

D&D 3.5 – Avventura: "LA VENDETTA DI TIAMAT"

Avventura per 4 o più personaggi di 3° livello.

Nota: l'avventura è valida anche per gruppi più numerosi, ma il DM dovrà prestare attenzione al CR degli scontri che rischiano di diventare troppo facili; analogamente il DM dovrà prestare attenzione anche a non modificare troppo gli scontri fino a farli diventare troppo mortali.

Premessa per il dungeon master ed introduzione.

L'avventura comincia con personaggi di 3° livello, ma prevede una crescita più o meno continua e costante dei personaggi in questione; lungo questo scritto ci sono alcune indicazioni sul livello che i PG devono avere raggiunto dopo aver completato una parte della storia. Tuttavia io punto ad una crescita graduale "di sessione in sessione".

Nota: mancano ancora i suggerimenti/aiuti al DM sul livello dei PG mano a mano che la storia prosegue.

Personalmente sconsiglio, almeno all'inizio, l'uso di razze con level adjustment dato il basso livello di partenza dei PG; tuttavia è un problema di facile soluzione per il DM (facendo cominciare i PG di 4°; alterando un minimo il CR degli scontri; ecc.).

La storia vera e propria (ovvero la parte giocabile dell'avventura) comincia nelle Dalelands in primavera (siamo alla metà di aprile). Tuttavia gli eventi descritti qui cominciano prima (circa sei mesi); e va anche tenuto in considerazione che parte della storia fa riferimento a qualcosa accaduto ben 20 anni prima (tutti gli avvenimenti "passati" saranno narrati nell'apposito **capitolo 1.1**).

Nota: va rimesso in ordine il capitolo 1 che contiene tutti gli antefatti

Questa avventura è fortemente incentrata sui draghi o meglio sul combattimento contro draghi, mezzi draghi ed affini. Quindi da una parte si presenterà come una storia fortemente imperniata più sul combattimento e sull'epicità delle situazioni che sull'effettiva investigazione e/o furtività (e connesse attività ladresche); dall'altra permetterà di sfruttare al meglio ed a giocare classi di prestigio più o meno strettamente legate ai draghi (dal classico **dragon disciple** a tutte quelle contenute nel Draconomicon). Quindi sono, in un certo qual modo, consigliati personaggi che rispettino questi aspetti del gioco; un chierico con la capacità di convertire in "cure wounds" è raccomandato.

Capitolo 1: breve riassunto per il dungeon master (da non leggere o far leggere ai giocatori).

1.1 Venti anni prima (primo antefatto).

Oltre venti anni fa l'avatar di Tiamat, reincarnatosi in seguito ai piani malvagi di un ramo "estremista" della chiesa di Tiamat, fu sconfitto da un gruppo di eroi.

Nota: forse è il caso di spendere qualche parola in più sul vecchio gruppo di eroi.

La loro opera salvò il mondo, ma passò sotto silenzio (o meglio si scelse di farla passare sotto silenzio - *perché?*), fatta eccezione per alcune canzoni e ballate presentate da alcuni bardi (i discepoli di uno degli eroi - **bardic knowledge check DC 25 o knowledge history check DC 30 per conoscerne se non altro i temi descritti**). Queste canzoni e ballate, però, sono state scritte e tramandate in modo volutamente impreciso e/o esagerato per mantenere l'aria di silenzio e segretezza che circondava, a quei tempi, la vera epica battaglia contro l'avatar e la chiesa di Tiamat.

Nota: va aggiunto un BOX coi contenuti delle canzoni scritte per celebrare e ricordare gli eventi di 20 anni fa.

Gli eroi sono tutti scomparsi tranne uno: Lady Sharuwen, una potente chierica di Sune. Essi pensavano di aver scongiurato la minaccia dell'avatar di Tiamat per sempre, ma si sbagliavano; avevano solo guadagnato tempo. Tempo comunque prezioso. Gli eroi infatti non avevano potuto (*o voluto?*) distruggere il cosiddetto "cuore del drago": si trattava di una specie di gemma rimasta in terra dopo la morte del vecchio avatar, una gemma ricolma dell'essenza del vecchio avatar stesso; in pratica un potente ed insostituibile catalizzatore per richiamare un nuovo avatar di Tiamat su Faerun. Solo il mago del gruppo era riuscito, a fatica, a dividere in tre parti la potente reliquia.

Chi era il mago?

Sharuwen, resasi conto del pericolo connesso al "cuore del drago", lo ha custodito (già diviso in 3 frammenti) per circa 12 anni; 12 lunghi anni durante i quali nessuno ha mai tentato di impossessarsene.

Dopo lunghe meditazioni in proposito la "Signora di Sune", sentendo la vecchiaia avvicinarsi, ha preso la decisione di nascondere i 3 pezzi in 3 luoghi distinti ed "impensabili" (i tre villaggi insignificanti di cui si dirà in seguito), con la ferma intenzione di trovare qualcuno sufficientemente degno di fiducia da divenirne il nuovo custode.

Sono ben 8 anni che Sharuwen cerca un valido "custode", senza trovare nessuno che risponda ai suoi canoni di "degno di fiducia".

Nota: 20 anni fa nessuno era riuscito a scoprire il "mandante umano" dell'attacco di Tiamat di quell'epoca.

1.2 Gli ultimi sei mesi (secondo antefatto).

Oggi l'ala estremista della chiesa di Tiamat è tornata, sotto la guida di un nuovo misterioso leader, per risvegliare un nuovo e più potente avatar, ovvero per portare a compimento il piano interrotto vent'anni prima. Nessuno sa di preciso quale sia lo scopo finale di questi estremisti religiosi, né quali siano i dettagli di questo arduo piano; nemmeno i singoli adepti ne sono a conoscenza se non di piccoli frammenti: solo il "misterioso leader" ha il quadro completo della situazione .. e nessuno sa di preciso chi egli sia!

Questi "cospiratori" hanno così raccolto forze, mezzi ed energie in attesa del momento propizio. Quando le divinazioni che hanno messo in atto hanno rivelato il segreto nascosto dietro i tre frammenti del "cuore del drago" ed i luoghi dove tali frammenti erano stati nascosti e venivano ancora custoditi è arrivato per i "cospiratori" il momento della rivincita.

Il nuovo piano malvagio vede così la sua luce, circa sei mesi prima dell'inizio di questa storia, con i tre furti, ad opera dello stesso brutale ladro (un thiefling half white dragon specializzato nell'uso delle armi da punta, nella fattispecie un rapier), delle tre misteriose reliquie, apparentemente oggetti debolmente magici e di "scarso valore", conservate senza troppe precauzioni in tre piccoli (o meglio insignificanti) villaggi dispersi tra il Cormyr, la Sword Coast e le Western Heartlands rispettivamente.

Splitted Crop nel Cormyr, Crab Bay sulla Costa della Spada e Goodhope Well nelle verdi campagne delle Western Heartlands sono i tre piccoli ed insignificanti villaggi che custodiscono le tre reliquie (nessuno di loro supera i 300 abitanti) nei piccoli templi che ospitano: rispettivamente Chauntea, Lathander ed Illmater.

Come già detto, solo una persona era teoricamente a conoscenza del segreto celato nelle tre reliquie rubate: una ormai vecchia chierica di Sune di nome Sharuwen (colei che ha "nascosto" le tre reliquie), l'ultimo dei vecchi eroi ufficialmente ancora in vita.

Nota per il DM: degli altri eroi non si sa più nulla da anni, pertanto si presume che siano morti; in effetti è la stessa Sharuwen a crederli morti, ma non ha mai voluto sincerarsene in alcun modo, troppi ricordi dolorosi sono legati a quel gruppo di eroi e la certezza della loro morte sarebbe un ulteriore cattivo ricordo che la vecchia chierica vuole risparmiarsi.

Come già accennato il "segreto" celato nelle tre reliquie rubate consiste nel fatto che dentro a ciascuna reliquia è nascosto uno dei tre pezzi del "cuore del drago" (chiamato anche "medaglione della supremazia draconica", dato che era stato incastonato in un medaglione dagli enormi poteri prima della guerra di 20 anni or sono) che permette, tramite un misterioso e sanguinoso rituale, di evocare Tiamat sotto forma di un nuovo e più potente avatar. Il piano malvagio dei seguaci di Tiamat stà così giungendo al suo culmine: entro una manciata di giorni il rituale di

evocazione sarà compiuto presso un piccolo tempio di Tiamat abbandonato da tempo.

Durante gli stessi sei mesi, tuttavia, il destino si è messo in moto anche per la salvezza del mondo: alcuni grandi saggi di Faerun, osservando il moto delle stelle, hanno previsto, ciascuno singolarmente, l'arrivo di una catastrofe. Dopo i primi timidi contatti tra alcuni di loro, si è deciso di organizzare in fretta una "riunione" per discutere le singole profezie, e trarne qualche conclusione (con l'ulteriore impegno di cercare anche una eventuale soluzione ai problemi riscontrati).

Da qui ha veramente inizio la nostra storia; con una serie di "carovane" dirette verso le Dalelands e con una serie di giovani "guardie" di scorta ai grandi saggi. Per alcuni di loro è la prima "missione" lontano da casa; per molti è il primo "viaggio" che si possa veramente definire tale.

1.3 Oggi (l'avventura vera e propria).

L'avventura per i PG comincia "solo a questo punto" e si sviluppa a partire dalla riunione dei "grandi saggi".

I PG, scampano per miracolo (grazie alle loro abilità ed al "gioco di squadra") al massacro dei "grandi saggi" e, guidati dall'unico saggio sopravvissuto, si mettono in moto per fermare i piani della chiesa di Tiamat.

Nota: va completato il "riassunto per il DM" aggiungendo la parte relativa alla storia vera e propria.

Capitolo 2: i luoghi della storia (con le relative mappe).

1. La radura della riunione (in particolare l'area assegnata ai PG che loro dovranno difendere resistendo agli spawn).

2. Il villaggio dell'ultimo furto (***il villaggio sarà intatto o in rovina?***).

a. Una mappa sommaria del piccolo villaggio.

b. Il piccolo tempio dove era custodita la reliquia.

2. Il tempio in rovina di Tiamat (il luogo del rituale) --> una mappa qui è fondamentale; deve essere un dungeon medio, non troppo intricato, ma nemmeno troppo semplice; vanno pensati il setting dello scontro col ladro e quello del rituale; bisognerà tenere conto dei "tempi per la fuga" a partire da quando il tempio comincerà a crollare (alla fine del rituale).

1. La ricerca delle armi:

a. Un secondo antico tempio di Tiamat dentro un'isola vulcanica (un vulcano attivo) nel Lake of Steam.

b. La torre di un mago in Cormyr (legata in qualche modo agli eroi di venti anni fa).

c. Il castello di un famoso "prode ammazzadraghi" (anche lui legato agli eroi di venti anni fa).

d. Un santuario druidico nella Forest of Wyrms.

2. Il tempio di Sune presso il Great Glacier: in pratica la residenza di Lady Sharuwen.

a. Il luogo dello scontro col "guardiano verde".

3. Il deserto di Anauroch.
 - a. Il luogo dello scontro col "guardiano blu".
- 4.** Lo scontro con i due draghi rossi gemelli --> **qui ci vuole un setting epico e spettacolare.**
5. L'ultimo tempio di Tiamat (un tempio antico, ma rimasto nascosto fino ad ora - ad esempio potrebbe riemergere dalle acque):
 - a. Lo scontro con i cinque generali.
 - b. La sala del rituale.
 - c. Lo scontro col "guardiano finale" (drago dorato corrotto).
 - d. Lo scontro finale con il nuovo avatar.

Segue una descrizione dei suddetti luoghi.

2.1 La radura della riunione – “La radura della Vergine”: si tratta, appunto, di una radura circondata da alberi secolari nascosta nella parte più remota delle Dalelands. Il cuore della radura è una sorta di santuario elfico, ed è proprio lì che si tiene la riunione dei saggi. I PG saranno "confinati" in una seconda più piccola radura ai margini dell'area sacra dove sarà loro compito montare la guardia.

Nota: è bene descrivere il viaggio dalla radura al villaggio in Cormyr "giorno per giorno" con un occhio alla mappa di Faerun - non basta dire quanti siano i giorni di viaggio.

2.2 Il villaggio dell'ultimo furto – Splitted Crop: è un piccolo villaggio al confine nord del Cormyr. Si tratta di un piccolo agglomerato di case di legno, un villaggio di contadini che, oltre ai contadini stessi, ospita anche solo quei pochi artigiani utili alla vita nei campi. Tra gli edifici ne spiccano quattro: un piccolo tempio in pietra semidistrutto ed annerito da un recente incendio, originariamente dedicato a Chauntea; un tendone di stoffa verde eretto recentemente poco distante dal tempio bruciato (il nuovo "tempio temporaneo" di Chauntea) e recante i simboli della dea; una grossa villa nobiliare (quasi completamente in legno) appartenente all'unica famiglia notevole del villaggio; un grosso edificio a più piani che ospita la locale locanda (un locale di bassa qualità, dedicato più ai clienti locali che agli stranieri di passaggio). In paese la legge viene mantenuta da una specie di "sceriffo" (un uomo anzianotto e poco coraggioso); solo saltuariamente, circa una volta al mese, uno squadrone di "purple dragon knights" di basso ordine passa al villaggio per un controllo, durante il pattugliamento di routine della strada.

Nota: e se il villaggio fosse già ridotto ad un cumulo di rovine all'arrivo dei PG? Sarebbe più semplice da gestire per il DM ma fornirebbe meno spunti ruolistici.

2.3 Il tempio in rovina di Tiamat (il luogo del rituale).

Nota: non deve essere un dungeon enorme, ma necessita di una buona mappa e deve essere sufficientemente contorto per rendere al meglio la scena della fuga dei PG prima dell'impatto del meteorite: in pratica i PG avranno a

disposizione solo un certo numero di round prima della distruzione totale con conseguente morte.

2.4 La ricerca delle armi: i PG, in seguito ad un nuovo colloquio col saggio sopravvissuto, vengono spediti nuovamente in viaggio. Un viaggio dalla duplice finalità: per prima cosa recuperare una serie di armi (anche se sarebbe meglio dire "strumenti") fondamentali per la sconfitta dell'avatar di Tiamat; in secondo luogo si tratta di un viaggio di addestramento per i PG stessi in vista della battaglia finale. Da una divinazione il saggio ha stabilito che i PG dovranno recarsi presso il luogo che fu teatro della battaglia finale di venti anni fa; lì troveranno la prima "arma" e, sempre lì scopriranno dove dirigersi per cercare le altre.

2.4.1 L'antico tempio di Tiamat dentro un'isola vulcanica (un vulcano attivo) nel Lake of Steam.

2.4.2 La torre di un mago in Cormyr.

2.4.3 Il castello di un famoso "prode ammazzadrighi" in un villaggio della Costa della Spada (a nord di Baldur's Gate).

2.4.4 Un santuario druidico nella Forest of Wyrms.

Nota: è bene descrivere "giorno per giorno" i singoli viaggi (Dalelands - Lake of Steam; Lake of Steam - Cormyr; Cormyr - Costa della Spada (a nord di Baldur's Gate); Costa della Spada - Forest of Wyrms; ed infine Forest of Wyrms - Dalelands); bisogna anche fare in modo che i PG seguano l'ordine prestabilito degli eventi.

2.5 Il tempio di Sune: si tratta di un santuario fondato da Lady Sharuwen subito dopo la guerra di venti anni fa; è situato nell'estremo nord, presso il Great Glacier e nessuno sa perché la potente chierica abbia scelto proprio questo luogo remoto. Il santuario è molto più grande e ricco di quanto ci si potrebbe aspettare vista la sua collocazione geografica.

Tra le altre meraviglie, l'apparentemente austero edificio ospita la cosiddetta SALA DELLA MEMORIA: un museo di tesori e cimeli legati alla vicenda di venti anni prima. In particolare al suo interno è possibile osservare:

- La pelle della chimera che gli antichi eroi hanno sconfitto agendo per la prima volta "in gruppo".
- Una "greataxe +1 keen" di pregevole fattura nanica, dono dei nani del Picco di Kelvin dopo la prova di abilità e coraggio superata dagli antichi eroi durante il loro soggiorno a Nord.
- Il mantello di Shardyl (una "cloak of elvenkind") appartenuto ad uno strano elfo ranger che si era opposto con ferocia assieme alla sua banda agli antichi eroi ed era stato sconfitto presso Silverymoon.

- Una scaglia di un Brass Dragon, frutto della prova di "diplomazia" che gli antichi eroi hanno dovuto superare per garantirsi la fiducia e l'amicizia di Lady Alustriel.
- Parte della pelle di un enorme Fang Dragon che gli antichi eroi hanno affrontato e sconfitto durante il viaggio avventuroso affrontato prima del grande conflitto che li ha visti protagonisti.
- Una "*battleaxe +1*" ed un simbolo sacro di Tempus appartenuti a Milor, un chierico a capo di un gruppo di estremisti (un gruppo di combattenti autoproclamatisi DRAGON SLAYERS) che aveva preso di mira gli antichi eroi ma che era stato da questi sconfitto presso Baldur's Gate.
- Un amuleto di fattura drow ("*drow house insignia - CON +2*") ricevuto in dono da Seel il drow rinnegato, dopo il breve viaggio nell'Underdark degli antichi eroi.
- Una "*Greatsword +2 keen*" decorata con simboli sacri a Tyr, dono di Liam il paladino salvato dagli antichi eroi nell'Underdark.
- Un piwafi (mantello drow - "*cloak of elvenkind, fire resistance 5*") sottratto dal cadavere della drow chierica di Lloth che teneva prigioniero Liam il paladino.
- Gli artigli di un grosso Deep Dragon sconfitto dagli antichi eroi nell'Underdark; insieme ad una veste da druido ("*druid's vestment*") che faceva parte del tesoro del drago.
- La pelle delle ali e della testa di un enorme Shadow Dragon sconfitto dagli antichi eroi ancora durante il loro breve soggiorno nell'Underdark
- Un vaso antico ma di non grande valore ed una daga dorata ed ingioiellata donata agli antichi eroi dal temuto assassino Artemis Entreri durante la permanenza degli eroi a Calimport.
- Una "*bastard sword +4 shock brilliant energy*" donata agli antichi eroi da un Silver Dragon che essi avevano salvato da una sorta di veleno che minacciava di trasformarlo in un malvagio dracolich al servizio della chiesa di Tiamat.
- La skullblade ("*longsword +2 unholy cold burst*") di Silor The Silent, chierico di Cyric e "dente di drago" ("*heavy pick +3 wounding*") appartenuto a Stoldark chierico di Tiamat; due membri di spicco del gruppo composto da coloro che avevano avvelenato il Silver Dragon, sconfitti dagli antichi eroi nel tentativo di salvare il drago d'argento.
- Una cetra (forse magica) dono del song dragon bardo che mandò su Ysgard gli antichi eroi.
- Un'urna contenente sabbia del deserto di Anauroch ed una scaglia bronzea del drago eremita cercato e trovato dagli antichi eroi in quella terra desolata.
- La coda con pungiglione di una grossa viverna uno degli ostacoli superati venti anni or sono dagli antichi eroi.
- La testa di un enorme drago dalle scaglie purpuree dalla cui presenza gli antichi eroi liberarono il Cormyr accompagnata da una statua d'oro rappresentante un drago che faceva parte del tesoro del drago ucciso.
- Un piccolo scudo d'oro ("*small golden shield +2 fire resistance 15*") decorato coi colori e lo stemma della famiglia reale del Cormyr dono personale del Re.
- Un simbolo sacro dorato di Tiamat appartenuto al vecchio avatar sconfitto dagli antichi eroi.

Su una parete del "museo" sono raccolti e messi in mostra, comunque con reverenza e senza forme di sottomissione o ingiuria, tutti i simboli sacri dei chierici sconfitti dagli antichi eroi:

- Velsharoon.
- Tempus.
- Lloth (x3).
- Tiamat (x2).
- Bane.
- Cyric.

In un'altra serie di stanze del complesso è contenuto ciò che resta del ricco tesoro appartenuto al vecchio avatar di Tiamat sconfitto dagli antichi eroi:

- Full plate +3 spiked.
- Heavy steel shield +2.
- Brestplate +4 fire resistance (30).
- Full plate +3 light fortification.
- Heavy steel shield +4 ghost touch.
- Celestial armor.
- Brestplate +4.
- Full plate +3 electricity resistance (20).
- Chainshirt +4 - SR 15.
- Studded leather armor +3 blackened (hide +2).
- Golden buckler +4 - SR 15.
- Light wooden shield +3 fire resistance (20).
- Heavy steel shield +5.
- Heavy steel shield +3 - SR 15.
- Heavy wooden shield +5 (elven craft, leaf-form).
- Heavy pick +3.
- Light crossbow +1.
- Dwarven waraxe +4 brilliant energy.
- Sylvan scimitar.
- Adamantine battleaxe +3 lawful.
- Assassin's dagger.
- Nunchaku +3 giant-bane.
- Greataxe +3 holy.
- Nine lives stealer (9 charges left).
- Bag of potions:
 - Bear's endurance.
 - Fire breath.
 - Cat's grace.
 - Tongues.
 - Aid.
 - Water breathing.
- Ring of protection +3.

- Ring of telekinesis.
- Ring of sustenance.
- Ring of water elemental control (to activate: stay underwater for 25 rounds).
- Ring of earth elemental control (to activate: be the target of 3 different petrifying attacks).
- Rod of alertness.
- Rod of wander.
- Rod of splendor.
- Rod of flailing.
- Rod of negation.
- Bag of arcane scrolls:
 - Antipathy.
 - Hardening.
 - Mirage arcana.
 - Delayed blast fireball.
 - False vision.
 - Grimwald's graymantle.
 - Teleport.
 - Gate seal.
 - Wall of stone.
 - Dimension door.
 - Lutzael's frequent jaunt.
 - Shadow conjuration.
- Bag of divine scrolls:
 - Fire seeds.
 - Summon monster VI.
 - Transport via plants.
 - Word of chaos.
 - Mass cure moderate wounds.
 - Word of recall (x2).
 - Resurrection.
 - Break enchantment (x2).
 - Wall of thorns.
 - Raise dead (x2).
 - Restoration.
 - Cure critical wounds.
 - Dispell evil.
 - Geas/Quest.
 - Heal.
- Staff of passage (35 charges).
- Staff of swarming insects (35 charges).
- Staff of healing (1 charges).
- Staff of healing (22 charges).
- Staff of frost (44 charges).
- Staff of life (19 charges).

- Staff of fire (15 charges).
- Box of wands:
 - Daylight (29 charges).
 - Darkness (44 charges).
 - Improved invisibility (10 charges).
 - Bull's strength (35 charges).
 - Charm monster (5 charges).
- Amulet of natural armor +3.
- Bracers of armor +6.
- Cloak of displacement (50%).
- Scarab of protection.
- Necklace of prayer beads (summons).
- Necklace of prayer beads (wind walking).
- Amulet of proof against detection and location.
- Ioun stone "lavander and green ellipsoid" (3 charges used).
- Crystall ball with detect thoughts.

I PG dovranno recarsi qui per recuperare lo specchio necessario alle future divinazioni; in questa occasione Sharuwen consegnerà ad ogni PG un dono prelevato dal tesoro, al quale potrebbe aggiungere tutte le pozioni e le pergamene, oltre al famoso specchio.

Nota: è bene descrivere "giorno per giorno" il viaggio Dalelands - Great Glacier (e ritorno).

2.6 Il deserto di Anauroch (il luogo dello scontro col drago blu).

Nota: bisognerà trovare una valida motivazione per causare l'incontro PG - Drago Blu.

2.7 il luogo dello scontro con i due draghi rossi gemelli, presso una coppia di vulcani.

2.8 L'ultimo tempio di Tiamat:

Nota: questo tempio non deve essere troppo complesso e/o contorto; deve però essere maestoso (potrebbe, in effetti, andare più che bene un'area all'aperto) per rendere al meglio lo scontro finale con l'avatar di Tiamat.

Capitolo 3: LA STORIA.

3.1) Introduzione per i giocatori.

Nota: la parte che segue va rimessa in sesto assecondando i cambiamenti inseriti nell'antefatto dell'avventura vera e propria.

Un half dragon sottrae una serie di misteriose reliquie (tre reliquie di poco valore, a quanto si dice in giro) custodite in altrettanti tempietti "buoni" dislocati ognuno in

un diverso piccolo villaggio (tre villaggi che se non fosse per i piccoli templi che ospitano, si definirebbero semplicemente "insignificanti").

Si tratta, in sostanza, di tre furti in tre templi buoni di tre insignificanti villaggi.

Ogni tempio è dedicato ad una diversa divinità: Lathander, Illmater e Chauntea; ed ogni tempio conteneva una reliquia legata direttamente alla relativa divinità: Calice dorato di Lathander, Fascia di sofferenza di Illmater, Fascina di spighe di Chauntea. I tre oggetti magici avevano solo deboli poteri magici.

Nota: vanno descritti un pochino meglio i tre oggetti magici ed i loro poteri, anche se non sono fondamentali per la storia.

Nota per il DM: come già detto ogni reliquia nascondeva al suo interno uno dei tre pezzi in cui venne diviso il potente artefatto in grado di richiamare il potente avatar di Tiamat (in forma di drago), ma di questo nessuno sa niente, a parte la chierica di Sune.

L'azione che porta al furto non è mai particolarmente "silenziosa", anzi è sempre evidente, eclatante e brutale, per tanto sono parecchi sia i testimoni, sia le vittime del ladro.

Di fronte al ripetersi di tali nefandezze in tempi troppo vicini per non risultare sospetti, il livello di allarme si alza soprattutto presso alcuni "grandi saggi" sparsi su tutti i Reami, allertati dalle previsioni che ciascuno di loro ha fatto studiando le stelle (in particolare l'inaspettato passaggio di una cometa).

Viene così organizzata una assemblea di questi "grandi saggi" (delle più diverse razze e/o regni) per discutere in modo costruttivo delle diverse previsioni/divinazioni ed esaminare a fondo la faccenda dei misteriosi furti.

L'assemblea, voluta in particolare da alcuni elfi anziani, si svolgerà in una radura sacra al pantheon elfico immersa nelle Dalelands. Chiamata "Radura della Vergine".

I PG vanno coinvolti in questa occasione, e solo come facenti parte delle delegazioni a loro più consone (ovviamente non saranno loro i "saggi", ma faranno solo parte del loro seguito come apprendisti, assistenti, guardie del corpo, ecc.).

3.2) I delegati (la riunione dei "grandi saggi").

Nota per il DM: questo è il vero e proprio inizio della parte giocabile dell'avventura.

I PG raggiungono la suddetta radura sacra al pantheon elfico, ognuno insieme al proprio "maestro" per partecipare alla riunione segreta dei "grandi saggi" per discutere dei diversi furti di "reliquie" (che agli attenti occhi dei saggi, ed alla luce

delle osservazioni astronomiche ed astrologiche, sembrano essere più di un semplice "cattivo presagio") e delle profezie che confermano la gravità della situazione.

I PG verranno dislocati "di sentinella" tutti insieme ai margini del campo; come loro altri gruppi "misti" staranno di sentinella in altre aree poco distanti. I PG faranno parte di uno dei gruppi di sentinelle più deboli, dislocati a supporto dei "grandi eroi".

Nota per il DM: è questo il modo che ho scelto per mettere insieme il gruppo.

Dopo il primo giorno di riunione l'unica decisione presa dai saggi è quella di inviare una squadra per compiere indagini sul furto nell'ultimo villaggio colpito (che risulta anche essere il più vicino). In pratica si tratta di un intervallo di tempo (un intero giorno) sufficientemente lungo da permettere ai PG di conoscersi un minimo scambiando quattro chiacchiere durante le guardie e, soprattutto durante le pause.

Il secondo giorno la discussione è più accesa ma sembra comunque non condurre da nessuna parte; viene inoltre interrotta, poco prima del tramonto (e della sua naturale conclusione), dall'attacco portato da un nutrito gruppo di strani e potenti chierici di Tiamat guidati da un enorme drago dorato ma mutato e votato al male; questi sono inoltre accompagnati dai loro servi: un'orda di dragon spawn soprattutto bianchi (**MM4**).

Nota: l'idea è quella di un'orda che attacca la radura; quindi i PG dovranno resistere a diverse ondate di attacchi da parte dei dragon spawn, avendo cura di mescolare un po' i colori degli spawn ma sempre con un occhio al CR. Il vero problema è rendere avvincente la serie di battaglie senza fare un massacro a causa delle limitate risorse dei PG di appena 3° livello.

Nota 2: si potrebbero creare diversi tipi di dragon spawn a partire dagli "hordeling" bianchi (in pratica adattandoli agli altri "colori" dei draghi). In alternativa si potrebbe creare un tipo di spawn del tutto nuovo, sempre in diverse varietà cromatiche, con CR massimo di 1/2.

I PG dovranno resistere all'attacco e risultare, alla fine, più o meno gli ultimi sopravvissuti assieme ad uno solo dei saggi (il più giovane e debole – un diviner di 10° livello) che d'ora in avanti li guiderà.

Nota per il DM - 1: è possibile e consigliabile mantenere altri "sopravvissuti" tra le "sentinelle" assieme ai PG per fornire eventuali PG sostituti in caso uno o più PG originali muoiano.

Nota per il DM - 2: i PG verranno attaccati soltanto dagli spawn ed è fondamentale (per la suspense, per lasciare qualche sorpresa per il seguito della storia) che non vengano a sapere nulla né dei chierici di Tiamat, né del

drago corrotto (non dovranno né vederli, né avere alcun indizio sulla loro esistenza) ... dal canto suo il Diviner non dirà loro granchè, almeno non da subito, per non spaventarli e per lasciare che siano loro stessi a scoprire alcune cose.

3.3) All'inseguimento del "ladro".

Il saggio sopravvissuto radunerà presso la parte più riparata della radura tutti quelli che come lui ed i PG sono sopravvissuti (PG compresi, ovviamente); qui investirà i PG dell'onere di una nuova missione.

Il primo compito assegnato dal saggio ai PG-sopravvissuti sarà proprio mettere in atto e possibilmente completare le indagini su cui i saggi si erano già accordati, nel luogo teatro dell'ultimo furto. L'ultimo villaggio vittima dei ladri è situato ai confini occidentali del Cormyr: si preannuncia un lungo viaggio dalle Dalelands, a piedi, verso il piccolo (insignificante) villaggio cormireano; un'altra buona occasione di rafforzare i rapporti interpersonali all'interno del gruppo.

Nota: va ben descritto il percorso del viaggio, o perlomeno la durata e la possibilità ed il tipo di incontri.

Raggiunto il villaggio ed effettuate un po' di indagini sul furto, i PG si dovranno gettare all'inseguimento del ladro seguendo gli indizi che il mezzo drago ha lasciato sul suo percorso (il mezzo drago non si è minimamente preoccupato di nascondere le sue tracce né di eliminare eventuali testimoni del furto) fino a raggiungere, dopo pochi giorni, un antico tempio parzialmente in rovina dedicato a Tiamat.

Nota: vanno definiti meglio le indagini da compiere e gli indizi lasciati dal mezzo drago.

3.4) Scontro al tempio di Tiamat.

A questo punto i PG avranno raggiunto il tempio in rovina e, di seguito, lo esploreranno e combatteranno col mezzo drago.

Il tempio sarà in effetti ridotto molto male, con solo un sotterraneo ancora agibile. Sarà proprio il sotterraneo la parte da esplorare (un piccolo dungeon) e la sede del rituale e, di conseguenza, dello scontro con il mezzo drago ed eventualmente qualche minion (qualche chierico debole o altri dragon spawn).

Nota: vedi nota sul dungeon in questione nel capitolo 2.

Il rituale di cui le reliquie rubate sono il fulcro sarà comunque già compiuto (verrà completato, durante lo scontro tra i PG ed il mezzo drago, da strani chierici di Tiamat) ...

Nota: lo scontro col "ladro mezzo drago" deve essere facile (o poco via) dato che lo scontro principale qui deve essere quello col drago bianco di cui sotto.

I PG avranno solo il tempo di fuggire dalle rovine prima del definitivo crollo.

Nota per il DM - 1: bisognerà costringere i PG ad una fuga precipitosa, ma senza sterminare il gruppo solo per puntiglio/orgoglio. Un'idea potrebbe essere quella di agire "a round" fino all'uscita dal tempio, ed alla conseguente salvezza.

Nota: bisogna stabilire e spiegare per bene le modalità del crollo del tempio.

Nota per il DM - 2: il chierico più potente muore durante il rituale (non per "sbaglio", è un sacrificio volontario che fa parte del rituale) ma il suo equipaggiamento resterà lì come "tesoro" per i PG se riusciranno a portarlo fuori dal tempio al momento del crollo. Si potrebbe dire che è un modo per tentare i PG e vedere fino a che punto sono disposti a rischiare la pelle per "soldi".

Nota: bisogna decidere e descrivere il "tesoro" (l'equipaggiamento) del chierico che si offre in sacrificio.

Character's name:		Shrak (CR 12)							
Class and levels		Rogue 2°, Fighter 4° Spur lord 2°							
Race		Thiefling half white dragon							
Size	Medium	ECL	+4		Languages: common, infernal, orc, goblin, abyssal.				
		Gender	Male						
Face / Reach	5 x 5 FT.								
Homeland	Waterdeep								
Religion	Cyric								
Alignment	NE								
		Standard	Temporary						
STR**	28	9			SPEED	30 Ft.			
DEX	20	5			INITIATIVE	5			
CON	16	3							
INT	18	4			HP	6+1d6+4d10+2d10+24 = 75			
WIS	10	0			AC	10+5+5+4+3+4 = 31			
CHA	12	1			DEX + armor + shield + ring + natural				
		Touch	18	Flat-footed	26	Armor check:	-4		
FORT	3+0+4+3+0+2		12		Conditional modifiers:				
REFL	5+3+1+0+2+2		13 + evasion						
WILL	0+0+1+0+2+2		5						
		Carrying capacity:							
BASE	(1+4+2) 7/2		MALEE	16/11		Light load			
ATTACK			RANGED	12/7		Medium load			
GRAPPLE	+12					Heavy load			
Attacks	Skullblade +1		19/14		1d8+13		19-20 x2		
	Skullblade +1 (vs good)		19/14		1d8+13+2d6		19-20 x2		
	Light crossbow MW		13 (80 ft)		1d8		19-20 x2		
	Ritual of dark flames		12 (touch - 10 Ft)		8d6 negative energy		20 x2		

Breath weapon:	30 Ft cone of cold damage – 6d8 – REFL DC 13 for half						
MAGIC ITEMS WORN							
SHOULDERS	Cloak, cape, mantle			Cloak of resistance +2			
RING 1				Ring of protection +3			
SHIELD				Heavy steel shield +2			
BODY	Robe, suit of armor			Studded leather armor +2			
RACIAL TRAITS & POWERS							
Darkvision 60 Ft	“Darkness” (CL 8) once per day				Cold immunity		
Electricity and fire resistance 5	Immunity to sleep and paralysis spells and effects						
Ritual of dark flames (ranged touch – 8d6 negative energy damage – costs 2 WIS damage)							
FEATS & CLASS FEATURES							
1) Iron will	3) Lightning reflexes		6) Leadership		BF) Quick draw		
BF) Weapon focus “longsword”			BF) Weapon specialization “longsword”				
Sneak attack +1d6	Trapfinding		Evasion		Dark bond		
Secret blade							
Equipment							
Studded leather armor +2	Heavy steel shield +2			Skullblade +2 (unholy)			
Light crossbow MW	30 bolts			10 poisoned bolts			
Cloak of resistance +2	Ring of protection +2			Potion “cure critical wounds” x4			
Potion “lesser restoration” x2	Potion “invisibility” x2			80 GP			
Skills		TOT	Ability		Ranks	Bonus	Source
Bluff		6	CHA	1	3	2 racial	
Concentration		7	CON	4	3 (6)		
Decipher script		7	INT	4	3 (6)		
Diplomacy		5	CHA	1	4 (7)		
Disable device		5	INT	4	1 (2)		
Disguise		5	CHA	1	4 (7)		
Escape artist		7	DEX	5	2		
Forgery		5	INT	4	1 (2)		
Gather information		5	CHA	1	4 (5)		
Heal		2	WIS	0	2 (4)		
Hide		10	DEX	5	3	2 racial	
Intimidate		4	CHA	1	3		
Knowledge religion		7	INT	4	3 (6)		
Listen		6	WIS	0	6		
Move silently		10	DEX	5	5		
Open lock		8	DEX	5	3		
Ride		7	DEX	5	2		
Search		7	INT	4	3		
Sense motive		3	WIS	0	3		
Sleight of hand		8	DEX	5	3		

Spot		6	WIS	0	6		
Tumble		10	DEX	5	5		
Use magic device		7	CHA	1	6		
Use rope		7	DEX	5	2		

3.5) le cinque meteore (il signore bianco).

Dopo il crollo del tempio il gruppo avrà a malapena il tempo di rifiatore; quindi i PG assisteranno ad uno strano fenomeno cinque meteore fiammeggianti solcheranno il cielo che comincerà a riempirsi di nubi nere attraversate da materiale incandescente.

In particolare una delle meteore atterrerà sulle rovine e creerà un cratere, distruggendo ogni traccia del tempio appena crollato.

Dai fumi del cratere emergerà un possente drago bianco benedetto dal sangue di Tiamat in persona.

Lo scontro tra il drago ed i PG non solo sarà inevitabile, ma anzi il drago lancerà un ruggito di sfida gridando il suo nome ed aggiungendo "*Sono il Primo di Cinque ed il Quinto di Uno*".

Nota: manca il nome del drago.

Dopo aver sconfitto il drago i PG dovranno tornare "a fare rapporto" all'unico saggio sopravvissuto che li attende ancora presso la "sacra radura nascosta".

3.6) la visione del futuro (la ricerca delle nuove armi - il signore nero).

I PG sopravvissuti al crollo del tempio ed allo scontro col drago torneranno così alla radura delle Dalelands. A questo punto rientra in gioco il saggio sopravvissuto che, dopo aver ripagato i PG dei loro sforzi (con qualche oggetto recuperato dal "campo di battaglia" dopo l'incursione del drago dorato contaminato dal male), porterà loro gli esiti di una divinazione: una visione in cui saranno loro gli eroi ad abbattere la nuova minaccia di Tiamat. Per fare ciò dovranno procurarsi le "armi" adatte (delle quali avranno una specie di visione in sogno).

Questa ricerca dovrà cominciare nel luogo dove fu combattuta la battaglia finale della guerra di 20 anni prima: un tempio di Tiamat dentro un'isola vulcanica (un vulcano attivo) nel Lake of Steam. Nelle rovine del tempio i PG troveranno ulteriori indizi su chi/cosa sia il nuovo pericolo che incombe su Faerun e su quale sia il loro ruolo nell'intera vicenda.

Dopodiché ci si dovrà recare presso la torre di un mago in Cormyr. Quindi sarà il momento di raggiungere il castello di un famoso "prode ammazzadraghi", anch'esso in Cormyr. Ed infine sarà necessaria una visita ad un santuario druidico nella Forest of Wyrms.

Durante questa ricerca, i PG verranno attaccati da un possente drago nero benedetto dal sangue di Tiamat in persona. Il drago in questione agisce su ordine diretto del "futuro avatar" di Tiamat che vuole neutralizzare sul nascere la "minaccia PG". Anche in questo caso lo scontro sarà inevitabile; ed anche ora il drago lancerà un ruggito di sfida gridando il suo nome ed aggiungendo "*Sono il Secondo di Cinque ed il Quinto di Uno*".

Nota: manca il nome del drago.

Nota: andranno create e ben definite queste nuove potenti armi, che vanno curate un po' di più affinché siano veramente "speciali".

3.7) Il mondo in pericolo (il signore verde).

A questo punto le cose diverranno più chiare (al limite con una nuova visione del saggio sopravvissuto): Tiamat sta tornando sotto forma di un nuovo potente avatar.

I PG dovranno fermarlo, ma prima dovranno renderlo mortale. Ma come? Se lo chiede anche il saggio sopravvissuto; e per avere risposta spedisce i PG alla ricerca di un oggetto che si dice permetta grandi divinazioni (un oggetto ritenuto leggendario, che pare essere l'unico in grado di interpretare sempre correttamente il volere degli dei): lo specchio di ghiaccio custodito nei pressi del Great Glacier da una misteriosa e potente chierica di Sune.

Il viaggio di andata non presenterà grossi problemi (al limite qualche scontro con creature draconiche, o qualche brutto incontro "casuale" slegato dalla storia) ... Ed ancora meno problemi presenterà il colloquio con la chierica per ottenere lo specchio, sarà lei stessa a consegnarlo ai PG in quanto perfettamente cosciente del pericolo che incombe su Faerun. La chierica, inoltre, consegnerà a ciascun PG un potente oggetto magico prelevato dal suo tempio/museo (uno degli oggetti che facevano parte del tesoro del vecchio avatar).

Sulla via del ritorno, invece, l'avatar di Tiamat ha posto un nuovo ostacolo: un possente drago verde benedetto dal sangue di Tiamat in persona. Il drago in questione agisce su ordine diretto del "futuro avatar" di Tiamat sia per neutralizzare la "minaccia PG", sia per impossessarsi dello specchio (o al limite almeno distruggerlo). Anche in questo caso lo scontro sarà inevitabile; come nel caso del drago bianco, anche ora il drago lancerà un ruggito di sfida gridando il suo nome ed aggiungendo "*Sono il Terzo di Cinque ed il Quinto di Uno*".

Nota: manca il nome del drago.

In pratica lo scopo principale dei PG sarà riportare all'ultimo "grande saggio" lo specchio in questione, stando molto attenti a non "perderlo" (cioè ad evitare che sia rubato o distrutto da qualche nemico).

Nota per il DM: se l'attacco del drago verde dovesse fallire, si potrebbe considerare un secondo attacco, condotto questa volta da un gruppo di ladri interessati a rubare il potente artefatto).

Nota: manca l'eventuale gruppo di ladri.

Seguiranno le divinazioni del "vecchio saggio" fatte con lo specchio. La verità sul nuovo pericolo verrà rivelata solo a coloro che sapranno raggiungere la "vetta dell'illuminazione" (letteralmente la cima di una montagna ritenuta magica, situata in pieno deserto di Anauroch). Qui sarà rivelato il modo per rendere mortale il nuovo avatar di Tiamat.

3.8) Attraverso il deserto (il signore blu).

I PG, in seguito alle divinazioni fatte grazie allo specchio, si dovranno dirigere nel deserto di Anauroch per salire sulla cima denominata "vetta dell'illuminazione" per scoprire gli ultimi dettagli sul nuovo avatar, e per scoprire l'ubicazione dell'ultimo tempio di Tiamat.

Si tratterà di salire fino alla cima di un dungeon-piramide costruito dentro alla omonima montagna. All'uscita dal dungeon i PG verranno attaccati dal "signore blu" (come gli altri, anche questo confronto "draghesco" sarà inevitabile); di nuovo il drago lancerà un ruggito di sfida gridando il suo nome ed aggiungendo "*Sono il Quarto di Cinque ed il Quinto di Uno*".

Nota: manca il nome del drago.

3.9) I due guardiani (i signori rossi).

Sulla strada verso l'ultimo tempio di Tiamat si pone un ultimo poderoso ostacolo: gli ultimi due draghi-servitori, due enormi draghi rossi gemelli (avranno il compito di uccidere chiunque si avvicini troppo senza permesso; in particolare i PG).

Anche questi saranno benedetti dal sangue di Tiamat. Ed anche questa battaglia sarà inevitabile, ed anche questa volta i due draghi lanceranno all'unisono un ruggito di sfida gridando il suo nome ed aggiungendo "*Siamo il Quinto di Cinque ed il Quinto di Uno*".

Nota 1: manca il nome di entrambi i draghi.

Nota 2: anche qui è necessario un setting adatto allo scontro... Un vulcano in eruzione potrebbe essere adatto, ad esempio.

3.10) La fine della profezia (l'avatar di Tiamat).

I PG dovranno così raggiungere l'ultimo tempio di Tiamat e qui dovranno affrontare prima i cinque generali (un mezzo drago per tipo) e, di seguito, l'ultimo guardiano (il drago dorato corrotto); solo allora potranno affrontare e, possibilmente, sconfiggere l'avatar di Tiamat.

I cinque generali saranno cinque grandi eroi (delle razze comuni), presenti all'incontro nella foresta, rapiti durante lo scontro nella radura e trasformati in half-dragon (ad esempio grazie agli amuleti che indossano --> vedi: "amulet of draconic might").

Oltre ai cinque half-dragons (i generali) ed all'avatar, come già accennato, i PG dovranno anche affrontare il cosiddetto "grande guardiano": un drago dorato corrupted e "monster of legend". I PG, se sono buoni, dovrebbero possibilmente cercare un modo di salvare il drago d'oro; o perlomeno di salvargli l'anima.

Nota: vanno previste un'area ed una scenografia adatte allo scontro col drago dorato corrotto, e va previsto un modo più o meno preciso per salvarne l'anima con gli skill checks correlati (ovvero sia quelli per "sapere come salvarlo", sia quelli per effettuare effettivamente il rituale necessario al salvataggio).

Class and levels		Pyroclastic Dragon Half-fiend (mature adult) – CR 19			
Alignment		LE		DR = 15/ magic.	
Face / Reach		(Huge) 15 Ft / 10 Ft		Immunity to fire and sonic, poison immunity.	
				SR = 35	
				Resist acid, cold, electricity = 10	
	Standard	Temporary			
STR*	38	14		SPEED	60 Ft / Fly 100 (poor) / Climb 40 Ft / Burrow 45 Ft.
DEX***	17	3		AC	(10+3-2+25) 36
CON*	26	8			DEX + size + natural
INT	20	5		INITIATIVE	(3+4) 7
WIS*	18	4		HP	12 + 24d12 + 200 =
CHA	18	4			
FORT	8+14		22	Languages:	
REFL	3+14		17		
WILL	4+14		18		
BASE ATTACK	+25	MALEE	37		
GRAPPLE	+45				
Attacks	Bite		37	2d8 + 14	20 x2
	2 claws		35 / 35	2d6 +7 x2	20 x2
	2 wings		35 / 35	1d8 +7 x2	20 2
	Tail slap		35	2d6 + 21	20 x2
	Crush		2d8 + 21 (REFL DC 30 - Negates)		
Breath weapon (1)	50 Ft cone		14d6 sonic + fire		REFL DC 30 – Half
Breath weapon (2)	100 Ft line		Disintegrate		FORT DC 30 - Negates
POWERS & FEATS					
Frightful presence DC 26	SR 35		Blindsense		Keen senses
Power attack (max +25)	Multiattack		Improved critical bite		Improved critical tail slap
Clinging breath (+1)	Enlarge breath (+1)		Large and in charge		Maximize breath (+3)
Improved initiative					
Spell-like abilities					

Pyrotechnics (1x day)	16	Sound burst (3x day)	15
Produce flame (3xday)	*	Shatter (1x day)	15
Wall of fire (1x day)	18	Shout (1x day)	17
Darkness (3x day)	*	Desecrate (1x day)	*
Unholy blight (1x day)	18	Poison (3x day)	26
Contagion (1x day)	18	Blasphemy (1x day)	20
Unholy aura (3x day)	*	Unhallow (1x day)	*
Horrid wilting (1x day)	22	Summon monster IX – fiends only (1x day)	*
Destruction (1x day)	23		

In alternativa ai generali potrebbe essere utile questo drago piroclastico ... quello che segue, invece, è l'avatar finale di Tiamat.

Campaign / Adventure		La vendetta di Tiamat		DR = 10/- SR = 32 Fast healing = 8		
Character's name:		Secondo avatar di Tiamat				
Race		Red dragon great wurm – god blooded (Tiamat) – monster of legend – CR 28				
Size	Colossal	Gender	Male			
Face / Reach		30 Ft / 30 Ft		HD:		
Homeland		Faerun		Languages:		
Religion		Tiamat				
Alignement		CE				
		Standard	Temporary			
STR	55	22		SPEED	70 Ft. Fly 230 Ft (clumsy)	
DEX	16	3		INITIATIVE	(3+4) 7	
CON	41	15				
INT	28	9		HP	40d12+600 = 947	
WIS	29	9		AC	10+3+39-8+1+1 = 46	
CHA	30	10		DEX + natural – size + haste + luck		
		Touch	7	Flat-footed	43	
FORT	15+22+0+3+3		43	Conditional modifiers:		
REFL	3+22+1+3+3		32			
WILL	9+22+0+3+3		37			
BASE ATTACK		+40 (-8 size)	MELEE	54		
GRAPPLE		+78	RANGED	35		
Attacks	5 bites		54	4d10+22		
	2 claws		52	4d8+11		
	2 wings		52	2d10+11		
	Tail slap		52	4d8+33		
	Crush		4d10+33 - REFL DC 49			
	Tail sweep		40 Ft (half circle) – 2d10+33 - REFL DC 49			
	Breath weapon		140 Ft line of acid – 24d10 - REFL DC 49			

		140 Ft line of electricity – 24d10 - REFL DC 49
		70 Ft cone of acid – 24d10 - REFL DC 49
		70 Ft cone of fire – 24d10 - REFL DC 49
		70 Ft cone of cold – 24d10 - REFL DC 49
RACIAL TRAITS & POWERS		
Acid immunity	Water immunity	Charm reptiles
Electricity immunity	Create / Destroy water	Sound imitation
Fire immunity	Ice walking	Sleep and paralysis immunity
Blindsense 60 Ft	Keen senses	Darkvision 120 Ft
Divine endurance (DR 10/-)	Enhanced attributes	Fast healing 8
Continuous “haste” spell	Fear and polymorphing immunity	Regrow limbs (in 1d4 rounds)
Reflective hide (continuous “spell turning” spell)		See in darkness.
FEATS		
Luck of heroes	Iron will	Great fortitude
Lightning reflexes	Power attack (max +40)	Clinging breath (+1 round)
Enlarge breath (+1 round)	Maximize breath (+2 rounds)	Recover breath
Quickened breath (+3 rounds)	Shape breath (+1 round)	Spreading breath (+1 round – 35 Ft)
Shock wave (200 Ft – bull rush effect - +38 bonus)		Fast healing
Improved initiative	Multiattack	
Skills	TOT	Ability
Appraise		INT
Balance		DEX
Bluff		CHA
Climb		STR
Concentration		CON
Craft...		INT
Craft...		INT
Craft...		INT
Decipher script		INT
Diplomacy		CHA
Disable device		INT
Disguise		CHA
Escape artist		DEX
Forgery		INT
Gather information		CHA
Handle animal		CHA
Heal		WIS
Hide		DEX
Intimidate		CHA
Jump		STR
Knowledge arcana		INT

Knowledge dungeoneering			INT				
Knowledge nature			INT				
Knowledge religion			INT				
Knowledge the planes			INT				
Knowledge...			INT				
Knowledge...			INT				
Knowledge...			INT				
Knowledge...			INT				
Listen			WIS				
Move silently			DEX				
Open lock			DEX				
Perform			CHA				
Profession...			WIS				
Profession...			WIS				
Ride			DEX				
Search			INT				
Sense motive			WIS				
Sleight of hand			DEX				
Spellcraft			INT				
Spot			WIS				
Survival			WIS				
Swim			STR				
Tumble			DEX				
Use magic device			CHA				
Use rope			DEX				

Mancano le skill – (6+INT)(40+3) points.*

SPELLCASTING			Base Save DC:	20	Caster level	19	
Level	Per day	Bonus	DC	Level	Per day	Bonus	DC
0	6		20	5	6	2	25
1	6	3	21	6	6	2	26
2	6	3	22	7	6	1	27
3	6	2	23	8	6	1	28
4	6	2	24	9	4	1	29

SPELLS KNOWN & PREPARED

LEVEL 0 (9)		DC		LEVEL 1		DC	
Detect magic	*		Breath flare	21			
Read magic	*		Shield	*			
Caltrops	*		Mage armor	*			
Sonic snap	*		Buzzing bee	21			

Detect poison	*		Backbiter	21				
Flare	20							
Ghost sound	*							
Mage hand	*							
Arcane mark	*							
LEVEL 2	DC		LEVEL 3	DC				
Scintillating scales	*		Blinding breath	23				
Razorfangs	*		Unluck	23				
Mindless rage	22		Rainbow blast	23				
Ray of stupidity	22		Curse of impending blades mass	23				
See invisibility	*							
LEVEL 4	DC					LEVEL 5	DC	
Dispelling breath	24					Burning blood	25	
Stunning breath	24					Superior magic fangs	*	
Resistance greater	*		Wings of air greater	*				
Stone sphere	*		Teleport	*				
LEVEL 6	DC		LEVEL 7	DC				
Fleshshiver	26		Animate breath	*				
Bite of the weretiger	*		Plane shift	*				
True seeing	*		Prismatic spray	27				
LEVEL 8	DC		LEVEL 9	DC				
Enervating breath	28		Dragon ally greater	*				
Breath weapon admixture	*		Reality maelstrom	29				
Bestow curse greater	28							

Capitolo 4: i PNG.

- Il ladro: thiefling half white dragon fighter/rogue.
- I ladri che vogliono recuperare lo specchio:
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4
 - 5
 - 6
- Avatar di Tiamat
- Signore nero (black dragon god blooded: Tiamat).
- Signore blu (blue dragon god blooded: Tiamat).

- Signore bianco (white dragon god blooded: Tiamat).
- Signore verde (green dragon god blooded: Tiamat).
- Signori rossi (due red dragons god blooded: Tiamat - avranno incantesimi complementari).
- Generale nero (gnome half black dragon - wizard).
- Generale blu (orc half blue dragon - barbarian).
- Generale bianco (dwarf half white dragon - fighter, dwarven defender).
- Generale verde (halfling half green dragon - fighter, rogue, assassin).
- Generale rosso (human half red dragon - cleric).
- Il "grande guardiano" (gold dragon corrupted - monster of legend).
- Strani chierici di Tiamat (human draconic creature, red? Dragon major bloodline).

Nota 1: vanno definiti meglio i 5 generali, soprattutto in termini di classi e classi di prestigio.

Nota 2: vanno decisi, descritti e creati i membri della banda che cercherà di sottrarre lo specchio delle divinazioni ai PG.

Appendice 1: riferimenti ai manuali.

Razze, mostri, creature e template (archetipi):

Corrupted creature = BOVD

Dragon spawn = MM4

Dragon bloodline major = UA

Draconic creature = DRA

God-blooded creature = MM5

Monster of legend = MM2

Classi:

Feats (talenti):

Oggetti magici:

Incantesimi:

Altro:

Mappa dei "Forgotten Realms" = FRCS

Legenda:

BOVD = book of vile darkness.

DRA = draconomicon.

FRCS = forgotten realms campaign setting.

MM2 = monster manual 2.

MM4 = monster manual 4.

MM5 = monster manual 5.

UA = unearthed arcana.

Appendice 2: le schede dei PNG.

Appendice 3: cose nuove.

AMULET OF DRACONIC MIGHT = l'amuleto che asserve i cinque generali all'avatar di Tiamat; conferisce i poteri dell'incantesimo "Draconic might" a chiunque lo indossi; in più consente l'uso, una volta al giorno, degli incantesimi "Dragon breath" e "Wings of the dragon" (CL 15).

LESSER DRAGON SPAWN = ???

LICENZE DI USO:

D&D, Dungeons & Dragons e Forgotten Realms sono marchi di proprietà della Wizards of the coast inc.

Con questa pubblicazione non si intende infrangere alcun diritto d'autore. La citazione di nomi, marchi o estratti non intende infrangere nessun diritto dei detentori. Questa è una pubblicazione a carattere amatoriale a scopo puramente di intrattenimento. Ogni riferimento o somiglianza a fatti, cose, organizzazioni, persone, luoghi o eventi realmente esistenti è puramente casuale.

Questa opera, scritta da Zuri Marco, viene rilasciata sotto licenza: "[Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 2.5 Italia License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/)"

Ulteriori informazioni e la versione "legale" della licenza sono reperibili sul sito: <http://www.creativecommons.it/Licenze>.

Per contattare l'autore dell'opera scrivete a: zuri.marco@gmail.com
