

Il ritorno del Drago

1 - I giocatori vengono a conoscenza della leggenda

|

2 - Visita al castello nel momento della comparsa

|

3 - Viaggio alla ricerca del Drago

|

4 - Resurrezione del Drago

|

5 - Viaggio di ritorno

|

6 - Battaglia al castello

1.1 Arrivo nella Locanda

I giocatori sono giunti da qualche tempo in un paesino molto piccolo (Orlaban), popolato per lo più da contadini e piccoli mercanti, gente umile e poco propensa al dialogo. Alloggiano da qualche giorno in una locanda per nulla lussuosa. Una sera si intrattengono più del solito nella taverna sotto la locanda, e ad una certa ora arriva un vecchio. Tutti i bambini sembrano felici del suo arrivo, e neanche lo fanno entrare che cominciano a chiedergli di raccontargli una storia. Il vecchio visibilmente contento delle attenzioni che i bambini gli dedicano, si siede ad un tavolo, ordina una birra all'oste e comincia a raccontare la sua storia. Il gruppo ascolta l'incipit in maniera disinteressata ma ad un certo punto i bambini sembrano scocciarsi della storia, dicendo che ne vogliono una nuova e che il vecchio gli racconta sempre le stesse. Allora l'anziano indispettito li scaccia via tutti malamente e comincia a sbuffare dicendo: *"i giovani non ascoltano più i vecchi... dove andremo a finire, quando anche il rispetto e l'onore scomparirà dalla terra"* e *"ahh, non mi credono... Piccoli topi ignoranti!"*

1.2 La leggenda

Il suo nome è Grundar, ed è un vecchio del posto, che ha speso l'intera vita al servizio del Re (non quello di Caldoran), udendo così molti miti e leggende. Ora, nella vecchiaia, lui rivende queste storie a chiunque lo voglia ascoltare, nella speranza di guadagnarci una birra o un pasto caldo. Egli ritiene fermamente che in fondo ad ogni leggenda esista una verità. Se l'avventura è ambientata in una città, una biblioteca, una libreria ben fornita o un saggio possono provvedere informazioni aggiuntive; ad esempio possono indicare il posto dove ebbe luogo la distruzione del castello a causa dell'incursione del drago oppure la locazione di *Caldoran*, il reame di Lord Caldoran.

Il capitano di un esercito nemico che marciava nel territorio di Caldoran arrivò con il suo esercito sino alle soglie del castello del Lord. Mentre riceveva udienza da Caldoran egli conobbe la figlia del re, e ne rimase così incantato che la chiese in sposa, promettendo in cambio di proteggere quel reame che aveva da poco invaso da pericoli esterni. Il Re acconsentì e, come previsto dal contratto, il suo regno passò sotto quello di Caldoran e lui giurò di difenderne i confini. La vita continuò tranquilla e felice per diversi anni, quando una sera, seduto a cena con la sua amata moglie, un messaggero portò il ferale annuncio che il terribile Ember, un crudele drago, era stato avvistato vicino al castello. Lord Shibban si sentì così oltraggiato da quell'insolente messaggero che lo imprigionò nelle segrete del castello, con l'idea di lasciarlo meditare fino a quando non avesse concluso la cena. Ma i tempi non glielo concessero: il malvagio Ember scese improvvisamente sopra il castello, uccidendo e ferendo un gran numero di guardie e soldati con il suo soffio mortale. Quindi puntò a Est, verso il mare, per portare anche lì caos e distruzione. Infine scomparve, così

come apparì: chiudendosi nuovamente nel sudario delle leggende.

La rottura del giuramento comportò, per Lord Shibban e per i suoi cavalieri, un eterno stato di sonno senza riposo oltre la morte. Per questo motivo i loro spiriti non trovarono pace e sono costretti, ancor'oggi, a vagare per il mondo, all'interno del castello, fino a quando le loro colpe saranno scontate, ovvero fino a quando non uccideranno il drago o non moriranno nel combattimento. Si racconta però che durante certe notti il castello riappaia dove sorgeva una volta.

Grundar conclude la sua storia scolandosi l'ultimo sorso di birra e dicendo che si dice che il castello torni *"solo quando il Drago sorge, nella notte, dalle montagne"* (quando la costellazione del Drago sorgerà dalle montagne)

1.3 Fine della serata

Grundar cerca di farsi offrire altra birra, tergiversando sulla storia, cercando di guadagnarci il più possibile con la storia del drago, ma in realtà non sa molto altro. Alla fine ammette di non sapere nulla di più, ma ha sentito racconti di persone che sono andati alla ricerca del castello, ma che non lo hanno trovato, dopotutto senza sapere il posto è come cercare un ago in un pagliaio.

1.4 Orlaban

- Nella biblioteca del paese ci sono un paio di libri che fanno riferimento alla leggenda (facilmente rintracciabili se si consulta il bibliotecario oppure l'indice dei libri, ma impossibile da trovare senza questi aiuti). Il Bibliotecario è un esperto di leggende, avendo passato anni in quell'edificio, e può dire molto di più di quanto i Pg possano leggere sui libri, come il fatto che il castello riappare nonostante il drago non sia mai tornato, e illustra i suoi dubbi. Indica loro un paio di avventurieri che sono andati alla ricerca del castello fallendo.
- Il resto delle persone nel paese credono che sia solo una vecchia leggenda e non tutti la conoscono, ma tutti indicano nell'astrologo la persona adatta per parlare di queste cose.
- L'astrologo abita un pochino in disparte, e dal tetto della sua casa fuoriesce un grande cannocchiale puntato verso il cielo. E' riottoso a parlare con chiunque non si degni all'altezza di una discussione civile, quindi dipende molto dal tipo di approccio che si ha con lui. Se riusciranno a parlargli, egli racconterà la stessa identica storia, senza accennare alla parte che riguarda il sorgere del drago. Se i Pg gliela menzionano lui comincia a ridere e svela loro quello che pensa significhi.
- Nel paese c'è anche un saggio, che è tenuto in molta considerazione da tutti, perché ha doti di guarigione, ma in realtà è soltanto un ciarlatano che fa leva sulle sue scarse doti per truffare la gente, facendole credere di avere immensi poteri magici e veggenti.
- C'è una possibilità che qualche avventuriero senta i discorsi dei pg e li avvicini per parlare e vendere loro informazioni e magari offrirsi come guida per il castello (1-4 d20). Ci sono due guide nel paese, una onesta, l'altra invece è solo un ladro che condurrà gli avventurieri in una imboscata per portare via il loro appariscente equipaggiamento (10% onesto – 90% ladro).

2.1 Viaggio verso il castello

(Probabilità incontri 10%)

Se i Pg hanno iniziato il viaggio sapendo il posto, ma non la data di apparizione del castello potranno accamparsi nei pressi delle rovine che raggiungerebbero dopo 5 giorni di cammino, aspettando pazientemente il verificarsi dell'evento (2d20 giorni), facendo i conti con gli attacchi degli animali, il freddo e le provviste. Se sanno la data di apparizione del castello, ma non la zona, hanno una possibilità del 5% di trovarlo all'interno della notte in questione. Se ignorano entrambe le informazioni la ricerca sarà solo una perdita di tempo e di forze. Se conoscono entrambi i dati raggiungeranno la zona senza problemi dopo 5 giorni.

2.2 L'imboscata

Se la guida che li conduce è il ladro, i Pg cadranno vittime di una imboscata dove gli verrà chiesto di separarsi da tutto il loro oro, le armi più appariscenti e gli oggetti che sembrano di valore. Se rifiutano

verranno attaccati, se accettano si ritroveranno senza il loro equipaggiamento ma vivi. Se invece la loro guida è onesta avranno la possibilità di accorgersi che qualcuno li sta seguendo e che gli stanno preparando un'imboscata (ck Percezione). Se l'imboscata, attesa o meno, avviene mentre i pg passano in una stretta gola, gli viene gettata una rete dall'alto che possono tentare di evitare solo se avevano percepito che qualcosa non andava o erano pronti a qualche evento (ck Agilità +3). La rete può essere tagliata in un turno con armi da taglio, ma non da contusione. I ladri sono quanti sono i Pg più 2 (non farebbero mai un'imboscata sapendo di essere in inferiorità numerica).

Nome/Vita	Adm/Mira/Mani	Arma/Danno/B.Forza	Agilità/Colpi	Equipaggiamento
Ladro – Guida /25	13/11/8	Spada/d6+3/+3	12/3	Cibo 3 giorni, pugnale da lancio

(Figura Campo di Battaglia della gola)

La prima azione che i ladri fanno è quella di tirare la rete nella gola alta circa 2,5 m, dopodiché scendono e cercano di uccidere come meglio possono i Pg.

Alla fine del combattimento se la loro guida è morta (il che può accadere sia che sia buona (uccisa dai ladri) o cattiva (uccisa da loro)) dovranno decidere che cosa fare. Se la loro guida onesta è in vita il viaggio può proseguire.

2.3 La notte del Drago

Arrivati nei pressi delle rovine e al giusto momento, il gruppo si troverà dinnanzi alla costellazione del Drago che sorge e un forte squillo di tromba come di allarme. Il castello sembra riprendere il suo antico splendore e imponenza, e le sue mura si animano di soldati pronti a combattere. Dopo diversi minuti i Pg vedono che non succede null'altro. I soldati rimangono fermi in attesa di un attacco. Se il gruppo si avvicina all'entrata del castello normalmente gli verrà chiesto di identificarsi e saranno lasciati passare e scortati dal re. I Pg vedranno delle immagini distorte della realtà, vedranno le rovine del castello mescolate alle visioni di come era una volta, se faranno parola di questo fatto con qualcuno verranno creduti pazzi e non verranno presi sul serio. Per i Soldati il tempo si è fermato a quando il giuramento è stato infranto. Se tenteranno di entrare di nascosto verranno presto catturati e portati davanti al re. Tutto quello che nel castello viene preso dai Pg all'alba diverrà cenere.

Lord Shibban li riceve seduto sul suo trono, lui è l'unico che in parte è consapevole del suo stato attuale, anche se crede di essere ancora in vita e che il suo castello sia ancora fiorente, ma sa bene che se vuole essere liberato dal peso dello spergiuro deve uccidere il drago, o morire nel tentativo. Racconta loro tutta la storia e chiede ai Pg di eseguire per suo conto una missione, e avranno come ricompensa la sua gratitudine e molto denaro se sono entrati normalmente, e solo la loro libertà se invece sono stati catturati. La minaccia che fa loro il Lord in questo caso è di perseguitarli fino alla morte con ogni mezzo. L'unica cosa che il re sa del Drago è che è scappato in direzione est.

Il re confida loro che non può andare lui stesso alla ricerca del Drago perché deve difendere il castello che occupa, e non può inviare forze alla sua ricerca perché servono per mantenere il presidio. Dopo aver parlato con loro il Lord li congederà e non darà più loro ascolto. Nessuna delle guardie del castello darà la benché minima attenzione ai Pg, come se non li vedessero né sentissero.

Ai Pg non rimane che tornare indietro a Orlaban e prepararsi per un lungo viaggio verso est se vogliono trovare questo drago e riportarlo al castello.

2.4 Ritorno a Orlaban

(Probabilità incontri 10%)

Ci vogliono altri 5 giorni, 7 se senza guida, per tornare nel paese di partenza, per un territorio impervio. Tutti gli abitanti saranno sorpresi dalla voce che comincia a girare che qualche avventuriero ha trovato il castello, ma trattano i Pg con diffidenza visto che hanno anche saputo che vogliono riportare in quelle zone il drago Ember. Nessuno ospiterà più i Pg né parlerà con loro e non gli venderanno nulla.

3.1 La Partenza

Non c'è molto che possano fare i Pg nella cittadina se non mettersi in viaggio.

I Pg hanno come unica informazione il fatto che il drago si dice sia volato verso est, quindi verosimilmente si dirigeranno verso questa direzione. Il viaggio durerà circa una decina di giorni e possono affrontarlo come meglio credono, se a cavallo il tempo di percorrenza verrà dimezzato. Se chiedono di carovane in partenza, chiedendo a qualcuno che abbia un minimo a che fare con queste cose (un mercante ad esempio) gli verrà detto che ne partirà una di lì a tre giorni. In questo caso, possono decidere di affrontare il viaggio in carovana pagando come passeggeri (50 m.o.), o lavorando come guardie in caso di pericolo. Durante il viaggio i Pg dovranno mangiare, e se non hanno preso provviste potranno comprarle da qualche fortuita carovana che potrebbero incontrare (20% per ogni giorno) ad un prezzo 10 volte maggiore. Se non mangiano perdono 2 P.V. al giorno e dormendo non ne recuperano nessuno. Viaggiare senza acqua significa andare incontro a morte certa se nel giro di tre giorni non trovano rimedio.

3.2 L'inizio del Viaggio

(Probabilità incontri 20% - zona soggetta a frequenti scorribande)

Il viaggio verrà condotto su un terreno arido e argilloso, non ci sono campi coltivati e difficilmente si vedono arbusti crescere da qualche parte. Il territorio è secco nonostante la stagione calda debba ancora arrivare, impossibile trovare qualcosa di commestibile. Di giorno la temperatura si innalza a vette molto alte, mentre di notte se non si accende il fuoco si rischia di non svegliarsi la mattina seguente. La situazione si addolcisce mano mano che ci si prosegue verso il mare.

Il viaggio fino a Celebiaur, il ponte sul fiume Celebnuin, dura 8 giorni, la metà a cavallo. Il ponte è ben guardato da guardie del feudo visto che è l'unico passaggio possibile sul fiume per miglia. I Pg dovranno pagare un pedaggio e chiedendo spiegazioni gli verrà detto che la guardia al ponte costa gli stipendi dei soldati. Il pedaggio è di 10 m.o. a Pg e compagno di viaggio. Potranno anche comprare provviste dai soldati, ma non le cederanno se non ha un ottimo prezzo, per loro.

Superato il ponte il paesaggio si fa più dolce e meno brullo, il cibo si trova più facilmente visti gli insediamenti più frequenti di contadini. Il clima, mitigato dalla vicinanza del mare, si fa mano mano meno rigido.

3.3 Arrivo a Talebar

Talebar è una città di mare nel senso classico del termine, tutta basata sul commercio data la sua posizione favorevole, unico porto per miglia. Poco dediti alla pesca, i suoi cittadini sono quasi tutti commercianti. Nel mercato stabile di Talebar si può trovare di tutto, mercanzia proveniente da posti lontanissimi e curiosità uniche al mondo. Il governo della città è affidato interamente alla gilda di mercanti che ha preso il potere con il tempo, condizionando l'economia della città in maniera sempre più decisiva. Il servizio d'ordine della città è molto severo, perché la sicurezza nelle strade rende più sicuri i mercanti e più fluidi gli scambi. Ogni tentativo di sovvertire l'ordine delle cose sarà severamente represso.

A Talebar, come in ogni altro posto di mare le leggende sono moltissime, e non sarà difficile per i Pg trovare informazioni sul Drago rosso Ember (nessuno lo chiamerà così, visto che il nome non è conosciuto in città). Se ricercano qualche anziano del posto egli saprà certamente raccontargli un frammento dell'intera storia del drago, adeguatamente ingigantita dal passare degli anni.

“La storia del Drago Rosso è una delle mie preferite. Circa 400 anni fa un drago rosso, proveniente da Ovest sorvolò la città. A dire il vero non si soffermò molto in questa città, allora poco più che un piccolo paese, ma, evidente affamato e in cerca di cibo attaccò un allevamento di bestiame. Sfortunatamente a fare la guardia al bestiame si trovava una fanciulla che non fece in tempo a scappare, e finì nel pranzo del Drago, nonostante costituisse un magro boccone per una bestia immonda come quella. Dopo il banchetto il Drago proseguì il suo viaggio verso est. Il padre, un ex-combattente divenuto mercante, giurò vendetta contro quella bestia, e sperperò tutti i suoi averi per mettere insieme una compagnia che avrebbe dato forza alla sua promessa di vendetta. La storia finisce qui, con la spedizione che salpa dal porto, visto che non si hanno avuto più loro notizie.”

Non troveranno in questo luogo altre informazioni, se non:

- Vaghe allusioni ad un'isola dove sembra che sia sbarcata la compagnia, cercando meglio scopriranno anche il nome “Deadeloth”
- Le parole che il padre della ragazza ripeteva in continuazione: “Farò della tomba del drago il mio castello, e riposerò con mia figlia in pace.” (Frase che acquisterà un senso una volta sull'isola)

- Qualche accenno al fatto che il padre fosse pazzo, e che abbia effettivamente ucciso il drago e poi si sia liberato della vita a sua volta, finalmente placata la sua sete di vendetta

I Pg troveranno facilmente una nave che li porti come passeggeri sull'isola in questione (Deadeloth), visto che è una rotta molto battuta. Gli verranno chieste 50 m.o. ciascuno per vitto e alloggio.

3.4 Viaggio per Deadeloth

Il viaggio durerà in tutto una 15ina di giorni, e tutto scorrerà tranquillo fino al 12 giorni, la mattina presto del quale, ancora buio, la vedetta scorderà un nave in veloce avvicinamento verso di loro.

La nave in arrivo è una di Lingwe'edan, uomini pesce che hanno la particolarità di attaccare la navi assaltandole, e affondando la propria, in maniera da dare il massimo nel combattimento, visto che una ritirata non è pensabile. Il numero dei Lingwe'edan è di $3d6 + 5$, ma non dovranno essere affrontati tutti dai Pg, visto che anche l'equipaggio si difenderà dall'assalto. La battaglia è a libera interpretazione del Master.

Nome/Vita	Adm/Mira/Mani	Arma/Danno/B.Forza	Agilità/Colpi	Equipaggiamento
Lingwe'edan/35	13/11/8	Alabarda/d12/+3	19/0	-

(Figura Campo di Battaglia della nave)

Alla fine della battaglia i corpi verranno rigettati in mare, visto che l'odore dei cadaveri degli uomini pesce è insopportabile, e con essi anche i corpi dei morti in battaglia, per evitare diffusione di malattie.

3.5 Attracco a Teutilan

Qui i Pg verranno a conoscenza della conclusione della storia che stanno rincorrendo da giorni interi. Molte persone sanno l'intera storia visto che i soldati che facevano parte della compagnia sono sbarcati in quell'isola.

Il padre della ragazza uccisa era effettivamente diventato insano di mente, ma i soldi che elargiva a destra e a manca per ogni servizio reso erano un buon metodo per far sorvolare sulla sua follia. Insieme con la compagnia ricercarono il drago sull'isola, sicuri che si trovava lì, visto il lungo viaggio senza sosta che aveva dovuto percorrere sul mare e il recente avvistamento, senza conseguenze in termini di vite umane, che c'era stato di lì a due giorni. La compagnia di mercenari arrivò effettivamente alla tana del Drago, che aveva in realtà proprio lì la sua fissa dimora, nascosta dalle perenni nubi delle alte vette, dopo una interminabile scalata e colsero la bestia nel sonno. Quello che successe dopo non si è più saputo, verosimilmente il Drago riuscì a scappare, ma nessuno ne è certo. Il comandante della compagnia fu l'unico a ridiscendere dalla montagna, completamente divorato dalla follia, e con i suoi ultimi soldi noleggiò la mano d'opera dei maghi dell'isola e i migliori fabbri li presenti. Ci fu una grossa spedizione verso la vetta, ma nessuno di quelli che parti fece mai ritorno. Quello che pensa la gente è che il Drago, in precedenza scappato, sia tornato poi nella sua tana e abbia fatto un sol boccone del pranzo che gli si era presentato nella sua tana. In realtà la compagnia aveva ucciso il drago, e solo il vecchio era sopravvissuto alla battaglia. E con la seconda spedizione fece costruire nella enorme tana del drago un monumento alla sua follia, un labirinto pieno di trappole, per proteggere quella che sarebbe stata la sua tomba. Finiti i lavori, uccise tutti quelli che l'avevano costruita per mantenere il segreto più assoluto sulla cosa, pensando che il tesoro del drago sarebbe stato un richiamo troppo forte per chiunque e chissà quante persone avrebbero violato il suo riposo eterno. Fu così che il vecchio alla fine si uccise vicino al cadavere del Drago suo nemico.

Nessuno del posto è disposto ad accompagnare i Pg alle soglie della tana del drago, ma gli indicheranno la via dietro pagamento.

Cercando ulteriori informazioni i Pg scopriranno :

- La posizione più o meno precisa della tana del drago
- Alle persone partite per la montagna era stato preannunciato che avrebbero dovuto lavorare a un progetto che prevedeva l'uso di molte trappole
- I maghi erano stati avvertiti di portare tutti i loro più potenti libri di incantesimi con se

Poco prima della loro partenza verso la montagna un ragazzo offrirà al gruppo un amuleto che dirà di aver trovato girovagando per la montagna, con vicino un pezzo di carta su cui era scritto “ *Avrei potuto domarlo con questo, ma la mia sete di vendetta era troppo grande*”. I Pg sono di fronte ad un truffatore che chiederà loro 1000 m.o. per comprare un amuleto che di magico non ha proprio nulla.

3.6 La Scalata verso Carad’Loki Orod

(Probabilità incontri 5% - zona evitata da tutti)

Il viaggio verso la vetta durerà 3 giorni se sanno dove si trova altrimenti 1d6+3 giorni.

Arrivati all’entrata della tana troveranno l’incisione “ *Non disturbate il riposo di chi è morto con l’anima in pace, non disturbate il padre che dorme dopo aver sofferto; Capire quello che un pazzo prova, la chiave per essere il ben venuto.*”

Da qui si entra nel Dungeon che porta alla tana-tomba del drago. Si capisce facilmente che questa non era la vera entrata della tana del drago, ma che è stata scavata dagli uomini che lavoravano per il padre pazzo. L’illuminazione interna è per mezzo di sfere di luce prodotte magicamente e ancora funzionanti anche se con una luce fioca. Non si ha bisogno per tanto di torce o altro.

(Figura Dungeon)

1. Appena varcato l’ingresso ci si ritrova in una grande stanza scavata nella roccia. Le pareti sono troppo lisce e perfette per essere state scavate da mani umane, è chiaro in questo caso l’uso della magia. Nell’aria, fino ad un attimo fa fresca, c’è un odore di decomposizione e morte, anche se non se ne vede la fonte, sembra di essere in un cimitero. Dopo qualche istante che i Pg tergiversano nell’entrata un forte freddo si impadronisce di tutti loro, al centro della sala appare una figura di vecchio, con lunga barba e capelli bianchi, vestito solo di una veste bianca. Parla a quello che sembra più averlo capito durante l’avventura. Il vecchio alza una mano verso di loro, e un Pg a caso cade privo di sensi a terra, come morto. Il vecchio rimane impassibile e riabbassa lentamente la mano. Se almeno un Pg viene colto da ira improvvisa, il vecchio sorride dicendo “ *Puoi capire la prima sensazione che ho provato quando persi il mio fiore, forse puoi sperare di venirmi a fare compagnia*”, dopodiché scompare e il Pg che sembrava morto si rianima. Se invece i Pg rimangono calmi o circospetti, quantomeno razionali, il vecchio farà una smorfia e dirà “ *Quanto siete lontani dal comprendermi, troppa razionalità nei vostri cervelli, troppa poca umanità, morirete qui*”. Quando il vecchio scompare il Pg caduto in terra alla fine si rialza comunque e dice di non ricordare nulla.
2. Questa è la stanza da cui proviene il fetore di decomposizione, qui giacciono moltissimi cadaveri ormai decomposti. Vedendo i corpi capite che molti di essi sono maghi, e analizzando i cadaveri si può scoprire che non sono morti per ferite o chissà cos’altro, sono semplicemente morti di fame. Analizzando la stanza si vede che da dentro non c’è nessuna maniera di aprire la porta che i Pg hanno trovato da fuori. Se tra i Pg c’è qualcuno che usa la magia, si sentirà a disagio nella stanza, e tutte le armi magiche dei Pg diverranno inspiegabilmente pesanti. Cercando tra i corpi, riuscendo a trattenere i conati di vomito (ck Costituzione +7 altrimenti non si riesce a portare a termine la cerca), si riesce a trovare un foglio di carta recante queste parole: “ *Catturati nella nostra trappola. Il vecchio pazzo ci ha convinti a provare questa stanza costruita da noi stessi, schermata ad ogni tipo di magia. Dopo averci fatto entrare qui dentro ha chiuso la porta, che si apre solo da di fuori e ci ha lasciato qui a marcire, impotenti senza la nostra arte. Dovevamo capire prima il suo folle disegno, anche l’epidemia tra i braccianti a lavoro quasi compiuto doveva esserci di monito. Abbiamo costruito la nostra tomba, come lui la sua.*” Nella stanza non ci sono amuleti né pergamene, che con il tempo sono state distrutte dalla potente magia che ancora oggi aleggia nella stanza, e i Pg si accorgono che rimanere ancora un poco lì dentro significherebbe perdere i loro oggetti magici.
3. Qui ci si trova davanti ad un fossato senza fondo. Una scritta sul muro prima della fine del corridoio recita: “ *La cecità vede cose che l’occhio nasconde*”. In realtà questo corridoio è normalissimo, soltanto una potentissima illusione ottica fa sembrare il tutto un pozzo senza fondo lungo 7m. Alla fine del baratro si intravede una fontana, e si sente il rumore di acqua che zampilla da essa.
4. Qui i Pg si trovano davanti ad uno spettacolo macabro senza pari. Dalla fontana sgorga sangue, come da una profonda ferita aperta. Questo è il sangue che serve a placare la sete della Vendetta, la statua nell’anticamera della sala del Drago.
5. Questa stanza, a differenza delle altre sembra leggermente più calda. Ci sono due statue che raffigurano due grandi guardiani, vestiti di tutto punto con un armatura pesantissima, il volto coperto interamente

da un elmo raffigurante il grugno di un orco. Al centro dei due c'è un pesantissimo baule in legno e ferro, sopra di esso una targa con scritto: "La cupidigia corrode il cuore, offusca la vista, dona la pace". La "pace" è intesa come morte, visto che se si tenta di aprire il baule i due guardiani si animano e attaccano chiunque si trovi nella stanza. Se i Pg battono in ritirata i guardiani non li seguiranno, ma rimarranno a guardia del baule. Appena il baule viene aperto inoltre si sprigiona una nebbiolina fittissima che riduce di molto la visibilità e provoca bruciore agli occhi (malus di -4 al ck per colpire). Se i Pg riescono in qualche maniera a prendere il contenuto del baule e a scappare (i guardiani sono a guardia del baule, non del contenuto) si ritroveranno con un pugnale da lancio che reca sopra un'iscrizione con il suo nome: "Gurthamin Sikil". I Pg non conoscono questa lingua, ma se chi lo tiene in mano riesce un ck di Percezione può capire che la sua magia ha qualcosa di diverso dalle altre armi magiche che gli altri Pg hanno, sbagliandolo invece di capisce che il pugnale torna indietro al lanciatore se scagliato. In realtà questo pugnale si chiama "Pugnale del suicidio" e si chiama così perché chi lo lancia se lo vede tornare indietro e colpirlo senza possibilità di scampo, visto che il Pg non si aspetta tale comportamento. Ogni volta che il pugnale colpisce in questa maniera acquisisce un +1 al danno.

Nome/Vita	Adm/Mira/Mani	Arma/Danno/B.Forza	Agilità/Colpi	Equipaggiamento
Guardiani/100	19/5/17	Spada 2m/2d6/5	10/4	-

6. Avvicinandosi a questa zona i Pg vedono che la fattura delle pareti scende incredibilmente e improvvisamente di qualità. In terra ci sono dei frammenti di una lastra di marmo che probabilmente copriva l'ingresso a questa area, come la si volesse tenere nascosta. Questa è l'ala dove erano stati costruiti gli alloggi per chi lavorava alla costruzione del tempio. La prima sala è la cucina, dove però lo spettacolo che si presenta è terribile. Riversi sui tavoli si trovano i cadaveri di una trentina di persone. Dire quale sia stata la causa della loro morte è impossibile, visto che sono morti grosso modo da 300 anni.

7. In questa stanza invece si trovavano gli alloggi per la notte per i lavoratori. Sui letti ancora giacciono i cadaveri. Cercando tra i corpi si riesce a trovare il diario di un bracciante. Il tempo ha fatto il suo lavoro sul libro, molte pagine sono state interamente mangiate da chissà qualche tipo di animale, solo poche righe del periodo appartenente alla costruzione del tempio sono leggibili

"Sono stato costretto a venire a lavorare a questo folle progetto, ma lavorare qui mi piace, sembra stiano costruendo una specie di tempio o qualcosa di simile"

"...oro procede bene e velocemente, grazie all'abilità dei maghi che sono qui, mentre io lavoro con i manovali al progett.."

"...nti i cadaveri che dovrà custodire questo tempio, che in realtà sarà una monumentale tomba. Erano tre i corpi, uno di una giovane e bella donna, il corpo dilaniato da chissà quale bestia feroce. Gli altri due invece erano una donna e suo figlio, uccisi chissà da cosa, visto che non c'erano segni di ferite o altro sul corpo. C'è chi dice che sia la famiglia del costruttore di questa tomba, ma io non .."

"...bagliavo. In effetti i cadaveri sono quelli della famiglia del vecchio che sta costruendo tutto questo. Cominciano a girare voci poco rassicuranti. C'è chi dice che siamo vicini alla tana di un drago, chi invece sussurra che ad uccidere la sua famiglia sia stato proprio il vecchio.."

"Ho visto per la prima volta il padrone di tutto quello che stiamo facendo qui. Una persona calma, un signore anziano, invecchiato dalla vita e non dagli anni. Tutti fanno finta di non accorgersi del suo sguardo folle, e continueranno così almeno finché avrà soldi in tasca con cui accecare gli occhi di chi tratta con lui."

Dopo molte pagine strappate...

"...me tutti quanti stanno morendo, anche io mi sento venire meno, ci devono aver avvelenati. Ma chi può essere stato? E perché? C'è chi da la colpa al vecchio padrone, dicono che è un folle che vuole uccidere chiunque abbia lavorato alla costruzione della sua tomba familiare. Ho visto la follia nei suoi occhi, e comincio a credere alle voci che giravano qui dentro. Spero almeno di riuscire a capire il perché prima di morire.."

Il libro finisce qui.

8. Porta blindata. Solo con la chiave si può aprire visto che è difesa magicamente da ogni intrusione. Sulla porta c'è scritto a ripetizione, a coprire l'intera superficie: "Devi capire la mia pazzia e cercare nella ferita che mai si rimargina". La chiave della porta è nascosta sul fondo della fontana che sgorga sangue.

9. La stanza è molto più grande delle altre, delle colonne altissime sorreggono un soffitto appena visibile data la fioca illuminazione delle sfere luminose che sono sparse per tutta la costruzione. Le colonne sono

in marmo rosso e fredde al tatto. Il resto della stanza è imponente a partire dalle rappresentazioni gigantesche che si vedono sui muri, scene che raccontano tutta la storia del vecchio che avete inseguito a secoli di distanza. Le figure sui muri, se esaminate, narrano in ogni dettaglio la storia del vecchio. Dalla morte della figlia, alla cerca con i cavalieri all'uccisione del drago, alla costruzione del tempio, dall'uccisione della sua famiglia al suicidio del vecchio. Dopo qualche tempo una voce rimbombante risuona per la sala. Un golem di pietra comincia a parlare dal suo piedistallo:

“Non un fiato, se non la risposta. Comprendete la pazzia. La mente muore, il cuore si spezza, una morte feroce, gli occhi si chiudono senza più riaprirsi. Un padre dimezzato, senza più il suo capolavoro. Qual è il suo primo pensiero? Una parola, non si più.”

Ogni parola detta dai Pg sarà presa in considerazione come fosse la risposta alla domanda. I Pg non devono avere la possibilità di parlare, a meno che non vi riescano in silenzio.

Con un ck di Intelletto ogni giocatore può capire che ci sono in gioco 4 possibilità. Pace, Vendetta, Rabbia, Pazzia. Devono dire quale di queste sensazioni ha colpito per primo il vecchio. Naturalmente è la pazzia, come si capisce anche dalle parole del Golem. Chi risponde in maniera errata viene catapultato da Golem con un pugno mentale lontano dagli altri subendo un d6+2 danni senza la possibilità di assorbirli con l'armatura.

10. Questa è l'anticamera della tana del drago, anche se i Pg non lo sanno. Qui ci sono 3 statue, ognuna della quali pone un richiesta che deve essere interpretata ed esaudita. Quando tutte e tre le statue saranno soddisfatte, allora apriranno il varco per la tana del drago. Su ogni statua c'è una targa come ad indicarne il nome.

Vendetta: *“Placa la mia sete”*. La statua raffigura il vecchio, con la bocca spalancata e cava al suo interno. Per placare la sua sete i Pg dovranno portargli un poco del sangue che sgorga dalla fontana, visto che quella della statua è sete di vendetta.

Rabbia: *“Soddisfa la mia Ira”*. Il vecchio questa volta ha una mano tesa verso i Pg, come a chiedere qualcosa. Per soddisfarlo i Pg dovranno portargli la testa del Drago che si trova nella stanza dove si raffigura la vittoria del Drago (12).

Disperazione: *“Voglio chiudere i miei occhi senza avere mia figlia davanti agli occhi che urla”*. Esaminando bene la statua si vede che la testa può essere rimossa dal suo posto, e una volta tolta gli occhi si chiudono in pace.

11. Qui si trovano dei giardini molto belli, che stonano con il resto dell'ambiente che non ha nulla di dolce, mentre qui sembra di trovarsi in qualche giardino curato amorevolmente da qualche donna. Al centro dei giardini si trovano tre bare di cristallo trasparente. Contengono i corpi dei parenti del pazzo, la madre e i due figli. Nessuno dei corpi ha subito la minima decomposizione e anzi sembrano solo persone che stanno dormendo. La figlia in particolare, invece di essere dilaniata dai morsi del drago che l'ha uccisa non ha nessun segno di ferita. Su ogni bara c'è una targa con scritto *“Vi voglio ricordare per sempre così, i vostri corpi devono riposare vicini, un vaso senza un suo pezzo non vale nulla”*.
12. In questa stanza si trovano diverse statue che compongono messe insieme una battaglia contro il Drago Ember. Solo che questa volta è il drago a vincere, diversamente dalle pitture nel salone con le colonne. Una targa dice: *“Non avrei trovato pace”*. Analizzando bene la statua del drago si può vedere che la testa può essere rimossa.
13. Alla fine di questo corridoio si trova una pozza d'acqua che lambisce il resto del pavimento. La fossa è profonda 3 metri e sul fondo c'è un passaggio che conduce in un'altra stanza. L'acqua non è abbastanza limpida da intravedere il fondo e con esso il passaggio senza immergersi.
14. Sala dove riposa lo spirito di un mago che ha aiutato a costruire la tomba, imprigionato qui dagli altri maghi, sotto richiesta del Vecchio, prima che li uccidesse tutti quanti. Egli sa tutta la storia della tomba, e può aiutare i Pg, senza mai dire tutta la verità. Il suo compito senza fine è quello di raccontare la storia com'è andata veramente.

4 La resurrezione del Drago

Nella tana del Drago si trova ogni genere di tesoro e ricchezza, tutto è silenzio, e appena superato un enorme corridoio si arriva alla caverna del drago, che ha un enorme foro che da sull'esterno della montagna, quella è la vera entrata della tana, inaccessibile dall'esterno se non dopo una estenuante scalata. Da li devono essere

passata la compagnia. I Pg si trovano di fronte ad uno spettacolo incredibile. Montagne d'oro ovunque e sopra la più grande, le enormi ossa del Drago Ember, con accanto quelle del vecchio pazzo.

Adesso la questione è la seguente. Il Drago è morto. Ma ai Pg serve il Drago vivo. L'unica possibilità di compiere la missione è quella di resuscitarlo, ma come? Questo dovranno riuscire a farlo da soli, e va presa come buona ogni soluzione ragionevole.

Se i Pg si interesseranno ad una maniera per far rivivere il Drago verranno a conoscenza del fatto che spesso i risvegliati da sonno della morte si ritrovano molto cambiati nel carattere, il che si riflette in un cambiamento dell'allineamento. Il Drago Ember infatti, se lo resusciteranno diverrà un Caotico Buono, con inflessioni da piromane autolesionista. Inoltre il drago è anche duro di orecchi e un pochino cieco (e questo spiega perché si sia mangiato la figlia del commerciante, in realtà lui voleva solo il bestiame) e quindi spessissimo fraintenderà le richieste dei Pg. Se a qualcuno venisse in mente di prendere parte del tesoro del Drago, egli, una volta resuscitato chiederà che gli venga restituito (i draghi sono molto gelosi del loro tesoro, fino all'ultima moneta). Ogni tanto il Drago avrà anche qualche tendenza a mangiare i Pg, dopotutto sono stato il suo cibo per molto tempo.

I Pg troveranno a Teutlan un chierico che sarà disposto ad aiutarli, ma se gli dicono per chi è l'incantesimo di resurrezione egli si rifiuterà categoricamente. E dovranno cercare aiuto altrove (a Capo Nade'Wen per esempio). Una resurrezione comunque non costerà ai Pg meno di 500 m.o.

Se i Pg dovessero decidere di lasciar perdere la missione potrebbero tornare a Caldoran e raccontare tutto al Re, il quale tristemente dovrebbe prendere coscienza del fatto che non potrà mai riposare in pace.

Una volta risvegliato il drago, se preso nella giusta maniera, eseguirà le richieste dei Pg (se ad esempio lo invogliano dicendo che nel castello di Caldoran ci sono persone che lo hanno sfidato). Prima di partire il Drago in un gesto di bontà regalerà qualcosa a chiunque abbia parlato con lui in maniera amichevole e a chiunque gli risulti simpatico (ckFascino+4). Sarà compito dei Pg scoprire se i regali hanno qualche cosa di magico visto che il drago non ne conosce le proprietà.

5 Viaggio di Ritorno

Il viaggio di ritorno è privo di avvenimenti significativi, ma andrebbe impreziosito con aneddoti circa un viaggio fatto con un drago sordo, cieco e psicolabile. Il comportamento dello stesso sarà sempre oscillante tra il Buono e il Caotico.

6 La Battaglia al Castello

Come Ember ritorna nei pressi del castello, i ricordi lo assalgono. Racconta di aver attaccato il castello perché in passato gli abitanti di quel maniero lo avevano attaccato mentre faceva il bagno in un vicino lago. Il Drago torna ad essere caotico ed è meglio che i Pg gli stiano lontano. Intanto il castello riappare e suonano le trombe di allarme come il drago viene avvistato. Ha inizio una lunga battaglia dove gli spiriti cercano di uccidere il drago a cui non possono arrecare nessuna ferita visto che loro esistono soltanto come forme eteree. Ogni colpo che il drago manda a segno fa dissolvere uno spirito come fosse fumo. E ad ogni Spirito come muore si sente nell'aria un sospiro di sollievo, come se fossero stati liberati da un peso enorme. Come ultimo spirito arriva quello del Re, che corre a cavallo verso il drago ridendo, consapevole di stare per trovare la tanto attesa morte definitiva. Mentre il sole sorge da dietro le montagne muore per mano del drago anche l'ultimo cavaliere. La luce dell'alba porta via tutta la pesantezza che pesava sulla zona, Ember torna calmo, essendosi anche lui vendicato completamente dell'affronto. Il castello ora riappare come sempre, rovine e nulla più.

Appendice – Incontri casuali

La probabilità di incontrare creature ostili varia in funzione del luogo in cui si sta viaggiando, vedere le note di ogni singolo capitolo per maggiori dettagli.

Probabilità	Nome/Vita	Adm/Mira/Mani	Arma/Danno/B.Forza	Agilità/Colpi	Equipaggiamento
1 - 25	(d6+2)	13/11/8	Spada/d6+3/+3	12/3	Cibo 3 giorni,

	Ladri / 25				pugnale da lancio
26 - 45	(d6+2) Wrog / 35	15/0/0	Artigli/2d6/+1	14/0	/
46 - 65	(2d12) Goblin / 10	10/5/6	Spada/d6+1/0	18/2	/
66 - 75	Nulla				
76 - 90					
91 - 99	Nulla				
100	Averion (Vola)/50	18/0/0	Artigli/3d6/5	19/3	/