli atti violenti contro le altre fedi e le autorità.

I templi dedicati al Drago Cromatico sono davvero rari. La maggior parte dei sacerdoti draconici agisce come un tempio itinerante ed è estremamente improbabile che stabilisca luoghi di culto permanenti. Quando ciò avviene, le sedi più comuni sono le tane nelle quali ha soggiornato un avatar di Tiamat o quelle di Grandi wyrm metallici uccisi da un drago cromatico rivale. Sui mondi in cui la Regina dei Draghi è venerata dagli umanoidi, sono diffuse le antiche tane dei draghi cromatici. In ogni caso vengono usate soltanto caverne naturali, sempre disseminate di trappole e protezioni magiche, poiché contengono immensi tesori destinati al sacrificio alla dea.

Sulla maggior parte dei mondi i draghi sono troppo pochi e individualisti per costituire sacerdozi organizzati. Soltanto i mondi con popolazioni draconiche molto dense o culture dei draghi particolarmente strutturate sviluppano gerarchie sacerdotali, la cui forma tende a essere specifica di ciascun mondo. I draghi sacerdoti rappresentano la minoranza del clero di Tiamat, il 25%; il restante 75% è formato dai sacerdoti specialisti chiamati Signori della Progenie.

I sacerdoti della Regina dei Draghi sono ripartiti in modo abbastanza uniforme fra draghi rossi (26%), blu (35%) e verdi (33%), con piccole minoranze di draghi gialli (4%) e bruni (2%). I draghi bianchi e neri non possono entrare nel clero, anche se continuano a venerarla.

Dogma

Acquisite ricchezze e potere sopra ogni cosa. Distruggete la miserabile progenie di Bahamut a ogni occasione. I draghi cromatici sono i legittimi dominatori del creato e tutti gli altri devono inchinarsi davanti a loro. Non dimenticate mai un affronto e cercate sempre di ripagarlo con durezza.

Attività quotidiane

Il clero di Tiamat trascorre le giornate come la maggior parte dei draghi: interminabili ore di sonno e avide contemplazioni dei propri tesori, alternate a progetti di gloria futura, brevi battute di caccia e accoppiamento e occasionali scontri con gli intrusi nelle tane. I sacerdoti tramano però anche la distruzione di tutti i draghi metallici di cui vengono a conoscenza. Il metodo preferito consiste nel persuadere o ingannare un altro drago cromatico perché combatta il drago metallico in modo che il primo muoia e il secondo rimanga gravemente indebolito. Il sacerdote uccide quindi il drago metallico e si appropria di entrambi i tesori, sacrificandone naturalmente una quantità adeguata alla Regina dei Draghi.

In generale, i sacerdoti di Tiamat cercano di accumulare più tesori degli altri draghi, poiché devono anche sacrificarne una parte al Drago Cromatico.

I sacerdoti draconici di Tiamat celebrano inoltre una cerimonia della Decima molto simile a quella dei sacerdoti umani. Una volta alla settimana, salvo quando sono in uno stato di torpore, devono offrire alla dea una zampata di tesori, normalmente del valore di 25–100 mo. Racchiudono il tesoro con l'altra zampa e recitano una breve preghiera; quando terminano e riaprono le zampe, vi è una probabilità del 10% che l'offerta sia svanita. Nei giorni in cui ciò accade, i sacerdoti si sentono particolarmente benedetti nei piani o nelle azioni in corso.

Su alcuni mondi i sacerdoti draconici di Tiamat cercano di diffondere il culto della Signora Oscura fra le popolazioni umane e semiumane locali, presentandosi come suoi preziosi servitori ai quali devono essere sacrificati tesori.

Cerimonie importanti e giorni sacri

I giorni sacri della fede di Tiamat sono specifici di ogni mondo e si basano di solito sulle vittorie dei suoi avatar contro quelli dei nemici. Su Toril, per esempio, la vittoria sul dio untherico Gilgeam viene celebrata durante il primo plenilunio successivo alla Festa di Mezzestate. I draghi verdi di Bodi celebrano all'equinozio d'autunno l'uccisione di un avatar di Bahamut e l'annientamento della piccola popolazione di draghi bronzei che abitava quel mondo molti millenni fa.

Centri di culto principali

I templi di Tiamat ancora utilizzati dai draghi sono pochi e lontani fra loro, ma circolano voci sulla posizione di alcuni. Una delle più credibili colloca un tempio del Drago Cromatico sul mondo di Golot, nell'antica tana di un clan di draghi d'oro sterminato millenni fa da un unico e potente drago rosso. Il luogo più probabile si trova nella catena montuosa più alta del pianeta.

Un altro tempio potrebbe trovarsi nell'antica tana di un drago bronzeo su Bodi, ma si tratta quasi soltanto di speculazioni. Altre voci attendibili ne collocano uno presso un clan minore di draghi blu nelle Isole di Sangue di Io.

Ordini affiliati

Nessuno.

Paramenti sacerdotali

Il simbolo sacro dei sacerdoti draconici di Tiamat è un gioiello con cinque gemme di qualsiasi tipo, ciascuna del valore di almeno 100 mo. Le gemme devono essere di cinque dei sette colori seguenti: rosso, blu, verde, nero o un altro colore molto scuro, bianco o trasparente, giallo e bruno. I simboli sacri vengono di solito creati ricorrendo alla magia.

Abbigliamento da avventura

Nessuno.

Sacerdoti specialisti: Signori della Progenie

Requisiti	Forza 14, Saggezza 11
Requisiti primari	Forza, Saggezza
Allineamento	LM, NM, CM
Armi permesse	qualsiasi arma, ma di norma le armi naturali del drago
Armature permesse	qualsiasi armatura, ma di norma l'armatura naturale del drago
Sfere maggiori	Basilare, Astrale, Charme, Combattimento, Divinazione, Guardia, Legge, Necromanzia, Protezione, Tempo, Custodia, Tempo atmosferico
Sfere minori	Elementale, Guarigione, Evocazione
Oggetti magici permessi	come i draghi e i chierici
Capacità richieste	nessuna
Capacità bonus	Valutare

I draghi possono diventare sacerdoti specialisti in qualsiasi categoria d'età fino alla prima, compresa, nella quale ottengono la capacità di lanciare incantesimi da sacerdote. Nel momento in cui scelgono questa strada sono considerati di 1° livello per determinare gli incantesimi che possono memorizzare, usando la tabella dell'ambientazione *Council of Wyrms* a p. 62, oppure a p. 59 del Libro II. Le categorie d'età successive corrispondono al 2° livello, al 3° e così via. Tutti i poteri concessi sono espressi

in base al livello relativo richiesto al sacerdote specialista draconico.

Diventare sacerdote specialista provoca immediatamente la perdita di tutte le capacità di lanciare incantesimi non ancora acquisite: il drago non ottiene cioè gli incantesimi da mago o sacerdote delle categorie d'età successive, ma conserva le capacità innate di lancio che già possiede. Il livello effettivo per gli incantesimi sacerdotali, usato per determinare danni, durata e raggio d'azione, si calcola prendendo i Dadi Vita base del tipo di drago, sottraendo il modificatore dei Dadi Vita dovuto all'età e aggiungendo il modificatore di combattimento; si veda p. 64 del *Monstrous Manual*.

Un giovane drago blu, per esempio, è considerato un sacerdote di 15° livello per determinare tali variabili: 14 Dadi Vita base del drago blu, meno 2 per il modificatore dei Dadi Vita, più 3 per il modificatore di combattimento. Un drago di cristallo adulto maturo è invece considerato di 20° livello, cioè 10 + 3 + 7. Come gli altri sacerdoti, i draghi sacerdoti ricevono incantesimi bonus per un alto punteggio di Saggezza.

I draghi d'ombra, per esempio, ottengono in genere la capacità di lanciare incantesimi da sacerdote quando raggiungono la categoria di adulto maturo e possono quindi scegliere di diventare sacerdoti specialisti in qualsiasi categoria d'età fino a quel momento. Se cominciano appena nati, possono raggiungere il 12° livello come sacerdoti specialisti; se aspettano di diventare adulti maturi, non possono superare il 6°. I draghi rossi, invece, acquisiscono normalmente i primi incantesimi da sacerdote nella categoria di venerabile e possono quindi scegliere la via del sacerdote specialista in qualsiasi categoria precedente o uguale a quella.

- I Signori della Progenie possono essere draghi gialli, bruni, blu, verdi o rossi, oppure dracolich di qualsiasi specie cromatica.
- I Signori della Progenie non possono essere multiclasse.
- Al 1° livello, i Signori della Progenie possono lanciare *mutamento delle scaglie (scale shift)*, come l'incantesimo da mago di 1° livello, una volta al giorno. Ottengono un uso giornaliero aggiuntivo ogni due livelli oltre il 1°, quindi due volte al 3°, tre al 5° e così via.
- Al 2° livello, i Signori della Progenie possono lanciare *forma d'idra (hydraform)*, come l'incantesimo da sacerdote di 1° livello, una volta al giorno.
- Al 3° livello, i Signori della Progenie possono lanciare *aura di terrore (aura of terror)*, come l'incantesimo da mago di 2° livello, due volte al giorno.
- Al 4° livello, quando lanciano *forma d'idra (hydraform)*, *progenie di Tiamat (spawn of Tiamat)* o *progenie lernea di Tiamat (Lernaean spawn of Tiamat)*, oppure usano un potere innato che ne duplica gli effetti, i Signori della Progenie possono scegliere il tipo di testa di drago cromatico che cresce. Un drago bruno, per esempio, può far crescere teste rosse; se crescono più teste, non devono essere tutte dello stesso tipo, perciò un drago rosso che ne genera due può ottenerne una blu e una bianca. I danni base inflitti dalle teste sono quelli del tipo di drago scelto. Le armi a soffio utilizzabili tramite gli incantesimi *progenie di Tiamat* non cambiano, a meno che non venga usata un'altra capacità o un altro incantesimo.
- Al 5° livello, i Signori della Progenie possono lanciare una volta al giorno *concentrare la paura (focus fear)* oppure *estendere la paura (extend fear)*, come incantesimi da mago di 4° livello. Ogni tre livelli aggiuntivi ottengono un altro uso giornaliero di uno dei due incantesimi. All'8° livello, per esempio, possono lanciare due volte *concentrare la paura*, una volta ciascuno *concentrare la paura* ed *estendere la paura*, oppure due volte *estendere la paura*, e così via.
- Al 7° livello, i Signori della Progenie possono lanciare *alterare il soffio (alter breath weapon)*, come l'incantesimo da mago di 6° livello, una volta al giorno. Ottengono un uso giornaliero aggiuntivo ogni due livelli oltre il 7°, quindi due volte al 9° e tre all'11°.

- Al 10° livello, i Signori della Progenie acquisiscono la capacità di usare l'arma a soffio di un altro drago cromatico una volta al giorno, in aggiunta agli usi della propria arma a soffio. Devono rispettare tutte le altre limitazioni e infliggono i danni previsti per un drago dell'altro tipo appartenente alla stessa categoria d'età.
- All'11° livello, i Signori della Progenie diventano immuni a un tipo specifico di arma a soffio usata dagli altri draghi cromatici, per esempio acido o elettricità.
- Al 12° livello, i Signori della Progenie possono lanciare su se stessi *progenie lernea di Tiamat (Lernaean spawn of Tiamat)*, come l'incantesimo da sacerdote di 7° livello, una volta al giorno e per il doppio della durata; l'incantesimo genera inoltre una testa aggiuntiva.

Incantesimi di Tiamat

Oltre all'incantesimo descritto di seguito, i sacerdoti della Regina dei Draghi possono lanciare *forma d'idra (hydraform)*, incantesimo da sacerdote di 1° livello descritto nel numero 248 di *Dragon Magazine*. Quando lo lanciano, generano un numero di teste pari al livello massimo di incantesimi che possono utilizzare: un drago capace di lanciare incantesimi di 4° livello, per esempio, fa crescere quattro teste. Le teste non ottengono il modificatore di combattimento del drago.

Possono inoltre lanciare *mutamento delle scaglie (scale shift)*, incantesimo da mago di 1° livello descritto in *Cult of the Dragon*; *aura di terrore (aura of terror)*, incantesimo da mago di 2° livello descritto in *Cult of the Dragon*; *amplificare il soffio (magnify breath weapon)*, incantesimo da mago di 2° livello descritto nel numero 272 di *Dragon Magazine*; *sangue ardente (bloodburn)* e *armatura del tesoro (hoard armor)*, incantesimi da mago di 3° livello descritti in *Cult of the Dragon*; *manto del soffio (breathmantle)* e *nascondiglio del tesoro (hoard cache)*, incantesimi da mago di 3° livello descritti nel numero 272 di *Dragon Magazine*; *concentrare la paura (focus fear)*, incantesimo da mago di 4° livello descritto in *Cult of the Dragon*; *alterare il soffio (alter breath weapon)*, incantesimo da mago di 6° livello descritto in *Cult of the Dragon*; e *progenie di Tiamat (spawn of Tiamat)*, incantesimo da sacerdote di 6° livello che possono memorizzare come se fosse di 3° e che è descritto nella voce dedicata a Tiamat in *Powers & Pantheons*.

7° livello

Progenie lernea di Tiamat (*Lernaean Spawn of Tiamat*)

(Sac 7; Alterazione)

Sfera	Combattimento
Raggio d'azione	55 m
Componenti	V, S, M
Durata	1 turno + 2 round/livello
Tempo di lancio	9
Area d'effetto	1 drago
Tiro salvezza	nessuno

Con questo incantesimo, un sacerdote può far crescere una seconda testa e un secondo collo a qualsiasi creatura della progenie di Tiamat, definita come qualunque drago cromatico, per tutta la durata della magia. La seconda testa ha lo stesso aspetto dell'originale e può mordere una volta per round in aggiunta ai normali attacchi del drago. Di norma i draghi non possono usare l'arma a soffio mentre sferrano attacchi fisici, ma grazie a questo incantesimo il drago può soffiare con la seconda testa mentre attacca fisicamente o lancia incantesimi con la testa e il corpo originali. Anche sotto gli effetti di *progenie lernea di Tiamat*, il drago può usare complessivamente l'arma a soffio di una delle due teste soltanto una volta ogni tre round.

A differenza di quella generata dal normale incantesimo *progenie di Tiamat (spawn of Tiamat)*, la seconda testa è intelligente, pur restando completamente sotto il controllo del drago, e può lanciare incantesimi. Il drago rimane comunque limitato al normale numero di incantesimi giornalieri.

La seconda testa e il secondo collo hanno la stessa Classe Armatura del resto del drago e possiedono 20 punti ferita. Soltanto gli attacchi diretti contro di essi riducono questo totale e i danni inflitti alla testa non vengono sottratti dai punti ferita del drago. Se vengono «uccisi», la testa e il collo scompaiono, ma nel giro di 1d4 round crescono al loro posto due nuove teste, ciascuna con gli stessi punti

ferita e le stesse capacità dell'originale. A differenza delle idre lernee, il fuoco non impedisce la crescita delle nuove teste.

Tutte le teste e i colli aggiuntivi svaniscono al termine della durata dell'incantesimo o quando il drago viene ucciso. Un drago può beneficiare di un solo incantesimo *progenie lernea di Tiamat* alla volta.

La componente materiale è il simbolo sacro del sacerdote.

Crediti

Monster Mythology Update Project è opera di *AuldDragon*, che ringraziamo per averci concesso il permesso di tradurlo in italiano.
Progetto originale: Monster Mythology Update Project su EN World
Sito dell'autore: AuldDragon's AD&D Blog
Traduzione italiana a cura di dragonslair.it