



AKIKO STIRPE DI DRAGO

Autore

Robert Wiese

Basato sul gioco originale di DUNGEONS & DRAGONS® di E. Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS & DRAGONS creato da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, e Peter Adkison.



D&D, DUNGEONS & DRAGONS, e DUNGEONMASTER sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. I loghi RPGA e d20 sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, nomi di personaggi e i tratti distintivi Wizards qui riportati sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc.



Traduzione **non ufficiale** di [questo documento](#) a cura di

DUNGEONS & DRAGONS WORLD

Tradotto da:

Nadir Sharpblade

Impaginazione:

jure

AKIKO SENSEI, IL MAESTRO

I monaci della Rosa di Ferro erano abituati ai bambini abbandonati. Un discreto numero di neonati non voluti erano lasciati davanti ai loro cancelli ogni anno. Sembrava quasi che la popolazione usasse i monasteri come luogo di deposito dei piccoli non desiderati piuttosto che come luogo ove affinare la propria temperanza. La maggior parte di questi neonati veniva affidata a famiglie dei villaggi vicini. Altri erano inviati ancora oltre, in cerca di una casa. Così la scoperta di una piccola bambina nei boschi vicino ai cancelli posteriori del monastero non causò alcun trambusto né eccitazione. Però il capo del monastero vide qualcosa di differente in quella bambina – qualcosa riguardo i suoi occhi. Così decise di tenerla dove potesse essere osservata e guidata. Venne chiamata Akiko, la fanciulla dell'autunno, poiché fu trovata in autunno alla vigilia delle prime nevicate invernali.

Akiko fu alloggiata presso una famiglia fidata nel villaggio e cresciuta lì fino ai cinque anni. Al compimento del suo quinto compleanno fu portata all'interno del monastero per vivere ed essere ivi addestrata ed istruita. La solitudine e la disciplina del monastero attirò molto la giovane Akiko, ed ella crebbe bene. L'esposizione al freddo immediatamente dopo la sua nascita fece qualcosa al suo cervello che le impedì di primeggiare in scaltrezza tra gli studenti. Ma ciò che le mancava in intelligenza veniva compensato dalla sua determinazione e buon senso così che non fu mai seconda a nessuno studente durante le lezioni che richiedevano capacità mentali o fisiche. Quando divenne una giovane donna di 17 anni essa indossò il mantello dei maestri del monastero.

[Akiko Sensei \(il maestro\)](#) [Monaco 2](#)

AKIKO SHIIKAA, LA CERCATRICE

Poi cominciarono quei sogni. In quei sogni era un giovane drago t'ien lung. In volo le sue scaglie d'oro brillavano nella luce del sole ed una criniera multicolore le incorniciava superbamente la testa. Alle volte agiva come messaggero delle divinità celestiali ed altre volte guidava squadroni di draghi minori e portava fuoco e distruzione su coloro che lo meritavano. Talvolta semplicemente volava godendosi il cielo. Ognuno di quei sogni stimolava un forte desiderio di andare alla ricerca di qualcosa, anche se non era mai sicura di cosa.

I suoi maestri al monastero si aspettavano dei sogni ma erano sorpresi dalla loro natura. Essi ritenevano che ella avesse, dentro di sé, delle qualità nascoste,

ma nulla a che vedere con i grandi draghi. Così le consigliarono di rispondere a questa chiamata e cercare la sua vera natura poiché verso essa i suoi sogni la spingevano.

Nonostante fosse abbastanza incredula circa la sua discendenza dai grandi draghi celestiali, Akiko lasciò il monastero per trovare il significato di quei sogni. Vagò per molti anni a causa di questa ricerca, vedendo gran parte del mondo. Subito dopo la sua partenza ella sperimentò un risveglio di potenzialità magiche dentro di sé e passò del tempo a sviluppare i propri poteri di stregona. Ma non perse mai la disciplina coltivata nel monastero trovando schemi più rigidi ed ordinati per utilizzare la propria magia. Tale magia, inoltre, si sviluppò in modo tale da potenziare l'addestramento al combattimento ricevuto nel monastero.

Lungo tutto questo periodo i sogni continuarono. Più ella cresceva nell'uso dei propri poteri magici, più pressanti sembravano i suoi sogni e più la chiamavano. Divenuta cosciente di tale chiamata, imparò ad utilizzare lo stato di semi-coscienza tra il sonno e la veglia per meditare sui sogni ed imparare da essi. In questo modo si accorse che era chiamata ad indossare, in qualche modo, il manto dei draghi celestiali e divenne una discepola dei draghi.

[Akiko Shiikaa \(la cercatrice\)](#)
[Monaco 3 / Stregone 3 / Discepolo dei draghi 1](#)

AKIKO LUNGKO, LA FIGLIA DEL DRAGO

L'avanzamento di Akiko come discepola dei draghi era stato lento poiché le risultava difficile credere di essere realmente una discendente dei draghi. La vita nel monastero metteva in risalto l'ordinarietà della vita e delle esperienze della gente comune. La magia veniva discussa brevemente ma mai insegnata ed i draghi erano più un mito che una realtà. Così ella continuò a sviluppare i propri poteri di stregona e solo di tanto in tanto un salto di fede le permetteva di acquisire più potere come discepola dei draghi.

Tutto ciò cambiò quando percepì il potere del volo magico. Dopo avere lanciato questo incantesimo per la prima volta si librò in aria e assaporò la libertà sperimentata dai draghi. Non era più legata alla terra né, in senso spirituale, alla sua vecchia vita. Non

avrebbe mai perso la disciplina e l'aspetto di un monaco, ma questa nuova libertà comportò un cambio di prospettiva.

Poi apparve. Scaglie d'oro brillanti nella luce del sole, corpo sinuoso che serpenteggia giù dalle nuvole, criniera multicolore fluttuante nel vento, il drago t'ien lung spiraleggiò verso di lei. L'incantesimo di Akiko terminò ma il drago la sollevò con un forte vento e la sospinse verso di sé.

"Io sono colui per il quale tu sei venuta", le disse "e sebbene tu non diverrai mai ciò che io sono, tu hai parte della mia natura dentro di te. Ho impiegato del tempo per trovarti in questa terra straniera sebbene sapessi che tu avevi acquisito abbastanza potere e comprensione per capire cosa tu fossi. D'ora in poi dovrai dedicare tutta te stessa alla tua eredità draconica dopodiché parleremo ancora."

Akiko si sentì ridiscendere verso terra e la grande creatura volò via verso le nuvole. Durante tutto il tempo in cui il drago parlò ed in verità per tutto il tempo in cui egli rimase davanti ai suoi occhi Akiko non poté proferire parola. Il t'ien lung ispirava troppo timore ed ella, inizialmente, non lo comprese e, prima che ritrovasse il proprio coraggio, questi era già volato via.

Akiko adesso viaggia nel mondo imparando tutto ciò che può riguardo i draghi e se stessa. Pensava di conoscere se stessa molto bene, avendo meditato molte volte circa la propria natura. Ma ha solo iniziato a vedere ciò che è in realtà.

[Akiko Lungko \(la figlia del drago\)](#)
[Monaco 3 / Stregone 7 / Discepolo dei draghi 3](#)



CARATTERISTICHE

Akiko Sensei: Monaco 2; GS 2; Umanoide Medio (umana); DV 2d8+2; pf 11; Iniz +2; Vel 9 m; CA 13 (12 a contatto, 11 colta alla sprovvista); Attacco Base +1; Lotta +6; Att +2 in mischia (1d6+1, colpo senz'armi o bastone ferrato) o +3 a distanza (1+1, shuriken); Attacco completo +2 in mischia (1d6+1, colpo senz'armi) o +0/+0 in mischia (1d6+1, colpo senz'armi o bastone ferrato) o +3 a distanza (1+1, shuriken); AS raffica di colpi, colpo senz'armi; QS eludere; AL LN; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +4; For 12, Des 15, Cos 12, Int 8, Sag 13, Car 12. Altezza 1,67 m; Peso 77,5 kg.

Abilità e Talenti: Equilibrio +4, Nascondersi +5, Saltare +3, Conoscenze (arcane) +2, Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +5, Percepire Intenzioni +3, Osservare +3, Acrobazia +7; Schivare, Competenza nelle Armi Esotiche (shuriken), Lottare Migliorato, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Raffica di Colpi (Str): Utilizzando l'azione di attacco completo, Akiko può effettuare un attacco addizionale per round con i suoi colpi senz'armi, il bastone ferrato o una combinazione di entrambi. Questo attacco extra viene effettuato utilizzando il massimo del suo bonus di attacco base, ma ogni attacco durante il round subisce una penalità di -2.

Colpo Senz'Armi: Akiko guadagna Colpo Senz'Armi Migliorato come talento bonus. Ella utilizza il bonus derivante dal suo punteggio di Forza su tutti i tiri per infliggere danni.

Eludere (Str): Se Akiko effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infligge la metà dei danni con un tiro salvezza riuscito, invece non subisce alcun danno.

Linguaggi: Comune.

Proprietà: Bastone ferrato, 20 shuriken, pozione di resistenza fisica dell'orso, pozione di grazia felina, 4 pozioni di cura ferite leggere, 3 pozioni di scudo della fede (+2), bracciali dell'armatura +1, zaino, giaciglio, razioni, 70 mo.

Akiko Shiikaa: Monaco 3 / Stregone 3 / Discepolo dei draghi 1; GS 7; Umanoide Medio (umana); DV 3d8+3 più 3d4+3 più 1d12+1; pf 33; Iniz +7; Vel 12 m; CA 17 (14 a contatto, 14 colta alla sprovvista); Attacco Base +3; Lotta +8; Att +4 in mischia (1d6+1, colpo senz'armi o bastone ferrato) o +6 a distanza (1+1, shuriken); Attacco completo +4 in mischia (1d6+1, colpo senz'armi o bastone ferrato) o +2/+2 in mischia (1d6+1, colpo senz'armi o bastone ferrato) o +6 a distanza (1+1, shuriken); AS raffica di colpi, colpo senz'armi; QS incantesimi bonus, eludere, benefici derivanti dal famiglia, famiglia lucertola, incremento all'armatura naturale di +1, mente lucida; AL LN; TS Temp +7, Rifl +7, Vol +9; For 12, Des 16, Cos 12, Int 8, Sag 13, Car 12.

Abilità e Talenti: Equilibrio +5, Scalare +4, Concentrazione +3, Nascondersi +6, Saltare +3, Conoscenze (arcane) +7, Ascoltare +6, Muoversi

Silenziosamente +6, Cercare +0, Percepire Intenzioni +3, Parlare Linguaggi (Draconico), Osservare +6, Acrobazia +8; Allerta, Incantare in Combattimento, Schivare, Competenza nelle Armi Esotiche (shuriken), Lottare Migliorato, Iniziativa Migliorata, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Raffica di Colpi (Str): Utilizzando l'azione di attacco completo, Akiko può effettuare un attacco addizionale per round con i suoi colpi senz'armi, il bastone ferrato o una combinazione di entrambi. Questo attacco extra viene effettuato utilizzando il massimo del suo bonus di attacco base, ma ogni attacco durante il round subisce una penalità di -2.

Colpo Senz'Armi: Akiko guadagna Colpo Senz'Armi Migliorato come talento bonus. Inoltre utilizza il bonus derivante dal suo punteggio di Forza su tutti i tiri per infliggere danni.

Incantesimi bonus: Akiko guadagna, come stregona, un incantesimo bonus al giorno derivante da un alto punteggio di caratteristica (Carisma). Questo incantesimo bonus è di 1° livello.

Eludere (Str): Se Akiko effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infligge la metà dei danni con un tiro salvezza riuscito, invece non subisce alcun danno.

Benefici derivanti dal Famiglio: Akiko ha scelto una lucertola come famiglia. Quando il famiglia si trova a 1,5 m da lei Akiko guadagna i benefici derivanti dal talento Allerta unitamente ad un bonus sui tiri per scalare di +3 (già incluso nelle statistiche di cui sopra). Inoltre guadagna i seguenti benefici.

Legame Empatico (Sop): Akiko può comunicare telepaticamente con il proprio famiglia ad una distanza massima di 1,5 km. Oltre a ciò Akiko ha lo stesso grado di conoscenza, di un certo oggetto o posto, che ha il suo famiglia.

Condividere Incantesimi: Qualsiasi incantesimo che Akiko lancia su di se' ha effetto anche sul proprio famiglia se quest'ultimo, al momento del lancio, si trova entro 1,5 m da lei. Può lanciare, inoltre, qualsiasi incantesimo, avente come bersaglio l'incantatore medesimo, direttamente sul proprio famiglia.

Contatto: Il famiglia può scaricare qualsiasi incantesimo a contatto per conto di Akiko.

Mente Lucida: Akiko guadagna un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti dalla scuola di Ammalimento.

Incantesimi da Stregone Conosciuti: A (6/7; CD del TS = 11 + livello incantesimo): o liv- spruzzo acido, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, tocco di fatica; 1° liv- mani brucianti, arma magica, colpo accurato.

Linguaggi: Comune, Draconico.

Proprietà: Bracciali dell'armatura +2, anello di protezione +1, bastone ferrato, 20 shuriken, pozione di grazia felina, pozione di resistenza fisica dell'orso, 3 pozioni di scudo della fede (+2), 4 pozioni di cura ferite leggere, zaino, giaciglio, razioni, 225 mo.

Famiglio Lucertola (Maschio): GS -; Bestia magica Minuscola (animale potenziato); DV 1/2 d8 (7d8 effettivi); pf 16; Iniz +2; Vel 10 m, scalare 10 m; CA 16 (14 a contatto, 14 colto alla sprovvista); Att +7 in mischia (1d4-4, morso); Faccia/Portata 75 cm / 0 m; QS eludere migliorato, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +9; For 3, Des 15, Cos 10, Int 7, Sag 12, Car 2.

Abilità e Talenti: Equilibrio +10, Scalare +10, Concentrazione +2, Nascondersi +13, Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +5, Cercare -1, Percepire Intenzioni +3, Osservare +4; Arma Accurata.

Eludere Migliorato (Str): Se il famiglio effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infligge la metà dei danni con un tiro salvezza riuscito, invece non subisce alcun danno. In caso di tiro salvezza fallito subisce solo metà dei danni.

Akiko Lungko: Monaco 3 / Stregone 7 / Discepolo dei draghi 3; GS 13; Umanoide Medio (umana); DV 3d8+3 più 7d4+7 più 3d12+3; pf 62; Iniz +8; Vel 12 m; CA 21 (16 a contatto, 17 colta alla sprovvista); Attacco Base +7; Lotta +13; Att +9 in mischia (1d6+2, morso) o +9 in mischia (1d6+2, colpo senz'armi) o +10 in mischia (1d6+3 bastone ferrato +1) o +11 a distanza (1+2, shuriken); Attacco completo +9 in mischia (1d6+2, morso) e +4 in mischia (1d4+1, 2 artigli) o +9/+4 in mischia (1d6+2, colpo senz'armi) o +10/+5 in mischia (1d6+4, bastone ferrato +1) o +7/+7 in mischia (1d6+2, colpo senz'armi) o +8/+8 in mischia (1d6+3, bastone ferrato +1/+1) o +11/+6 a distanza (1+2, shuriken); AS arma a soffio (cono di fuoco di 9 m), raffica di colpi, colpo senz'armi; QS incantesimi bonus, eludere, benefici derivanti dal famiglio, famiglio pseudodrago, mente lucida; AL LN; TS Temp +9, Rifl +10, Vol +13; For 14, Des 18, Cos 12, Int 8, Sag 14, Car 13.

Abilità e Talenti: Equilibrio +6, Concentrazione +7, Nascondersi +7, Saltare +4, Conoscenze (arcani) +9, Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +7, Cercare +0, Percepire Intenzioni +4, Parlare Linguaggi (Draconico), Sapienza Magica +7, Osservare +7, Acrobazia +9; Allerta, Combattere alla Cieca, Incantare in Combattimento, Schivare, Competenza nelle Armi Esotiche (shuriken), Famiglio Migliorato, Lottare Migliorato, Iniziativa Migliorata, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Arma a Soffio (Sop): Akiko possiede una arma a soffio, retaggio del suo antenato draconico. Una volta al giorno può soffiare un cono di fiamme di 9 m che infligge 2d8 punti di danno ad ogni creatura nell'area (TS sui Riflessi per metà danni, CD 14).

Raffica di Colpi (Str): Utilizzando l'azione di attacco completo, Akiko può effettuare un attacco addizionale per round con i suoi colpi senz'armi, il bastone ferrato o una combinazione di entrambi. Questo attacco extra viene effettuato utilizzando il

massimo del suo bonus di attacco base, ma ogni attacco durante il round subisce una penalità di -2.

Colpo Senz'Armi: Akiko guadagna Colpo Senz'Armi Migliorato come talento bonus. Inoltre utilizza il bonus derivante dal suo punteggio di Forza su tutti i tiri per infliggere danni.

Incantesimi bonus: Akiko guadagna, come stregona, due incantesimi bonus al giorno derivanti da un alto punteggio di caratteristica (Carisma). Questi incantesimi bonus sono di 1° e 2° livello.

Eludere (Str): Se Akiko effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infligge la metà dei danni con un tiro salvezza riuscito, invece non subisce alcun danno.

Benefici derivanti dal Famiglio: Akiko ha scelto una lucertola come famiglio. Quando il famiglio si trova a 1,5 m da lei Akiko guadagna i benefici derivanti dal talento Allerta unitamente ad un bonus sui tiri per scalare di +3 (già incluso nelle statistiche di cui sopra). Inoltre guadagna i seguenti benefici.

Legame Empatico (Sop): Akiko può comunicare telepaticamente con il proprio famiglio ad una distanza massima di 1,5 km. Oltre a ciò Akiko ha lo stesso grado di conoscenza, di un certo oggetto o posto, che ha il suo famiglio.

Condividere Incantesimi: Qualsiasi incantesimo che Akiko lancia su di se' ha effetto anche sul proprio famiglio se quest'ultimo, al momento del lancio, si trova entro 1,5 m da lei. Può lanciare, inoltre, qualsiasi incantesimo, avente come bersaglio l'incantatore medesimo, direttamente sul proprio famiglio.

Contatto: Il famiglio può scaricare qualsiasi incantesimo a contatto per conto di Akiko.

Mente Lucida: Akiko guadagna un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti dalla scuola di Ammalimento.

Incantesimi da Stregone Conosciuti: (6/8/7/4; CD del TS = 11 + livello incantesimo): o liv - spruzzo acido, distruggere non morti, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, tocco di fatica; 1° liv - mani brucianti, ritirata rapida, arma magica, scudo, colpo accurato; 2° liv - grazia felina, raggio ustionante, movimenti del ragno; 3° liv - volare, eroismo.

Linguaggi: Comune, Draconico.

Proprietà: Bracciali dell'armatura +4, anello di protezione +2, guanti della Destrezza +2, bastone ferrato +1/+1, 20 shuriken, pozione di grazia felina, pozione di resistenza fisica dell'orso, 3 pozioni di scudo della fede (+2), 3 pozioni di cura ferite moderate, 4 pozioni di cura ferite leggere, zaino, giaciglio, razioni, 525 mo.

Famiglio Pseudodrago (Maschio): GS -; Drago Minuscolo; DV 2d12+2; pf 23; Iniz +2; Vel 4,5 m, volare 18 m (buona); CA 22 (14 a contatto, 20 colto alla sprovvista); Attacco Base +7; Lotta -3; Att +11 in mischia (1d3-2, pungiglione); Attacco Completo +11 in mischia (1d3-2, pungiglione) e +6 in mischia (1-2, morso); Faccia/Portata 75 cm / 0 m (1,5 m con la

coda); AS veleno; QS vista cieca, scurovisione (18 m), immunità (paralisi, sonno), eludere migliorato, visione crepuscolare, parlare con il padrone, RI 19, telepatia (18 m); AL NG; TS Temp +9, Rifl +8, Vol +12; For 6, Des 15, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 10.

Abilità e Talenti: Concentrazione +7, Diplomazia +2, Nascondersi +19, Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +5, Cercare +5, Percepire Intenzioni +6, Osservare +6, Sopravvivenza +6; Arma Accurata.

Veleno (Str): Danno iniziale da ferita, TS sulla Tempra CD 14, sonno per un minuto, danno secondario sonno per 1d3 ore. Il CD è basato sulla Costituzione ed include un bonus razziale di +2.

Vista Cieca (Str): Lo pseudodrago può individuare creature fino ad una distanza di 18 m. Gli avversari che non può vedere godono comunque di copertura totale.

Eludere Migliorato (Str): Se il famiglia effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infligge la metà dei danni con un tiro salvezza riuscito, invece non subisce alcun danno. In caso di tiro salvezza fallito subisce solo metà dei danni.

Parlare con il Padrone (Str): Akiko ed il suo famiglia possono comunicare verbalmente come se stessero usando un linguaggio comune. Altre creature non possono capire tale linguaggio eccetto che con mezzi magici.

Telepatia (Sop): Lo pseudodrago può comunicare telepaticamente con creature che parlano il Comune o il Silvano che si trovino entro 18 m.