



# La Tana del Drago

By Jesper Rathsach

## Quest Background

Vi trovate, in una tranquilla serata, all'interno della taverna del paese, mentre raccontate storie di fantastiche avventure con i vostri amici, un uomo anziano si avvicina al vostro tavolo. Il vecchio vi dice di aver sentito per caso le storie delle vostre avventure e quindi estrae dalla sua tunica una vecchia mappa dicendo: "Questa è la mappa della tana del signore dei draghi Shiss-Rylarh. È il più potente drago di queste terre e questo è il punto in cui si trova il suo nascondiglio, appena un giorno di viaggio a nord di qui. Per tutta la mia vita ho sentito storie di tesori oltre la vostra più fervida immaginazione, ma ora io sono troppo vecchio, e non potrò mai avventurarmi là & potete tenere la mappa se ve la sentite di affrontare una VERA avventura.

## Quest Goals

Dovrete viaggiare fino alla tana di Shiss-Rylarh, sconfiggere il potente drago e razziare tutti i tesori che si trovano nella sua tana e tornare in città, ritornando al glifo più vicino, per reclamare la vostra gloria. Iniziate il gioco con 4 Segnalini Conquista, e se in qualsiasi momento rimarrete senza Segnalini Conquista, Shiss-Rylarh vi avrà scovato e sconfitto.

## Area di Partenza

Appena entrate nella tana venite assaliti dal tanfo di carne ammuffita e dal calore di alcuni fuochi accesi in lontananza. Le mura e il pavimento sono ricoperti di acqua melmosa e sporcia. Quando iniziate a muovervi nelle oscurità del dungeon, sentite il rumore stridente di ossa che si spezzano sotto i vostri piedi. Davanti a voi notate delle strane figure che si stanno muovendo.

## Area 1

Quando aprire la porta venite colpiti da una folata di aria calda. Qui il dungeon si divide, ma prima che possiate guardarvi intorno, una creatura infernale ruggisce proprio verso di voi! Più avanti alla vostra sinistra sentite un lugubre scricchiolio ed il battito di ali pesanti.

## Area 2

Questa stanza è completamente al buio. Quando iniziate ad avanzare strizzate gli occhi per vedere meglio ma sentite qualcosa di massiccio che si muove. Con un lampo magico la stanza si illumina. Di fronte a voi vedete il più grande Ogre che i vostri occhi abbiano mai visto. Intuite che la creatura è stata interrotta durante la sua cena! E ciò non la rende molto amichevole.

## Area 3

Aprite accuratamente la porta sigillata magicamente, i suoi cardini stridono arrugginiti e vomitate immediatamente la vostra colazione per il fetore putrido che vi assale all'istante. Questa area è ben illuminata, ma anche molto molto umida. In lontananza sentite un potente grugnito che sembra dire: "Chiyyyy c è là!?". Sembra che l'urlo provenga dal tunnel allagato alla vostra sinistra.

## Area 4

Dopo aver analizzato la vostra mappa, decidete di provare un'altra strada che non sia il tunnel allagato. Avete appena il tempo di pentirvi della vostra scelta che vi trovate di fronte ad un esercito di mostri orribili che si scagliano contro di voi & la battaglia inizia!

## Area 5

Aprite accuratamente l'ultima porta sigillata magicamente, qui dietro si dovrebbe celare la tana del grande drago. Venite accolti dal dolce profumo di carne arrostita, mescolato all'odore chimico del soffio di un drago. Dall'altra parte della stanza un enorme drago nero si alza dispiegando le sue ali e vi parla dicendo: "Ahhhh, divertimento prima di mangiare! Mi piace!"

Shiss-Rylarh è un Drago Evoluto con le statistiche modificate:

Salute: 18

Armatura: 5

Movimento: 4

Brucciare, Soffio, Perforare 6, paura 1

**Se gli Eori uccidono Shiss-Rylarh:**

Quando affondate l'ultimo colpo sul corpo del drago nero, la bestia emana un rantolo malefico e vi maledice dicendo: "Dannati avventurieri, mi avete sconfitto, ma non uscirete vivi di qui, i miei servitori vi uccideranno!". Così facendo emette il suo ultimo soffio prima di spirare. A questo punto dovrete fare in fretta a recuperare tutto il tesoro che è rimasto ancora in giro per la tana ed a fuggire immediatamente attraverso un Glifo del Teletrasporto.

Quando il drago muore effettuare un ultimo attacco a soffio, anche se sarebbe il turno degli Eroi, prima di rimuovere la miniatura del drago. A questo punto gli eroi guadagnano 4 Segnalini conquista per aver ucciso Shiss-Rylarh ma devono ancora fuggire dal dungeon e recuperare tutto il suo tesoro.

**Important: Tesori:**

**Rame 1: 1 Tesoro di Rame, 100 monete**

**Rame 2: 2 Tesori di Rame, 1 Maledizione**

**Rame 3: 1 Tesoro di Rame, 2 Segnalini Conquista**

**Argento 1: 1 Tesoro d'Argento, 200 monete**

**Argento 2: 2 Tesori d'Argento, 2 Maledizioni**

**Argento 3: 1 Tesoro d'Argento, 2 Segnalini Conquista**

**Oro 1: 1 Tesoro d'Oro, 3 Maledizioni**

**Oro 2: 3 Segnalini Conquista, 1 Tesoro d'Oro**