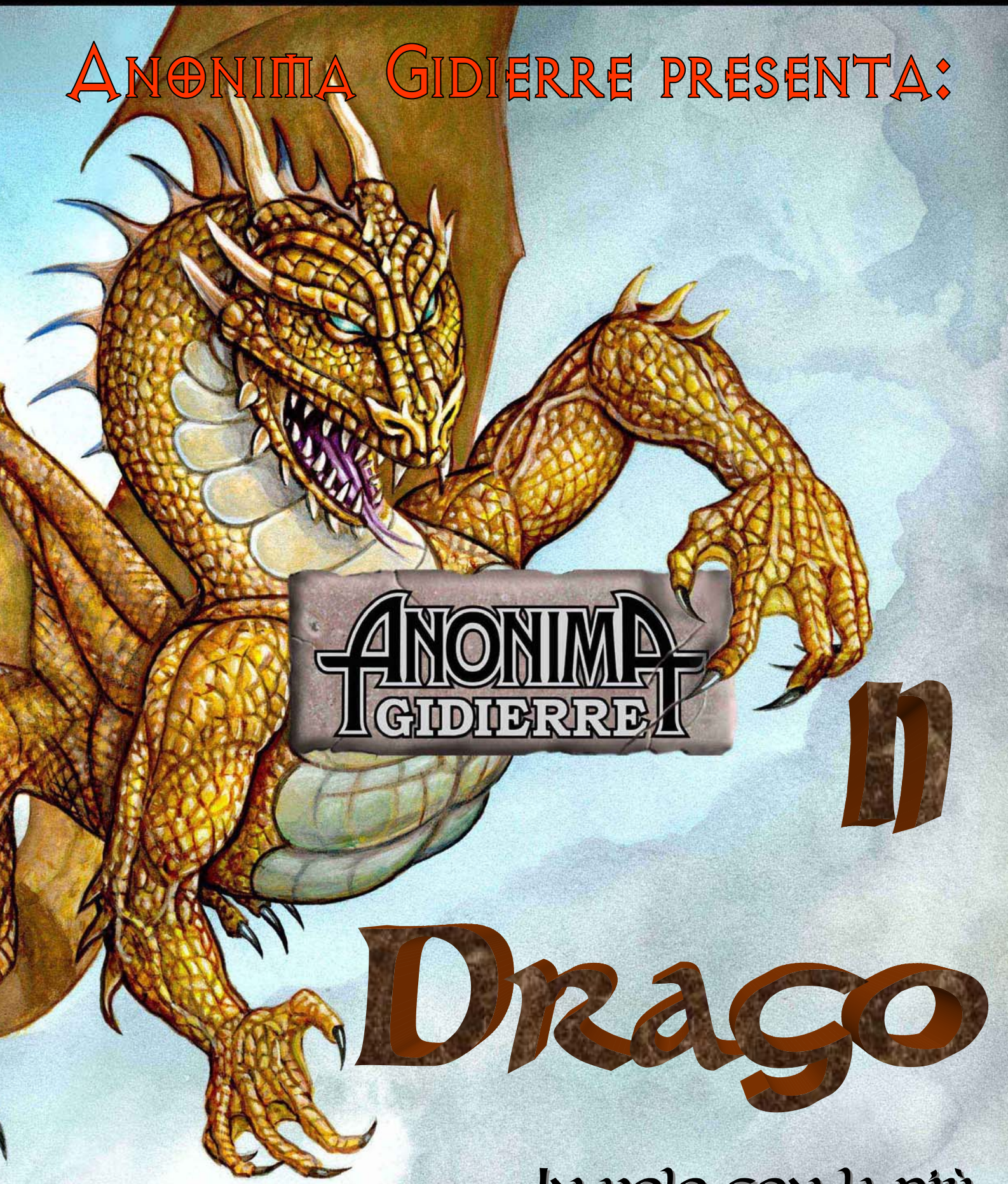
Anonima Gidierre presenta:



Il Drago

In volo con la più affascinante delle creature

Anonima Gidierre Presenta:

Il Drago

Supplemento speciale ad

Anonima Gidierre N° 50
di Ottobre/Dicembre 2005
Pubblicazione amatoriale fotocopiata in proprio in numero di copie variabile e non iscritta alla F.I.E.G. Tutte le immagini e i marchi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari.

Disegno di copertina: Bruno Farinelli
Disegnatori: Nik + Balder, Falstaff, Lys, Max, Panaiotis, Skato
Impaginazione: Robin Hood

ANONIMA GIDIERRE
c/o Campatelli Sandro
Via di Brozzi, 352 - 50145 - Firenze
E-Mail: anonimagdr@yahoo.it
Web: www.anonimagdr.com

Finito di stampare nel mese di Ottobre 2005

Sommario

Presentazione.....3

Fantasya
Il Drago e il Bambino...4
Campagna
Cuori di Drago (D&D3).....10
Tridimensionale
Due scenari dragheschi.....34
Botte di cultura
I Draghi di Krynn.....36
Il mostro del trimestre
Il Drago.....40
Fantacinema
Draghi: un sogno digitale....62
Fantamusica
Rhapsody - Sinfonie di draghi...69

A cura di:

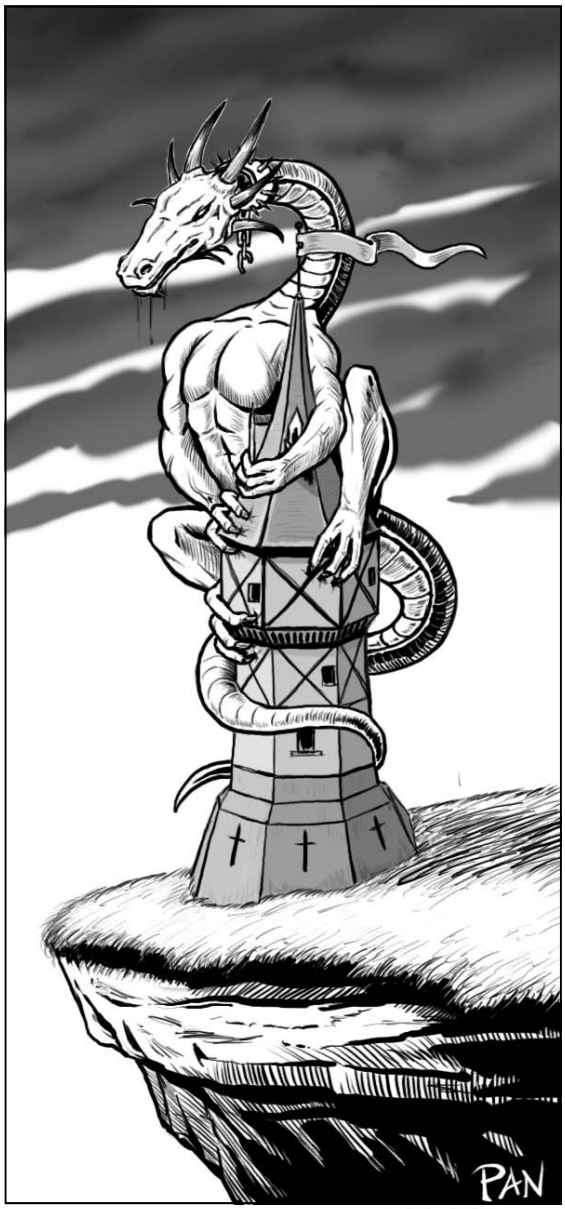
Drago Nero
El Campero
Felix
Robin Hood
Wex

Esiste davvero... credeteci!

In questo modo veniva pubblicizzato il film *Dragonheart* sulla locandina e sulle copertine di videocassette e DVD. La frase di lancio rimaneva senz'altro impressa nello spettatore, e così fece la pellicola facendo conoscere il drago al vastissimo pubblico come una creatura che pensa e prova emozioni. Ma questo, ovviamente, noi lo sapevamo già da molti anni, probabilmente da quando per la prima volta abbiamo preso in mano la mitica scatola rossa con il regolamento base di *Dungeons & Dragons* della Editrice Giochi. È stato sicuramente con quel gioco che, per molti di noi, ha preso vita un immaginario – seppur americanizzato – di drago con una bellezza e una fierezza uniche.

"I Draghi sono una antichissima razza di enormi lucertole alate. Amano vivere in luoghi isolati e fuori mano. Nonostante il colore della loro pelle squamosa li faccia sembrare differenti, essi hanno tutti qualcosa in comune: tutti nascono da uova, sono carnivori ed emettono il 'Soffio del Drago'"

Così recitava a pagina 32 il manuale del Dungeon Master di quella edizione del 1985, forse un po' semplicisticamente ma di grande ed assoluto effetto per chi allora muoveva i primi passi in quel meraviglioso e sconosciuto universo di mostri ed eroi. Oggi, neanche a farlo apposta proprio venti anni dopo quella prima pionieristica edizione, sui draghi sono stati versati fiumi di inchiostro e di china, sono stati descritti sotto decine di aspetti e varianti, sia per quanto riguarda i giochi di ruolo che le loro presunte origini storiche. Sono stati disegnati in moltissime forme e posizioni; fatti apparire come terrificanti bestie sputafuoco o saggi compagni di avventura; hanno fatto la loro apparizione al cinema ed in televisione e le loro gesta sono state narrate in canzoni e ballate epiche.



Eppure di loro si sa ancora molto (o troppo) poco… sembra quasi che la loro presenza sia stata un pretesto per vendere prodotti di massa al grande pubblico, o una scusa per inserire un tremendo avversario che nessun eroe aveva ancora affrontato. Ma noi sappiamo che in realtà non è così. Noi che abbiamo giocato di ruolo ed abbiamo amato e temuto i draghi, ogni qual volta anche solo abbiamo intravisto la loro ombra dentro il salone di una grotta profonda o di passaggio rapido nel cielo. Forse è per questo che noi di Anonima Gidierre abbiamo voluto ancora una volta analizzare l'argomento DRAGO cercando peraltro, come sempre facciamo, di prendere in esame gli aspetti meno conosciuti dal grande pubblico, ma tenendo conto anche del fatto che voi che ci leggete dovreste essere abbastanza appassionati da non accontentarvi di qualche notiziola da settimanale.

Abbiamo quindi voluto affiancare al nostro grandioso numero 50 (questo traguardo ci riempie di orgoglio, ma vi rimandiamo all'editoriale del numero stesso) lo speciale in occasione di Lucca Games 2005 dedicato a 'IL DRAGO'. Ci piaceva parlare ancora una volta e con presa coscienza di questo essere che da sempre abita nel nostro immaginario; volevamo curare con attenzione quegli aspetti, sia legati al gioco di ruolo in sé che ai vari mondi del divertimento fantastico, che permettessero di dare di lui un'immagine a tutto tondo e lo facessero comprendere un po' più a fondo da chi ci legge. Volevamo andare oltre all'oramai obsoleto stereotipo che vede il drago come un mostro famelico e fiammeggiante, che distrugge villaggi e sbrana persone senza criterio; chi ha provato almeno una volta ad avventurarsi in uno dei mondi da loro abitati sa che non è così e che l'intelligenza, l'astuzia, la fierezza e la potenza dei draghi sono difficilmente superati dagli altri esseri viventi. La bestia suprema, in un qualche senso, che avrebbe potuto essere il predatore di tutti i predatori; la razza dominante su tutte che non ha nemici naturali e che avrebbe potuto governare il pianeta a dispetto di rivoluzioni climatiche e catastrofi ambientali.

E quindi ve lo proponiamo in tutto il suo splendore, sia all'interno di un'ampia campagna per D&D3 (come da nostra tradizione) che nel campo della storia e delle tradizioni, nel cinema e nella musica, nella letteratura e nei giochi tridimensionali.

Siamo ben consci (non ce ne vogliate) che la nostra esposizione, per quanto appassionata e dettagliata, non potrà essere completa al 100% né puntigliosa a livelli maniacali. Speriamo però che possa riuscire ad incuriosirvi e stimolarvi, ad ampliare le vostre conoscenze ed i vostri interessi e a farvi vedere il drago sotto un'ottica un po' diversa da quella della grande massa.

Chissà che anche voi, un giorno, non alziate il capo al cielo intimoriti quando una grande ombra alata oscura per qualche secondo il sole sopra di voi. Buona lettura!

LA REDAZIONE DI ANONIMA GIDIERRE

Art by Panaiotis

Il Drago e il Bambino

Barant, il suo cavallo da guerra, si fermò in cima alla collina e si impennò leggermente. Cominciava ad agitarsi, sentiva anche lui la presenza del drago. Il giovane cavaliere lo carezzò delicatamente sul collo muscoloso, per tranquillizzarlo. Da quell'altezza, alla luce rossa del tramonto, poteva vedere chiaramente la tana del drago: una caverna, una bocca di pietra buia e spaventosa, ma soprattutto affamata. Ormai solo una pianura, un tempo verdeggiante e coltivata ed ora ridotta ad una distesa di resti bruciacchiati e fumanti, lo separavano dalle Vette Nere, nelle cui viscere dimorava il Demonio Alato, come lo chiamava il popolo.

Il volto del giovane era bello, ma di una bellezza semplice e innocente, non eccessiva; sembrava un fanciullo, ma la determinazione che lo muoveva era quella del guerriero, anzi no, del cavaliere.

Un cavaliere del Re, ecco cos'era, votato alla difesa dei deboli, alla lotta contro l'ingiustizia e la crudeltà.

Legata alla lancia la bandiera del suo casato danzava al canto della dolce brezza della sera e gli ricordava quanto era lontano da casa, dal suo castello, dai suoi cari e dai suoi amici. Si sentiva preda dell'incertezza e sapeva che molto probabilmente non sarebbe tornato; sentiva ancora il pianto della madre e le parole del padre che cercava di consolarla.

Ma il suo Re lo aveva chiamato a corte e, in nome della fedeltà dovuta a lui e a tutto il suo popolo, gli aveva chiesto di accettare questa pericolosissima missione; uccidere il Drago.

Nessuno aveva mai pensato che in quella enorme grotta ai piedi delle Vette Nere abitasse un drago; nessuno se ne era accorto finché il Drago non si era svegliato. Dapprima aveva devastato una parte della regione circostante alla sua tana, con attacchi sporadici, ma improvvisi e letali. Poi aveva cominciato a farsi più audace e aveva preso a spingersi anche molto lontano dal suo covo, spinto da una fame che diveniva sempre più crudele e inappagabile. Alcuni dicevano che voleva disfarsi di tutti gli umani per poi depredare le loro ricchezze: "ai draghi piacciono le cose ricche e sfarzose" dicevano, ma nessuno credeva a queste storie; dentro i cuori di ognuno c'era la certezza che il Drago avesse solo una fame continua ed inarrestabile.

E il Drago distruggeva, uccideva ormai sempre più spesso; era sempre più affamato e divorava gli abitanti di intere città e ad ogni ora che passava le notizie che giungevano al palazzo si facevano sempre più strazianti. Molti avevano provato ad affrontarlo; le truppe reali, sbruffoni in cerca di gloria, incantatori, mercenari, avventurieri, e soprattutto cavalieri reali, molti dei quali erano suoi amici, ma nessuno era riuscito a fermarlo. Ora il Re affidava la missione al più giovane e valoroso dei suoi cavalieri
chiedendogli di attraversare tutto il regno per andare a confrontarsi col Drago.

Lui aveva accettato subito e si sentiva il cuore ardere del fuoco dell'ira, nel venire a conoscenza delle atrocità commesse da quell'essere immondo; sentiva il suo braccio più forte e la sua fede più salda; avrebbe combattuto e vinto per il suo Re e per il suo popolo oppure sarebbe perito nel tentativo. La rabbia del giusto aveva un sapore dolce, gli era piaciuta.

Ma come erano cambiate le cose quando aveva parlato con Milas, il mago di corte.

Milas era vecchissimo, ma di fatto era ancora il mago più sapiente e forte del regno, e molto probabilmente uno dei più potenti del mondo; i suoi acciacchi gli avevano impedito di affrontare il Drago, ma, secondo alcune voci, lui stesso aveva ammesso di non poter nulla contro quella creatura. Era sempre accanto al Re ed oltre ad esserne il primo consigliere era anche un suo buon amico; quindi aveva visto il giovane cavaliere ed aveva capito quali sentimenti lacerassero il suo cuore. Prima che il cavaliere partisse gli aveva chiesto di venire a trovarlo nella sua torre: e così era stato.

Il giovane chiuse gli occhi e respirò a pieni polmoni; percepiva molti odori, quelli forti ed antichi delle foreste che sorgevano ai piedi delle Vette Nere, l'odore pungente della morte che ancora saliva dalle macerie di due villaggi che sorgevano proprio lì a valle e che dovevano essere stati tra i primi ad essere distrutti: ma nessuno di quegli odori poteva essere anche solamente simile ai bizzarri aromi che avevano colpito i suoi sensi quando era entrato nel laboratorio del mago, e niente gli avrebbe mai fatto dimenticare il volto di quell'uomo così anziano, eppure tanto più forte di lui.

Aveva barba e capelli bianchissimi, lisci ed estremamente lunghi; la sua schiena si curvava sotto il peso dell'età, ma era ancora molto alto e in gioventù doveva essere stato anche molto robusto. Ma non era stata la sua lunga barba, i pesanti ed enormi tomi accatastati un pò dovunque nel laboratorio o i suoi strani macchinari a convincerlo che quell'uomo possedeva un sapere ed una dolcezza senza tempo, bensì erano stati i suoi occhi. Occhi verdi come le fronde di boschi ancestrali, dove la luce del sole filtra a fasci obliqui scacciando l'oscurità della menzogna dalle radure, dove il sacro e il vero si manifestano tra il fremere delle foglie e la misteriosa danza di raggi colorati.

"Tu vuoi la morte del Drago" gli disse l'incantatore "ma se lo affronterai con il cuore ricolmo di rabbia, allora fallirai sicuramente": il giovane non capiva che cosa il mago stesse cercando di dirgli.

-Tu ora senti in te il fuoco che alimenta l'ira del giusto, tu ora vedi soltanto il bianco ed il nero e ti sembra privo di dubbio che la tua causa sia l'unica per la quale valga la pena di battersi: tu ti senti nel Bianco, o mi sbaglio?-. Il cavaliere era sempre più confuso; insomma, quel Drago era una creatura maligna ed era suo dovere sconfiggerla, lui che era paladino del suo Re e del suo popolo, difensore di leggi e libertà che avevano regolato, nei secoli, il destino e la vita di migliaia di uomini e donne del Regno.

Senza che avesse detto nulla Milas rispose subito a quegli interrogativi che aveva espresso solo col pensiero: - Se nella lotta il tuo cuore sarà inebriato dalla presunzione di essere nel giusto, allora

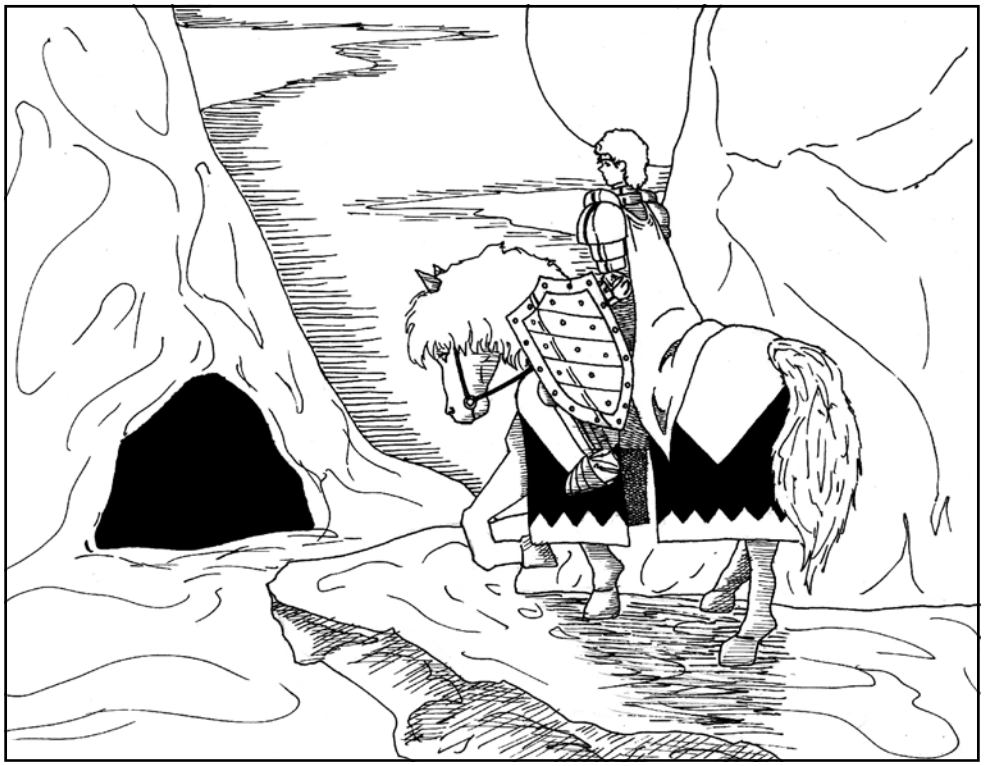
perderai comunque, il Drago sarà dentro di te sia che tu vinca, sia che tu perda; il Drago non è il Nero assoluto così come tu non sei il Bianco; certo ora il Drago per noi uomini rappresenta la Morte, e sta cercando di creare uno squilibrio, ma la Morte non è il Male, è solo un aspetto della vita che non si tinge mai di un Nero o di un Bianco ben preciso.
Semmai è il Grigio, come anche tu lo sei, come lo è ogni uomo, con la sua vita fatta di luce ed ombra; sta a te la decisione di propendere più per la luce del sole o per le tenebre della notte. Non fare come i cavalieri che ti hanno preceduto, non pensare che il Drago sia il Nero assoluto; gli assoluti non sono di questo mondo, anche se vogliono farcelo credere-.

Al fuoco del falò appena acceso, il giovane cavaliere ripensava ancora alle parole di Milas; l'indomani avrebbe affrontato il Drago. La notte era fresca e pungente lì, tra gli alberi delle foreste che attorniavano la base delle Vette Nere dove si era accampato. Si strinse forte la coperta di lana sulle spalle e alzò gli occhi al cielo, come per chiedere consiglio; il suo sguardo fu ricambiata da milioni di stelle che illuminavano la volta celeste, milioni di occhi che lo facevano sentire piccolo e gli davano la sensazione di essere osservato a sua volta, con dolce curiosità, da Colui che aveva creato tutto il mondo, tutto il suo destino. "Il Drago per noi uomini rappresenta la Morte" aveva detto Milas; a pensarci bene, in effetti, quella creatura si stava comportando come la Morte, lo aveva notato durante il suo viaggio per giungere alla sua tana. Il Drago, nella sua sempre più famelica ricerca di cibo, aveva colpito villaggi e città lontanissime dalla sua tana, talvolta superando persino la capitale, che sarebbe stata una preda anche più ghiotta e per lui comunque accessibile, mentre aveva completamente ignorato città popolose e meno difese dell'interno del regno, ben più vicine al suo covo; il cavaliere, nel suo peregrinare , aveva visto rovine di villaggi di poveri contadini, ma non erano state risparmiate le roccaforti e i castelli di ricchi aristocratici; tutto distrutto, tutto smembrato con una facilità e una metodicità che testimoniavano l'aggressività di una belva che caccia la sua preda per fame, piuttosto che l'insensata ferocia del demone dell'Inferno di cui tutti parlavano descrivendo il Drago: certo andava fermato, ma era una sfumatura non da poco quella che ora si presentava davanti al giovane cavaliere. Il Drago, come la Morte, si comportava da giudice imparziale; colpiva tutti, poveri e ricchi, cittadini e campagnoli, vicini e lontani; non commetteva stragi eccessive, si nutriva quanto bastava a soddisfare le sue esigenze, poi se ne andava, lasciando in vita, da quello che gli avevano narrato alcuni profughi incontrati sul cammino, soprattutto gli elementi più giovani delle comunità attaccate.
Era strano, troppo strano; il giovane avrebbe di gran lunga preferito combattere contro un nemico più definito, meno sfuggente, come quei mostri delle fiabe che lo facevano tremare da bambino. Lo scopo di quei mostri era chiaro; fare semplicemente ed unicamente del male ai buoni, ai giusti.
Si era fatto tardi, il labirinto dei suoi pensieri lo aveva portato fin troppo lontano, ed ora voleva solo riposare ; domani lo attendeva uno scontro letale. Si accoccolò vicino al fuoco e per un pò ascoltò il suo respiro, il leggero agitarsi di Barant a qualche metro di distanza, i rumori della foresta, il ronzio continuo prodotto, nel suo cervello, dal ricordo delle parole di Milas.
E quando già si trovava tra il sonno e la veglia, in quella dolcissima terra di confine in cui tutto, del mondo esterno, ci arriva sfuocato ed ovattato, si trovò a pensare alla sua infanzia, quella delle fiabe e dei giochi; un infanzia che, a dire il vero, non ricordava per nulla, che gli sembrava appartenere ad un tempo di sogno, impalpabile, impossibile da ricordare con chiarezza: talvolta, anzi, provava la sensazione di non averlo mai finito di vivere quel periodo della sua esistenza, di averlo come lasciato in sospeso, da qualche altra parte, in qualche altro mondo. Su questi pensieri si assopì.

Il Drago lo stava aspettando, aveva visto il suo falò durante un ultimo giro di ricognizione. Era enorme così come enorme e gigantesca, era la caverna in cui ora se ne stava accucciato; una cattedrale di roccia naturale con le sue colonne, i suoi gradini e le sue mille porte.
Il Drago sapeva che stava arrivando un altro cavaliere, ossia un nuovo pericolo per la sua esistenza; ne
aveva già sconfitti molti. Per lo più erano esseri superbi ed avidi di gloria e di trofei da mostrare con orgoglio alle loro femmine, nei loro sudici castelli. Per il gusto della gloria e dell'avventura avevano ucciso molti della sua specie, senza pietà. Gli uomini erano divenuti, per molti draghi, sinonimo di morte ed orrore. Molti draghi, infatti, si nascondevano e si dilettavano nell'accumulo di ricchezze, limitandosi a cacciare mandrie di bestie selvatiche, lontano dagli insediamenti umani, per non attirare troppo l'attenzione. Ma lui non digeriva quel comportamento; certo aveva conosciuto anche qualche uomo leale e certi cavalieri coraggiosi e sinceri, che lui non aveva mancato di ammirare, ma la rabbia aveva prevalso nel suo cuore. Voleva riequilibrare la situazione, d'altronde lui non faceva altro che andare a caccia, nutrirsi, ubbidire ad un istinto naturale; non faceva distinzioni, non cercava nè fama nè ricchezze. Con la sua rabbia era aumentata anche la sua fame, ma questo lo avevano voluto gli umani.
Aprì l'immensa bocca in uno sbadiglio, mostrando tre file di denti acuminati, capaci di strappare un torrione dal suolo con un solo morso, incrociò a terra le zampe anteriori, munite di poderosi artigli, e vi poggiò delicatamente la testa gigantesca; i suoi occhi si chiusero e sognò di volare libero nel cielo, un cielo dove non esistevano nè cacciatori, nè prede.

Il cavaliere era pronto; guardava diritto davanti a sé, verso l'entrata della caverna, cercando di scorgere qualcosa nell'oscurità che lo attendeva. Si trovava davanti ad una voragine nera, una bocca enorme, alta almeno sette metri, se non di più, e altrettanto larga: doveva trattarsi di un sistema di grotte antichissimo e a dir poco mastodontico per dimensioni; la tana perfetta per il più terribile dei draghi.
Voltò le spalle all'entrata e tornò verso Barant che pesticciava nervoso il terreno, segno che avvertiva la presenza di qualcosa di estremamente pericoloso. Il cavaliere lo legò ad un albero, non troppo stretto perchè potesse liberarsi facilmente se lui non fosse mai tornato, se Barant fosse tornato solo, tutti al castello avrebbero saputo con certezza che lui aveva fallito nell'impresa: gli preparò anche un pò d'erba da mangiare. Poi tornò a fissare dritto nell'oscurità silenziosa della grotta; fissò il suo scudo all'avambraccio cosicché potesse tenere la torcia con la mano sinistra, controllò la spada e la daga che aveva appese alla cintura e con la destra impugnò la sua lancia: le placche della sua armatura, illuminata dal sole, mandavano scintille brillanti che sfidavano il buio della tana del Drago.
Nella mente del giovane continuavano a risuonare le parole di Milas; ed erano parole che lo avevano confuso, che avevano stravolto il suo modo di intendere il combattimento con una creatura del genere.
Ma ora non aveva tempo per altre riflessioni, forse al momento giusto avrebbe compreso anche i consigli del mago; accese la torcia e con passo sicuro entrò nella grotta, dove l'oscurità lo avvolse subito con braccia invisibili.

Camminava ormai da molto tempo nel buio di una notte senza fine. Doveva fare attenzione a dove metteva i piedi per non finire in qualche polla d'acqua o in qualche buca profonda: continuava a seguire quella che a lui sembrava l'arteria più grande e spaziosa di quel sistema di cunicoli e bivi; c'erano molte grotte e strade secondarie che si congiungevano a quel passaggio principale, ma il cavaliere li aveva scartati tutti poichè troppo piccoli per permettere il passaggio di un drago, e perché privi della presenza dei resti dei molti pasti consumati ultimamente dal mostro. Inciampava spesso in ossa e scheletri umani e non umani, ammucchiati un pò ovunque; quei resti erano presenti solo nella mastodontica grotta che stava attraversando e non nei passaggi minori, costituivano una sorta di macabra segnaletica che mostrava chiaramente il percorso da seguire per giungere alla creatura che aveva divorato tutti quegli esseri. Più volte il cavaliere rischiò di finire lungo disteso in mezzo ad abbondanti mucchi di ossa e teschi; più volte una misteriosa mano gelata venne a carezzargli la schiena provocandogli un brivido che giungeva sino al cuore, alla vista degli avanzi dei banchetti del Drago. Doveva essere davvero una creatura enorme se soltanto delle caverne di quelle dimensioni potevano ospitarlo; il cavaliere non si sognava lontanamente di scorgere il soffitto del colossale budello di pietra che lo aveva inghiottito, ma presentiva di trovarsi in un luogo di dimensioni spropositate, che lo annullava, lo faceva sentire ancora più piccolo e fragile.

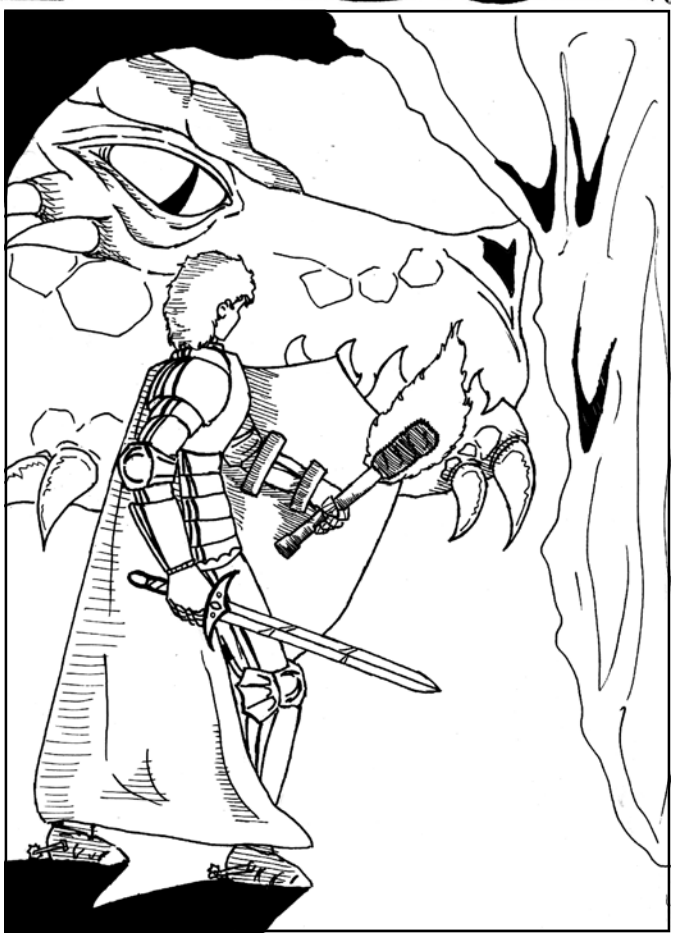


Poi, quando in lui si stava già insinuando la paura di essersi irrimediabilmente perduto e di essere destinato a brancolare nel buio di quelle grotte fino alla morte, davanti a sè scorse una luce pallidissima; un raggio di luce tanto lontano che quasi veniva annullato dalla tenebre circostanti; subito il cavaliere si diresse da quella parte, sempre procedendo con cautela e prendendosi tutto il tempo necessario per sondare il terreno con la torcia.
Lo spettacolo che lo accolse una volta arrivato alla luce era incredibile; si trovava in una sorta di cattedrale di roccia dalle dimensioni assolutamente inumane e inconcepibili anche per l'architetto più audace; era davvero come trovarsi in una chiesa enorme. Il cavaliere stava in quella che poteva essere definita la navata centrale, illuminata quasi completamente da alcuni fori nel soffitto, lassù in alto, a molti, moltissimi metri d'altezza: erano come dei rosoni naturali che diffondevano lame di luce solare nell'ambiente rendendolo meno buio. Sui lati enormi stalattiti, colonne di pietra modellate nelle forme più bizzarre, dividevano lo spazio centrale dalle navate laterali, quest'ultime tutte avvolte nelle tele dell'oscurità. In fondo, illuminato da un raggio di luce, accucciato su un rialzo naturale, se ne stava il Drago.
Appena il cavaliere lo vide si irrigidì; posò la torcia, che gli era solo d'intralcio visto che l'ambiente era abbastanza illuminato, e impugnò saldamente lo scudo. Il Drago dormiva, o sembrava che dormisse, e infatti appena il cavaliere si fu messo in posizione di guardia il suo gigantesco occhio sinistro si aprì rivelando un iride gialla come ambra che contrastava malignamente col resto del corpo, tutto ricoperto di squame nere come l'alabastro. Il Drago si erse in tutta la sua statura; stava ritto sulle sole zampe posteriori e agitava debolmente e a scatti la sua enorme coda, un pò come un gatto. La testa era coronata da una piccola cresta membranosa, e della stessa membrana erano composte le enormi ali che ora teneva ripiegate dietro la schiena; i suoi occhi squadrarono il giovane che stava davanti a lui.

"Devono essere a corto di cavalieri se ora mi mandano contro anche i bambini" pensò il Drago notando la giovane età del suo avversario; gli riusciva quasi difficile trovare in sè la rabbia per ucciderlo, quella rabbia che gli accendeva il cuore quando si trovava a dover fronteggiare cavalieri più maturi ma anche notoriamente crudeli con la sua razza e superbi. Ma il Drago aveva vissuto per centinaia d'anni e la sua saggezza gli sussurrava di non sottovalutare mai nessuno; anche quel giovane cavaliere, che lanciava saette dagli occhi ma pareva ancora così inesperto, poteva per lui rappresentare la Morte.
Il Drago si mise a quattro zampe e si mosse un pò in avanti, con calma, lentamente: il giovane provò l'irresistibile e umiliante desiderio di fuggire a gambe levate quando vide quel colosso di carne e artigli venirgli incontro. Allora strinse ancor più forte la sua lancia e si costrinse a tenere la posizione.
"Il ragazzo è coraggioso" pensò il Drago ammirato, "credevo che sarebbe bastato muovermi per farlo scappare".
Il cavaliere era pronto a fare la prima mossa, ma sapeva di non poter sbagliare; per cominciare avrebbe usato la lancia per accecarlo ad un occhio e guadagnare del tempo prezioso; pensava di colpirgli l'occhio destro, ma forse era meglio mirare al sinistro, per non essere troppo prevedibili.
Il Drago si esibì in una specie di sorrisetto ironico che permise al giovane di intravedere paurose file di denti; "ora starà pensando di trafiggermi un occhio con il suo stuzzicadenti; ormai ci provano tutti" pensò l'enorme creatura, "da come porta la spada dovrebbe

essere destro e quindi per non essere prevedibile mirerà al mio occhio sinistro".
Il Drago avanzò ancora un pò e allora il cavaliere decise di agire; urlando il suo grido di battaglia il giovane prese una breve rincorsa e lanciò il giavellotto con tutta la sua forza verso l'occhio sinistro del Drago: l'umano si congratulò con se stesso, era davvero un ottimo lancio, avrebbe colpito quasi il centro della pupilla del mostro. Dal canto suo al Drago bastò esalare uno sbuffo infuocato dalla narice sinistra per incenerire il proiettile e sventare la minaccia di un accecamento.
Il giovane digrignò i denti per la rabbia e la delusione; era stato un ingenuo a credere che con un drago come quello si potessero ottenere subito dei buoni risultati.
- Purtroppo, caro il mio cavaliere, temo che non avrai in futuro la possibilità di mettere in pratica questa lezione- tuonò la voce del Drago che aveva indovinato i pensieri dell'avversario.
- Ti punirò per il male che hai fatto, Drago! Ho solo iniziato a combattere! - rispose gridando il giovane, che era rimasto quasi assordato dal rimbombo che la voce del mostro aveva in quelle caverne.
- E quali sono le colpe per le quali mi dovresti punire? Io mi devo nutrire, uccido per necessità, e voi umani siete le mie prede preferite; che dire di voi cavalieri piuttosto, che ci date la caccia senza una vera ragione precisa, ma solo per riportare a casa le nostre zanne come trofeo, per alimentare la vostra boria! -.
- Tu passi il limite Drago! Tu non puoi rompere un equilibrio- e il cavaliere si stupì di essersi espresso con le parole di Milas.
- E sia cavaliere! Avrai il tuo combattimento; ma ti avverto, io sarò la tua Morte! -.
Per tutta risposta il ragazzo sguainò la sua lama e si preparò ad attaccare.
Il Drago ruggì ferocemente e la sua coda, munita di aculei mortali, scattò veloce verso il cavaliere che fece appena in tempo a pararsi con lo scudo in una pioggia di scintille: il colpo lo fece quasi cadere all'indietro, e se fosse caduto sarebbe stata la sua fine perchè il Drago continuava ad incalzarlo usando solo la sua coda che si muoveva insidiosa come un enorme serpente.
Il giovane schivò agilmente due colpi diretti alla testa e dopo averne parato un terzo con lo scudo disegnò un arco nell'aria con la sua spada; quel colpo avrebbe staccato di netto la testa ad un uomo, ma le scaglie della pelle del Drago erano durissime e la lama non provocò al mostro che una ferita superficiale. Il Drago colse la sorpresa negli occhi dell'uomo e ne approfittò per colpire duramente il guerriero e scaraventarlo lontano in un angolo buio della caverna. Fu silenzio per alcuni minuti: il cavaliere sembrava sparito, non si vedeva più; il Drago attendeva paziente.
"Vuole giocare a nascondino, il ragazzo, oppure è svenuto; ma non credo sia già morto", pensò il Drago notando che l'avversario tardava a ripresentarsi: "peccato che non sappia che vedo bene anche nel buio" rifletté divertita la creatura quando vide il luccicare di un'armatura dietro delle rocce alla sua destra.
Il cavaliere uscì di corsa da dove il Drago aveva previsto; la coda saettò nuovamente verso di lui, ma il giovane la evitò con un salto: la strada era libera, e il cavaliere caricò verso la caviglia sinistra anteriore del Drago. La gigantesca creatura alzò la zampa all'ultimo momento e il fendente del cavaliere andò a vuoto, sbilanciandolo e facendolo rovinare a terra. "E' finita anche stavolta" pensò il Drago che calò violentemente sul giovane la zampa appena alzata, per stritolarlo. Il ragazzo, vedendo quella massa enorme precipitare su di lui, alzò d'istinto la spada che stavolta non incontrò la resistenza delle scaglie ma solo quella di un enorme callo, che non potè impedire alla lama di provocare una ferita profonda.
Il Drago ruggì ancora, ma di dolore e si ritirò la zampa ferita: il cavaliere si affrettò a rialzarsi.
"Ma certo!" pensò il guerriero, "il suo corpo non è protetto ovunque da scaglie durissime! Forse al ventre e alla gola è meno corazzato, e se riesco ad arrivare abbastanza vicino....": ma non fece in tempo a finire le sue riflessioni perchè il Drago aveva inspirato ossigeno a pieni polmoni; con orrore il ragazzo si rese conto che stava per usare il suo soffio infuocato e l'unica cosa che potè fare prima di essere investito da un fiume di fuoco fu di ripararsi dietro il suo grosso scudo. Per qualche secondo la sua difesa resse, poi fu scaraventato di lato dalla potenza della fiammata: lo scudo scottava e dovette toglierselo subito per non subire altre ustioni al braccio; con la coda dell'occhio vide le fauci del mostro dirigersi verso di lui, fece in tempo a buttarsi a peso morto da una parte e la morsa mortale scattò a vuoto, ma aveva lasciato lo scudo ed ora il Drago si frapponeva tra lui e la sua unica arma di difesa.
Aveva ustioni su tutto l'avambraccio sinistro, per non parlare delle varie escoriazioni e dei graffi che gli facevano pesare ogni movimento; notò con piacere che il Drago non appoggiava a terra la zampa sinistra, che perdeva ancora sangue. I due si guardarono ancora per qualche istante, poi il cavaliere alzò nuovamente la guardia e corse verso il lato destro dell'immensa cattedrale di roccia, di nuovo tra le tenebre; aveva capito che il Drago poteva vederlo anche al buio, ma se si teneva al riparo delle enormi stalattiti e delle rocce , forse avrebbe potuto avvicinarsi di più.
"O è immensamente stupido o sta ancora cercando di vincere" pensò il Drago mentre sbirciava nel buio con la sua vista acutissima senza però trovare il suo nemico.
Ad un tratto scorse la forma di un elmo da dietro un macigno e fulmineamente lanciò una palla di fuoco in quella direzione; la roccia esplose in una pioggia di detriti e l'elmo del cavaliere rotolò, mezzo distrutto vicino ai piedi del Drago che ghignava soddisfatto.
- Non ancora Drago! - sentì urlare dietro di sè, o meglio dalla sua schiena!
"Furbo il bipede!" pensò l'enorme rettile, " mi si arrampica addosso per arrivare fino alla gola; forse è l'ora di insegnargli a volare!".
E così le sue ali si dispiegarono e cominciarono a battere; si sollevò dal suolo e il cavaliere fu costretto a fermare la sua corsa e a reggersi stretto alla cresta che il Drago aveva lungo la schiena.
Il giovane sapeva che se quel mostro lo portava molto in alto lo avrebbe sicuramente fatto precipitare in qualche modo, e per lui sarebbe stata la fine: e così quando ancora erano a quattro o cinque metri da terra il giovane riuscì a compiere un breve balzo verso l'ala destra del mostro, conficcò la spada nella morbida membrana e, stringendo l'elsa con entrambe le mani, si lasciò cadere. La spada tranciava la membrana dell'ala ma rallentava la sua caduta e così rotolò al suolo evitando il peggio; purtroppo atterrò malamente e si slogò il polso della mano sinistra.
Il Drago ruggì di nuovo di dolore e fu costretto a lasciarsi cadere anche lui al suolo con un gran tonfo; la membrana non poteva reggerlo in volo, era stata attraversata dalla lama quasi nella sua interezza e pendeva inerte come un tenda stracciata.
- Ora basta! - la voce del Drago aveva la potenza del terremoto e il giovane ne rimase frastornato; subito una zampata feroce sibilò verso di lui, e lo avrebbe diviso in due se non l'avesse evitata: ma non riuscì a scansare adeguatamente anche il colpo di coda che arrivava dalla parte opposta, e così uno degli aculei lo trafisse alla spalla destra, facendolo stramazzare tra le rocce.
La ferita pulsava furiosamente, ma stava arrivando un altro colpo; rotolò di lato e vide che si trovava casualmente vicino allo scudo: corse, o per meglio dire incespicò fino ad esso e lo impugnò appena in tempo per parare un altro fendente di coda che lo rigettò in ginocchio.
Il Drago era frustrato e adirato; il suo avversario era valoroso, ma lo

aveva già sopportato abbastanza.
con velocità e precisione due poderosi artigli afferrarono lo scudo, lo strapparono dalle mani del giovane e lo accartocciarono come se fosse stato di latta.
Il giovane era sfinito, perdeva sangue dalla spalla; si reggeva a malapena in piedi e non c'era un solo centimetro del suo corpo che non si lamentasse per il dolore: era giunto il momento dell'orgoglio; sarebbe morto ma avrebbe venduto cara la pelle. Aveva fallito, il suo popolo e il suo Re, molto presto, non sarebbero più esistiti. Poi d'un tratto sentì una presenza estranea nel, suo cuore, nuova ma amica: sentì Milas che in qualche modo gli parlava da dentro il suo stesso corpo. "Ora hai capito chi è il Drago: non lo potrai mai sconfiggere veramente, puoi solo ritardare la tua fine e cercare di vivere da giusto il tempo che ti è concesso: la morte che lui ti darà non deve essere motivo di paura o tristezza, essa rappresenta solo un passaggio e non di certo al male: e la stessa cosa vale per lui, anche se tu stenti a crederlo".
- E' giusto, non scrivo io la mia storia - sussurrò il giovane mentre si asciugava la fronte dal sangue e dal sudore: - ma anche se la mia guerra con la morte è destinata a portarmi alla sconfitta, niente mi impedisce di vincere almeno questa battaglia! -.
Il cavaliere seppe che Milas, ovunque fosse, stava sorridendo soddisfatto delle sue parole.
raccolse le sue ultime forze e caricò tenendo la spada dritta davanti a se. Schivò ancora i mortali aculei della coda, una zampata lo costrinse a gettarsi a terra, ma si rialzò; gli sembrava di essere in un sogno, quando si corre disperatamente alla ricerca della salvezza da qualcosa di orribile senza riuscire, però, a muoversi di un centimetro. Le fauci del Drago scattarono per ghermirlo ma un colpo di spada alla mascella bastò a respingere l'attacco del nemico e a permettere al cavaliere di assestare un affondo al basso ventre del Drago; la bestia ruggì ancora di dolore e il cavaliere non riusciva ad estrarre la spada dal corpo dell'avversario; era estremamente debole. Troppo tardi si accorse di una piccola meteora di fuoco diretta verso di lui; non lo colpì in pieno solo perchè il Drago aveva mirato in fretta, ma bastò a sbatterlo impietosamente contro una delle enormi stalattiti della grotta. L'armatura gli aveva evitato fratture mortali, ma ora non riusciva davvero a rialzarsi; non sentiva più il braccio sinistro che doveva essersi rotto, mentre le gambe si rifiutavano di obbedirgli, troppo stanche e ferite per sostenerlo ancora; la testa sembrava diventata un alveare pieno di api che ronzavano incessantemente.
Il Drago stava ritto davanti a lui; teneva la zampa sinistra delicatamente appoggiata al suolo e l'ala ferita pendeva inerte e sbilenca: aveva ancora la spada del cavaliere conficcata nel corpo ma non sembrava dargli gran fastidio.
- Hai combattuto bene cavaliere - la sua voce possente tradiva una certa stanchezza, - hai lottato con coraggio e lealtà, ma la tua sconfitta era inevitabile -.
Il giovane cominciò a muovere lentamente la mano destra verso la cintura dove ancora stava appesa la sua daga.
- Ti ucciderò soltanto, senza mangiarti; un piccolo segno della mia ammirazione per il tuo spirito guerriero - non vi era traccia di sarcasmo in quelle parole, il Drago era sincero.
Il cavaliere teneva stretta l'impugnatura della daga, pronto a sferrare il suo ultimo colpo, se ne avesse avuta la possibilità.
Il Drago lo guardò ancora un attimo; - non soffrirai - gli assicurò, poi scattò veloce con le sue fauci verso il bersaglio: in un baleno il giovane estrasse la corta ma robusta lama della daga e la affondò in qualcosa di molle e morbido. Si ritrovò a fissare il Drago negli occhi a pochissimi centimetri di distanza; lungo la mano che teneva l'arma correva un liquido caldo e denso; era sangue.
Piano piano, le bellissime iridi gialle del Drago si velarono del



bianco pallido della cera; il suo colossale corpo si adagiò dolcemente a terra, la sua coda micidiale vibrava degli ultimi rintocchi della vita che fuggiva. Dopo due respiri profondi e affannosi il Drago morì.
Solo allora il cavaliere si accorse di aver colpito il Drago alla gola, in profondità; un attimo prima che lo afferrasse con il suo morso letale.
Era stanco, sporco e tutte le sue membra protestavano per il dolore causato dalle ferite ricevute in battaglia. I suoi occhi vedevano sempre meno distintamente il corpo del Drago, la caverna, le rocce; e non era perchè la polvere entratagli negli occhi lo costringevano a sbattere di continuo le palpebre: era preso, semmai, da un sonno invincibile che tutto il suo corpo reclamava.
" Sto morendo proprio ora che ce l'avevo fatta!" pensò impaurito, ma poi pensò anche che la Morte non sarebbe stata che un riposo. D'un tratto udì una voce che chiamava il suo nome; non era la Morte e non sapeva come ma ne era certo.
- Michele! Svegliati, la battaglia è vinta! -.
Milas lo stava chiamando, ma non per portarlo verso l'oblio, ma per ridestarlo alla vita.
Chiuse gli occhi e ritornò da dove era venuto.

– O mio Dio si è svegliato! -.
Fu questa la prima cosa che il piccolo Michele sentì al suo risveglio dal coma: aveva aperto gli occhi di scatto, come se, per tutto quel tempo, non avesse aspettato pazientemente che l'ordine di farlo.
Era disteso in un letto d'ospedale e c'erano dei tubicini di plastica pieni di liquidi che partivano dal suo braccio e finivano in dei sacchetti, anch'essi di plastica, appesi a delle forcelle. Si guardò in

giro come se dopo due mesi di coma profondo fosse stata la cosa più naturale della terra; vide la mamma che piangeva tra le braccia della nonna; il babbo era immobile a bocca aperta, seduto vicino al suo letto, e anche lui piangeva: poi c'era una donna giovane, tutta vestita di bianco, era lei che aveva gridato e aveva anche lasciato cadere per terra un vassoio di ferro. Lo aveva guardato come si guarderebbe un marziano che va a mangiarsi tranquillamente un panino in un bar del centro e poi era corsa via urlando che si era svegliato e chiamando a gran voce un dottore.

Poi c'era il nonno, il suo caro nonno: seduto su una poltroncina di fronte al suo letto, dall'altra parte di quella stanza sconosciuta, se ne stava tranquillo con le gambe accavallate, una mano si accarezzava la barba bianchissima e ricciuta, quella barba che quando era più piccolo e non aveva ancora i suoi bei dodici anni amava tirare senza pietà: non stava piangendo, non aveva gli occhi rossi, però gli sorrideva, e Michele sapeva che sotto i peli della barba il suo sorriso nascondeva un mistero di grande dolcezza e sapienza.

Poi arrivarono tre uomini in camice bianco, accompagnati dall'infermiera, che fecero uscire tutti e lo visitarono accuratamente: solo il nonno non fu fatto uscire, forse perchè non era agitato come gli altri e quindi non dava fastidio, anzi era rimasto tranquillamente seduto a guardarlo e a rassicurarlo con quella sua presenza serena . A Michele faceva piacere che fosse rimasto, perchè si sentiva frastornato, gli facevano molte domande e lui rispondeva lento lento, confusamente, perchè non capiva ancora che cosa ci faceva in quello che, a prima vista, gli sembrava essere proprio un ospedale.

Poi gli chiesero se voleva riposare e lui rispose che voleva vedere i suoi genitori per chiedergli che cosa ci faceva lì.

La mamma e il babbo rientrarono di corsa e lo riempirono di baci mentre, tra singhiozzi e pianti di gioia, cercavano di spiegargli che aveva avuto un incidente quasi due mesi fa; una macchina lo aveva investito mentre tornava a casa dagli allenamenti in compagnia del nonno: il conducente non si era nemmeno fermato ma la polizia lo aveva già trovato e arrestato.

Lui era caduto da subito in un coma profondo e i dottori ritenevano che ormai si poteva sperare solo in un miracolo; tutti i suoi parenti e i suoi amici gli erano stati vicini col pensiero per tutto quel lungo periodo: la nonna gli mostrò tutta tremante di felicità le lettere che gli avevano scritto i compagni di classe e quelli della squadra di calcio in cui giocava.

Michele non era ancora certo di ricordarsi cosa gli era successo; lui aveva solo dormito tanto: ma quel "tanto" non riusciva proprio a quantificarlo. Ricordava solo di aver sognato di essere un prode cavaliere, come quelli che combattevano contro nemici terribili nelle fiabe che gli raccontava il nonno da piccolo.

Era stato un sogno bello ma anche terribile perchè il suo nemico, un drago gigantesco, sembrava reale, e ora aveva il presentimento che in quel sogno lui avesse combattuto per qualcosa di vero ed importante, e non per semplice diletto della sua immaginazione.

Tornò a guardare il nonno, l'unico che non gli aveva ancora detto nulla; ma a Michele questo non dispiaceva, sentiva dentro di sè che si erano già detti tutto quando avevano incrociato i loro sguardi.

Michele non si stupì più di tanto quando si accorse della somiglianza tra il nonno e il mago del suo sogno, Milas; certo il nonno aveva la barba corta e ricciuta e non portava tuniche strambe e piene di simboli magici, ma i loro occhi erano gli stessi: occhi verdi, mari tranquilli e buoni in cui riposarsi: occhi che ora lo fissavano intensamente così come stava facendo anche lui: Michele voleva dire qualcosa al nonno ma lui, come se avesse indovinato i suoi pensieri, si portò l'indice alla bocca, che se ne stava nascosta da qualche parte sotto la barba, facendogli segno di non parlare.

Rientrò un dottore accompagnato dalla stessa infermiera di prima che portava un piattino pieno di minestra; gli chiesero se voleva mangiare e lui rispose che aveva una gran fame. Il dottore fece di nuovo uscire tutti e si mise a misurargli la pressione mentre l'infermiera gli dava da mangiare: quando i suoi genitori e la nonna furono usciti il nonno si alzò dalla poltroncina; era curvo sotto il peso dell'età ma portava addosso i segni di un corpo un tempo vigoroso, che aveva sopportato la fatica della vita del taglialegna e le intemperie dei monti; il suo nonno gli raccontava sempre della gioventù passata tra boschi e montagne, dove alternava lo studio al lavoro. Si mosse tranquillamente verso la porta, poi, quando ormai era sulla soglia, si fermò e si voltò lentamente verso suo nipote: lo abbracciò con lo sguardo, che sapeva parlare di misteri ed antiche leggende, e gli parlò, gli parlò con la voce di Milas:

- Sono fiero di te Michele; hai combattuto da vero cavaliere-.

Michele gli sorrise orgoglioso: - ma tu sai anche che il Drago ritornerà - riprese il nonno in tono grave, - e allora non potrai fermarlo in nessun modo -.

Michele annuì serio; non sentiva nemmeno cosa gli stava dicendo l'infermiera.

Il nonno gli sorrise di nuovo; - io devo andare, mentre tu rimani: per adesso ti posso assicurare che il Drago tornerà a prenderti solo tra molti anni; intanto continua la tua lotta, vivi ogni momento della tua vita come un esperienza irripetibile, accogli tutto ciò che ti viene donato, sia che si tratti di gioie che di sofferenze. Addio Michele -, e così dicendo varcò la soglia.

- Insomma hai fame o no? -; Michele si voltò a guardare l'infermiera che stava ancora aspettando, col cucchiaio della minestra in mano, che lui aprisse la bocca.

- Non ti devi preoccupare dei tuoi genitori - lo rassicurò la donna, - tra un pò potrai rivederli, ma intanto devi mangiare, farti visitare e riposarti; ma quest'ultima cosa solo a patto che tu non ti faccia un'altra dormita di due mesi! Ci hai fatto prendere un bello spavento, sai? -.

Michele mangiò tutta la minestra prima che il dottore terminasse la visita; non credeva di avere così tanta fame. Poi rimase solo con l'infermiera che gli stava preparando delle pasticche da inghiottire: - a proposito, cosa c'era sulla porta di tanto importante da fissare per dimenticarsi di mangiare? -

gli domandò la giovane donna.

Michele pensò che doveva essere una persona molto distratta per non essersi accorta del nonno;

-niente di particolare - rispose Michele con la voce un pò impastata dalla stanchezza, - stavo solo ascoltando quello che mi diceva mio nonno -.

L'infermiera lo guardò con occhi tristi e comprensivi: -Michele, tu e tuo nonno siete stati entrambi coinvolti nell'incidente-.

Il ragazzo fissava smarrito la donna.

-Tu ti sei addormentato, caro, ma tuo nonno…non ce l'ha fatta. Lui è morto Michele-.

Il bambino non pianse; sentì, però, una fitta profonda e intima di dolore, un dolore consapevole e concreto. La lotta del nonno era finita, il Drago lo aveva preso con sé.

FELIX
felix@anonimagdr.com
Art by Max
max@anonimagdr.com

Cuori di Drago

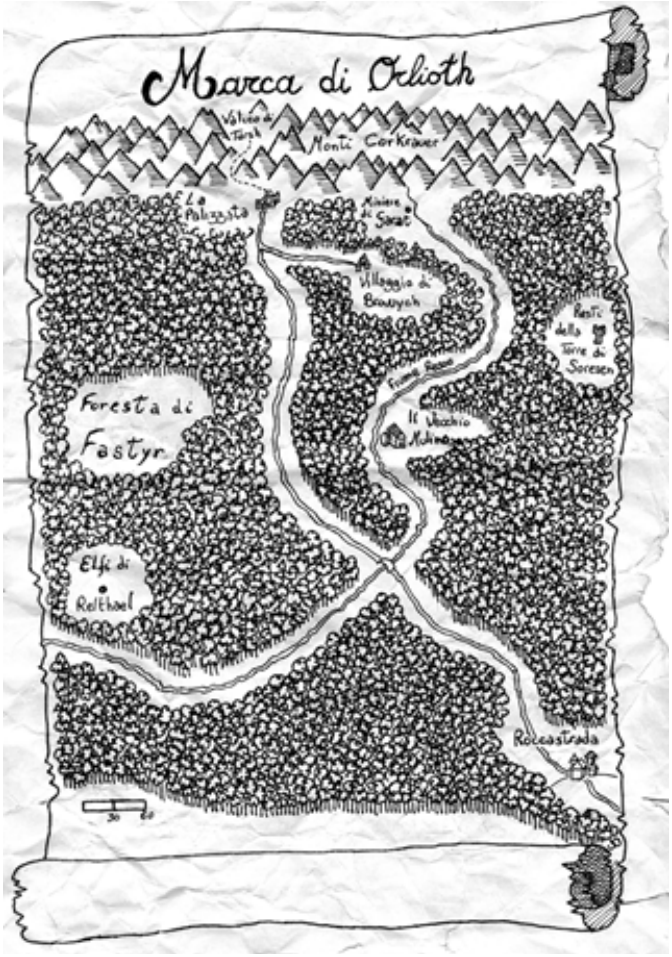
Campagna fantasy generica per D&D 3.0 per 5-6 personaggi dal 1° al 5° livello

Introduzione

La campagna *Cuori di Drago* è pensata per portare un gruppo di 5-6 personaggi dal primo al quinto livello. E' particolarmente adatta ad un gruppo di personaggi appena creati e che ancora devono caratterizzare le relazioni tra i vari membri del gruppo.
Tutta l'azione si svolge in un piccolo feudo di confine, la Marca di Orlioth, che può essere collocata in qualsiasi ambientazione senza difficoltà; questo fa di *Cuori di Drago* una campagna fantasy generica che ogni DM può adattare alle proprie esigenze.
L'avventura è divisa in quattro capitoli e alla fine di ogni capitolo il DM dovrà effettuare il calcolo dei punti esperienza, come se ogni capitolo fosse una avventura a se stante: sempre alla fine dei capitoli sono indicati dei premi aggiuntivi in punti esperienza che il DM assegnerà ai suoi giocatori in relazione al loro comportamento in determinate situazioni di roleplaying e di combattimento. Questi premi aggiuntivi possono essere modificati a piacere dal DM e, come suggerito nello stesso *Manuale del DM*, sono un incentivo per i giocatori a fare attenzione al loro modo di comportarsi nelle relazioni con i PNG, negli scontri armati e nella risoluzione degli enigmi. Si consiglia al DM di leggersi attentamente tutta l'avventura per poterla giocare correttamente; i brani incorniciati devono essere letti a voce alta ai giocatori mentre il resto rimane riservato al DM. Infine troverete 4 Appendici: la descrizione dei luoghi notevoli della Marca di Orlioth, la descrizione di due nuovi oggetti magici, una nuova classe di prestigio, le caratteristiche di tutti i PNG e dei nemici.

La Marca di Orlioth

La Marca di Orlioth è un piccolo feudo di confine, una terra di frontiera spesso dimenticata dai reggenti del regno di cui fa parte. Il confine occidentale è tutto delimitato dai monti Lorkrauer, mentre l'entroterra è occupato dalla foreste di Fastyr. Sempre nell'entroterra, in una delle poche zone sgombre dalle foreste, su di una grossa collina, si erge Roccastrada il castello nel quale dimorano da molte generazioni i marchesi di Orlioth. Roccastrada controlla dall'alto della sua posizione strategica la strada principale della marca, utilizzata soprattutto dai boscaioli per il trasporto del legname e dalle milizie dell'attuale Marchese Mandor II di Orlioth per i loro spostamenti. Gli unici altri centri abitati della regione sono il villaggio di Browyck, ad un giorno di cavallo da Roccastrada, le miniere di rame di Garat con le sue case per i minatori e le loro famiglie, l'insediamento elfico di Relthael nella foresta di Fastyr e la Palizzata, una sorta di villaggio fortificato vicino alle montagne occidentali dove è stanziata una piccola guarnigione e dove si trova si trova un emporio commerciale. La Palizzata, così chiamata per via della robusta cinta di mura in legno che la difende dai numerosi predoni goblin delle montagne, è anche il luogo da cui prenderanno avvio le imprese del gruppo.
Vi sono altri tre luoghi di un certo interesse nella Marca; uno è un vecchio mulino abbandonato sulle rive del Reson, un fiume che taglia in due la regione e che scorre veloce direttamente dai monti, dove si dice che dimorino strane e pericolose creature; un altro sono le rovine della Torre di Soresen, un'antica costruzione un tempo appartenuta ad un perfido mago, Soresen appunto, il cui ricordo gli abitanti di Orlioth hanno preferito obliare quasi totalmente tante e tali sono le nefandezze che compì quando regnava sulla Marca ben trecento anni fa. Nessuno sa di preciso dove sia la torre ma come buona regola si evita di addentrarsi troppo nella parte est della foresta di Fastyr. Persino i più vecchi cantastorie di Browyck non possiedono che oscuri e fumosi ricordi della perfidia di Soresen e delle sue gesta, evitano di pronunciare il nome del mago e della sua torre.
Attualmente la Marca di Orlioth vive giorni tranquilli e privi di grandi problemi eccettuata qualche sporadica scorribanda di goblin ai danni della Palizzata e delle case isolate dei boscaioli ai piedi dei monti. Il Marchese Mandor II è un nobile di frontiera, avvezzo alla vita militare, onesto, non troppo duro con i suoi sudditi; tutto l'opposto dei signori più potenti e vicini alla corte centrale. La regione si sostiene grazie al taglio e all'esportazione del legname che non manca di certo e all'estrazione del rame dei monti trasportato a valle per via fluviale. Insomma niente fa pensare che questo sperduto feudo di confine possa essere aggredito da una terribile minaccia e dai capricci del destino; niente fa pensare che qui, in un villaggio di boscaioli e montanari, possano battere dei cuori di drago.



PASSATO E PRESENTE

Trecento anni fa la Marca di Orlioth era dominata interamente da un mago ambizioso e potente di nome Soresen. Il suo potere si irradiava sulla regione a partire dalla sua torre e nessuno osava contrastarlo; ad aumentare la sua forza contribuiva il fatto di essersi alleato con un crudele drago nero chiamato Beltrhax: i due riuscivano a colpire i loro nemici ovunque e ormai in pochi avevano il coraggio di sfidarli. Le autorità centrali del regno erano ancora impegnate in altre battaglie ed in altri problemi per potersi occupare di Soresen e Beltrhax che sfidavano apertamente l'autorità del re seppur in un piccolo feudo di frontiera.
Toccò ad un paladino chiamato Orlioth e al suo drago d'oro Veltan occuparsi di Soresen e Beltrhax su richiesta del re in persona. Orlioth riuscì a uccidere il mago e a sopravvivere e i suoi numerosi sgherri e scoprì anche che avevano fermato Soresen appena in tempo dato che nelle segrete della sua torre aveva finito di preparare un'arma che gli avrebbe permesso di seminare il terrore in tutto il regno diventando così ben più di una spina nel fianco del Re; tale arma consisteva in una pozione detta *Pozione di Drakyra* capace di trasformare un qualsiasi umanoide in un drago per periodi limitati. Purtroppo nella lotta Veltan riportò delle ferite mortali e Beltrhax fuggì dalla marca colmo di rancore; prima di morire il drago d'oro rivelò a Orlioth di aver sottratto dalla tana di Beltrhax un potente artefatto. Evidentemente i due diabolici alleati intendevano usarlo assieme alla Pozione di Drakyra per crearsi un esercito di draghi e allargare i loro domini: Veltan fece giurare a Orlioth di nascondere l'artefatto nella sua tomba e di conservarne segreta l'ubicazione. La discendenza degli Orlioth avrebbe tramandato il segreto dell'ubicazione della tomba di Veltan di padre in figlio finchè un giorno un rappresentante della stirpe dei draghi d'oro non fosse venuto a reclamare il tesoro della tomba di Veltan. Il nobile paladino seppelì Veltan in una tomba monumentale nascosta tra le montagne Lorkrauer. Saputo del successo della sua missione il re volle nominare Orlioth cavaliere e ne fece il primo marchese delle terre un tempo dominate da Soresen: da quel giorno i discendenti di Orlioth governano sulla Marca omonima e ogni marchese tramanda lealmente il segreto della tomba di Veltan al proprio primogenito maschio. Oltre a ciò i marchesi sanno che la tomba fu sigillata da un potente incantesimo che solo un drago dorato assieme ad un discendente di Orlioth può sciogliere di conseguenza nessuno sa cosa veramente ci sia dentro la tomba oltre l'artefatto di cui parla la leggenda.
I nomi di Soresen e Beltrhax, invece, si sono confusi gradualmente con le ombre della leggenda e molti hanno cominciato a considerarli solo come dei miti, ovvero una storia del terrore da raccontare ai bimbi intorno al fuoco nelle notti d'inverno: altri invece, più accorti e prudenti, cercano tutt'oggi di tramandarsi le storie sugli orrori commessi dai due antichi dominatori della marca, per non dimenticare le sofferenze patite a causa loro; ma costoro sono pochi e così di Soresen si è cominciato a parlare come di un mito e nulla più o, addirittura, ad ignorarne l'esistenza mentre Beltrhax è stato addirittura dimenticato. Persino una parte della famiglia degli Orlioth, ormai, parla della storia di Soresen, di Beltrhax e della profezia del drago dorato come di un parto della fervida fantasia popolare. Certo nessun Orlioth direbbe questo in pubblico, ma da generazioni si è persa memoria di come i fatti andarono realmente anche perché i primi marchesi, Orlioth compreso, non sapevano leggere e scrivere; nessuna cronaca scritta è rimasta, nessuna torre del mago è mai più stata rinvenuta, e soltanto il marchese in carica e il suo primogenito conoscono un pezzo di verità sulla vicenda, essendo i depositari del segreto dell'ubicazione della tomba di Veltan.

Ma non tutti hanno liquidato Soresen come una leggenda e così ogni tanto capita che nella Marca giunga uno stregone o uno studioso di arti occulte, attirato dalla possibilità di rintracciare qualche pergamena o magari qualche artefatto appartenuti al perfido mago. Soresen, si dice, era, oltre che un tiranno spietato, anche un abile incantatore e nella sua continua ricerca di nuovo potere costruiva numerosi e potenti artefatti magici: si narra, inoltre, che se Orlioth non lo avesse ucciso Soresen avrebbe utilizzato la sua ultima e più mortale creazione magica, capace di dare enormi poteri anche all'uomo più misero e di renderlo forte oltre ogni limite. Ancora oggi numerosi avventurieri transitano dalla Palizzata per poi dirigersi verso l'interno della regione alla ricerca della torre di Soresen ove si dice che si trovi la sua ultima creazione magica: molti non tornano più indietro, altri invece non cavano un ragno del buco e se ne vanno via a mani vuote. Stessa sorte tocca a coloro che vanno, invece alla ricerca della tomba di Veltan. In entrambi i casi la gente non fa più molto caso a questi stranieri, a meno che non diventino molesti o addirittura violenti come è stato nel caso di Kendaras lo Sfregiato. Kendaras è un ex-avventuriero mezzelfo giunto tre anni fa nella Marca al seguito di un mago deciso a trovare la torre di Soresen. Alla fine il gruppo non trovò la torre ma sicuramente incappò in qualcosa di terribile perché di sei avventurieri, solo il mezzelfo tornò vivo anche se segnato da una orribile cicatrice che gli attraversava tutto il volto; da quel giorno non andò più via dalla Marca e decise che fare il bandito era un

mestiere molto più proficuo. Kendaras lo Sfregiato divenne ben presto un uomo sanguinario, avvezzo ad ogni tipo di crimine e di violenza; ormai è a capo di una nutrita banda di tagliagole ricercata, odiata e temuta da tutta la popolazione della Marca. Dopo il suo ultimo colpo, però, si dice che abbia veramente osato troppo; ha assaltato una carovana diretta a Roccastrada che trasportava merci preziose ed imposte per il marchese, poi ha trucidato a sangue freddo tutta la scorta. Conosciuto l'accaduto il marchese ha subito inviato numerose pattuglie alla caccia dello Sfregiato e stavolta la sua fine sembra davvero arrivata.

Attualmente la Marca è governata, come già detto, da Mandor II. Questi è ormai un uomo molto anziano ma i suoi due figli , la primogenita Ardiel e il minore Garon, offrono a tutta la Marca la promessa di una sicura stabilità politica per il futuro.
In gioventù Mandor II ha affrontato numerosi pericoli, primo tra tutti quello di una guerra interna con la comunità elfica che abita la parte più occidentale della foresta di Fastyr. Gli elfi accusavano i boscaioli umani di tagliare più legna di quanta effettivamente ne servisse per il loro fabbisogno e, d'altro canto, gli umani non volevano certo troncare un'attività così redditizia. Il matrimonio tra Mandor II e la principessa di Relthael, la bella Endiriel, suggellò un trattato di amicizia tra i due popoli: gli umani non avrebbero toccato gli alberi della parte di foresta abitata dagli elfi ed avrebbero seguito i consigli di quest'ultimi nella cura del resto della foresta. I due sposi ebbero due figli ovviamente mezzelfi, Ardiel, la primogenita e Garon, a quattro anni di distanza l'uno dall'altro. Purtroppo, nonostante i due figli e le cure rispettose e amorevoli di Mandor II, Endiriel non si adattò mai a vivere con gli umani e non si innamorò mai di suo marito; la sua tristezza e malinconia divennero il soggetto di molte canzoni bardiche e ben presto il suo stato d'animo la portò a divenire cagionevole di salute; Endiriel non si riprese mai dalle fatiche dell'ultimo parto e morì tre anni dopo aver messo al mondo Garon, dopo molte sofferenze. Ardiel, molto affezionata alla madre e alle sue radici elfiche, soffrì molto per la perdita di Endiriel e lentamente ma inesorabilmente il suo cuore cominciò a riempirsi di risentimento e ad accusare il padre e perfino il fratello della morte della madre. Garon invece cresceva sereno e forte attaccandosi sempre più alla sorella. A diciannove anni Ardiel fu inviata nella capitale dopo essere stata sorpresa nel tentativo di soffocare il fratellino nel sonno: il padre pensava che un po' di aria nuova avrebbe cambiato in meglio la figlia. Presso la corte reale, Ardiel fu dama di compagnia della regina, ammirata e invidiata da molti per la sua bellezza. Qui il suo risentimento si tramutò in odio; era evidente che suo padre preferiva Garon, il primogenito maschio al quale avrebbe tramandato tutto il potere su Olrioth nonché il segreto sulla profezia di Veltan. Confusa e immersa nel suo odio Ardiel conobbe proprio alla corte reale un curioso individuo, il bardo girovago Gelbigern. Costui conosceva benissimo la storia del regno e della sua marca e si conquistò le sue simpatie raccontandogli delle storie su Soresen e Beltrhax. Gelbigern narrò alla ragazza con precisione del segreto che nascondeva Soresen nella sua torre e del misterioso artefatto protetto nella tomba di Veltan. Ben presto i due divennero complici e Ardiel scoprì che Gelbigern poteva insegnarle persino l'uso della magia. Il loro piano divenne semplice e chiaro ad entrambi; sarebbero tornati a Orlioth insieme e avrebbero trovato il modo di impadronirsi sia della pozione che del globo: Ardiel si sarebbe vendicata del padre e del fratello conquistando non solo il dominio del feudo di Mandor II ma anche un potere così grande da potersi permettere di dominare ben più di una marca di confine. Ardiel rimase per sette anni alla corte reale e poi tornò a casa; Gelbigern la seguì ma rimanendo nell'ombra e cominciò ad aggirarsi per la marca in cerca di informazioni e alleati. Nessuno, tuttora, sa che i due si conoscono e che tramano di rovesciare Mandor II.

Intanto Garon era cresciuto sotto l'ala paterna ed era già stato designato come erede del marchese. Attualmente Garon è capitano della guardia di Orlioth e gli è già stato tramandato il segreto della tomba di Veltan.
Il marchese, invece è molto invecchiato e indebolito; in molti dicono che la sua abdicazione in favore di Garon è ormai imminente. Ardiel appare a tutti trasformata dalla sua lunga permanenza nella capitale; bella e sicura di sé, appare a tutti affettuosa col padre e leale al fratello minore del quale gode la più completa fiducia. Malelingue affermano che frequenti un misterioso amante al di fuori del castello di Roccastrada, ma si tratta di voci che non scalfiscono l'ammirazione che il popolo ha della bella dama Ardiel.
Tutto sembra tranquillo….sembra.

ARTIGLI NELL'OMBRA

La marca di Orlioth non è mai stata così vicina alla distruzione come in questo momento.
Ardiel sta tramando per impossessarsi di due potenti oggetti magici assieme a Gelbigern, il misterioso bardo che ne ha plasmato la volontà e incanalato l'odio per il padre e il fratello in un oscuro piano di conquista del potere; ma la faccenda è ben più delicata. Intanto Ardiel e Gelbigern hanno due alleati insospettabili; uno è Kendaras lo Sfregiato che è anche l'amante di Ardiel. I due sono realmente innamorati e condividono una esagerata sete di potere; mirano a trovare la pozione di Soresen e a utilizzarla per i loro scopi. La banda di Kendaras è composta da trenta pendagli da forca ed è a disposizione dei cospiratori. L'altro alleato è Atradak un gigantesco capo tribù orco che da tempo infesta con i suoi scorridori, i monti Lorkrauer. Atradak è alla caccia di ricchezze e terre per sé e la sua tribù che si va pericolosamente ingrossando: essa è composta da 500 orchi dei quali 230 sono guerrieri, più 200 schiavi goblin, anch'essi validi per il combattimento.
Atradak ha il compito di organizzare piccole ma frequenti scorrerie ai danni di fattorie e case isolate così da farsi notare dal marchese: Ardiel, invece, grazie alla sua recitazione e alle sue arti magiche progetta di convincere il padre ad arruolare una compagnia di mercenari per liberarsi degli orchi senza scomodare le proprie truppe. In realtà questi mercenari saranno già d'accordo con lei e Gelbigern e, assieme, agli orchi le permetteranno di operare un colpo di mano e sbarazzarsi di tutti gli oppositori in una volta. Prima di tutto però, Kendaras, Ardiel e Gelbigern desiderano trovare i due oggetti magici così da avere abbastanza potere da far fuori Atradak e i mercenari una volta utilizzati per i propri scopi. Il piano sembra lineare ma quello che né Ardiel né Kendaras sanno è che Gelbigern in realtà è Beltrhax!
Il malvagio drago nero ha vagato per anni e anni sotto le mentite spoglie di un bardo per far perdere le sue tracce e raccogliere informazioni sulla tomba di Veltan: ha rapito e ucciso molti cuccioli

e giovani draghi dorati per cercare di ottenere qualche indizio o anche solo per il gusto di vendicarsi ma per molto tempo ha brancolato nel buio senza osare di ritornare laddove era stato sconfitto e umiliato. L'occasione buona gli si è presentata con Ardiel. Confusa e manovrabile Ardiel è divenuta, senza saperlo, una sua pedina per rientrare ad Orlioth e mettere in moto la sua vendetta: Beltrhax ha atteso fin troppo. Grazie alle ambizioni di Ardiel Beltrhax conquisterà il potere sulla marca, sterminerà tutti gli Orlioth e si prenderà tutto il tempo necessario per cercare la tomba di Veltan. L'orco Atradak, ritenuto un elemento sacrificabile da Ardiel, è l'unico a conoscere la verità identità di Gelbigern e al momento giusto si schiererà con lui.
Ovviamente Gelbigern/Beltrhax sa già dove si trovano le perdute rovine della torre di Soresen ma lo rivelerà ad Ardiel solo quando lo riterrà opportuno.
Quello che nessuno ha calcolato, però, è che un giovane discendente della stirpe di Veltan sta tornando ad Orlioth in compagnia della sua guardia del corpo e che un gruppo di avventurieri, suo malgrado, potrebbe aiutarlo a fermare i cospiratori.

I CAPITOLI DELLA STORIA in breve

1) Nella prima parte della vicenda i PG si trovano alla Palizzata e verrà loro chiesto di unirsi, dietro pagamento, ad una spedizione diretta alle miniere di Garat sui monti Lorkrauer. Le miniere sono state infatti attaccate dagli orchi di Atradak e i soldati di stanza alla Palizzata non sono sufficienti a respingerli. Giunti alle miniere i PG dovranno affrontare gli orchi e i goblin. Sventato l'attacco il gruppo potrà far ritorno alla Palizzata. Qui passeranno alcuni giorni a riposarsi quando giungerà di passaggio il bardo Gelbigern: in una piovosa notte di taverna egli canterà agli avventori della leggenda di Orlioth e Veltan e della profezia del drago dorato.
Il giorno successivo arriveranno alla Palizzata un uomo cieco e un ragazzino che prenderanno alloggio nella locanda e avranno un primo movimentato incontro col gruppo. I PG avranno un po' di tempo per occuparsi delle loro faccende e di vicende secondarie oppure potranno partecipare agli incontri di lotta organizzati dalle guardie della Palizzata contro gli umanoidi fatti prigionieri. I PG, infine, saranno ingaggiati dal capo della guarnigione, il ranger Keban Fist, per recarsi a Roccastrada a riferire dell'attacco alla miniera al marchese e a chiedere rinforzi: Gelbigern/Beltrhax insisterà per accompagnare il gruppo. Giunti a destinazione i PG e Gelbigern vengono ricevuti dal marchese alla presenza di dama Ardiel e di Garon. Ardiel supplicherà il padre di darle retta e di arruolare dei mercenari per pacificare una volta per tutte la zona dei monti Lorkrauer: il marchese, però, non è convinto di aver bisogno di soldati mercenari. I PG ripartiranno, così, per la Palizzata assieme a Garon, il marchese, ed un primo drappello di rinforzi. Durante la notte precedente la partenza, però, qualcuno dei PG potrebbe notare gli strani movimenti di Gelbigern.

2) Il gruppo tornerà senza problemi alla Palizzata. Qui Garon e il marchese si incontreranno con Keban Fist per decidere sul da farsi. La notte di quello stesso giorno, però, i predoni di Atradak attaccheranno in massa la Palizzata con Beltrhax: il loro scopo è uccidere Mandor II e catturare Garon. Il gruppo si troverà a dover fuggire assieme a Garon aiutati dal cieco e dal bambino. Successivamente alla fuga i PG dovranno vedersela con i banditi di Kendaras e, infine, ricevere una prima spiegazione da Ankin (il cieco) e Padmalion (il bambino).

3) Il gruppo apprende che Pad è un giovane drago dorato e Ankin la sua scorta, venuti fino ad Orlioth per recuperare il tesoro della tomba di Veltan e l'arma custodita nella torre di Soresen. Sapevano che Beltrhax non era morto e che si stava muovendo per ritornare ma non immaginavano che si sarebbe ripresentato così presto. Garon si recherà a Relthael per organizzare la controffensiva mentre Pad e i PG dovranno trovare la torre di Soresen, impossessarsi della sua misteriosa arma prima di Beltrhax e poi ricongiungersi a Garon.

4) I PG raggiungono Relthael. Hanno con sé le pozioni di Drakyra ed ora devono affrontare la battaglia finale insieme ai loro alleati.

- CAPITOLO I - Affilare gli artigli

I PG partono dalla Palizzata e la loro presenza in questo piccolo avamposto può essere dovuta a molte ragioni. Alcuni potrebbero essere del posto ed aver trovato lavoro come guardie agli ordini di Keban Fist: altri potrebbero essere di passaggio, in cerca di avventure. La Palizzata è un fortilizio di frontiera e, in posti così, un personaggio di primo livello può sbizzarrirsi nell'inventare la ragione della sua presenza qui.
Inizialmente lasciate ai giocatori un po' di tempo per ambientarsi e fare qualche conoscenza o acquisto girando per la Palizzata (Vedi *Appendice 1*). Quando tutti saranno pronti e ad ognuno sarà stato dato tempo di ambientarsi leggete quanto segue.

Le giornate scorrono tranquille alla Palizzata da un po' di tempo. La primavera ha cominciato a liberare i monti Lorkrauer dalla morsa del gelo e da alcune settimane sembra che anche i predoni di Atradak siano solo un ricordo dell'inverno. Improvvisamente sentite gridare le sentinelle sugli spalti delle fortificazioni: - Aprite il cancello presto!-. Nel cortile della Palizzata fanno il loro ingresso tre uomini feriti e terrorizzati. Subito in molti accorrono in loro aiuto; arriva anche il comandante Fist e fa portare i tre uomini nella caserma.
Un ora dopo Keban Fist ha già radunato tutti gli abitanti della Palizzata per spiegargli l'accaduto.
Atradak e i suoi guerrieri hanno attaccato in massa le miniere di Garat. Hanno occupato sia il villaggio che le miniere uccidendo molte persone e tenendo in ostaggio donne e bambini. Poiché non sembrano intenzionati ad andarsene dovranno intervenire gli uomini della Palizzata ma il comandante non può portarsi via tutti le guardie. Ha bisogno di almeno una ventina di volontari di rinforzo. Offre 50 monete d'oro di paga ad ogni volontario. Chi si fa avanti?

Il primo incarico dei PG sarà, quindi, quello di riconquistare Garat dagli umanoidi di Atradak. Se qualche PG ha deciso di iniziare a giocare come guardia della Palizzata farà sicuramente parte del corpo di spedizione mentre chi inizia da avventuriero dovrebbe essere disposto a guadagnare un po' di monete d'oro spaccando la testa di qualche goblin.
Keban Fist porterà con sé 30 guardie della Palizzata e una ventina di volontari, per un totale di 50 uomini. Appena tutti saranno pronti il drappello partirà e impiegherà tre giorni per arrivare a Garat.

Durante la marcia i PG potranno interagire tra di loro e con gli altri

membri della spedizione oppure con Keban Fist stesso. Il master decida se preparare qualche incontro casuale.
Arrivati in prossimità dell'unica strada che dà accesso al villaggio i nostri scopriranno che i loro nemici li stanno aspettando. La strada è bloccata da una rudimentale barricata fatta con sassi e carri rovesciati dietro la quale attendono 30 goblin. Keban Fist conosce da molto tempo i metodi di Atradak e sa che se ci sono ancora degli ostaggi vivi nel villaggio verranno tutti uccisi quando i goblin vedranno il contingente degli umani avvicinarsi alla barricata. Keban, però, conosce uno stretto sentiero alternativo che potrebbe permettere ad un piccolo gruppo di entrare silenziosamente nel villaggio e mettere al sicuro gli ostaggi prima che il grosso di loro inizi l'attacco. Ovviamente Keban chiederà ai PG se vogliono tentare l'impresa. Il comandante della Palizzata lascerà al gruppo il suo compagno animale (il falco Garnosh); quando avranno messo al sicuro i prigionieri non dovranno far altro che lascia andare il falco. Quando il volatile tornerà dal suo padrone l'attacco avrà inizio.
Utilizzate la piantina delle miniere per coordinare l'attacco e per visualizzare le mosse del gruppo (vedi *Appendice 1*).
All fine del sentiero alternativo il gruppo troverà tanti goblin di guardia quanti sono i suoi membri; i PG dovranno stare attenti che nessuno dei loro avversari fugga dal combattimento o sopravviva, altrimenti potrebbe essere dato l'allarme, gli ostaggi comincerebbero a morire e tutti i goblin non occupati alla barricata convergerebbero sui PG per eliminarli. Dal momento in cui viene dato l'allarme i goblin impiegheranno 5 round per dar fuoco al magazzino dove sono le donne e i bambini (il fumo e il fuoco uccideranno questi ostaggi entro 10 round ulteriori); per quanto riguarda gli uomini e i vecchi imprigionati nelle miniere inizieranno a morire al ritmo di 8 a round dopo 5 round dal segnale d'allarme. In tutto i goblin sono 55 più 4 orchi che fanno da ufficiali.

DOPO LA BATTAGLIA

Alla fine gli uomini di Fist riusciranno a sfondare la barricata dei goblin e la battaglia potrà dirsi conclusa. I predoni scapperanno lasciano di sé molti morti e alcuni prigionieri. A seconda di come i PG hanno agito e di quanti ostaggi sono riusciti a salvare Keban Fist manifesterà il suo compiacimento o il suo rammarico. Gli umani hanno perso quindici uomini in totale a cui si aggiungono una decina di feriti; i prigionieri sono un orco e dieci goblin.
Dopo la battagli i PG avranno il tempo per medicarsi e magari fare qualche domanda agli abitanti di Garat. Un successo in un test in Raccogliere Informazioni a CD 10 rivelerà che Atradak è calato sul villaggio di notte uccidendo tutti coloro che hanno opposto resistenza: il pomeriggio successivo era già ripartito con il grosso delle sue truppe e portandosi indietro molti ostaggi. Tutti quelli che i PG interrogheranno sottolineeranno un particolare; stranamente Atradak non ha portato via un gran bottino, anzi, pareva interessato più ad un attacco fine a se stesso che non ad una razzia (difatti Atradak sta solo creando delle azioni diversive come d'accordo con dama Ardiel).
In ogni caso il comandante Fist prenderà la decisione di evacuare temporaneamente il villaggio e di trasferire tutti alla Palizzata in attesa di ricevere qualche direttiva dal marchese in persona. Si preparerà, quindi, una lunga colonna di carri e profughi da scortare sino alla Palizzata.
Il viaggio di ritorno sarà più lungo di un giorno e mezzo, a causa dei molti feriti da trasportare e della lentezza dei carri. Durante la notte del terzo giorno un affamato branco di lupi cercherà di trasformare in pasto una coppia di profughi isolati. Con un test riuscito in Ascoltare a CD 8 i PG si desteranno e udranno delle richieste d'aiuto. Ovviamente i PG non hanno tempo di indossare le armature (se lo fanno arriveranno troppo tardi e non rimarrà loro che combattere i lupi); in una piccola radura troveranno due abitanti di Garat circondati da dieci lupi. Il branco si ritirerà quando saranno morti la metà di loro.

Lupo (10): **CA** (14), **PF** (12), **Ini** (+2), **Att.** (morso +3 in mischia), **Danni** (morso 1d6+1), **Att. Spec.** (sbilanciare),
TS (Temp +5, Rif +5, Vol +1), **GS** (1).

RITORNO ALLA PALIZZATA

Dopo quattro giorni e mezzo di marcia il gruppo farà ritorno alla Palizzata. Leggete quanto segue.

Varcate il cancello della Palizzata e finalmente potete dirvi al sicuro. Gli abitanti del piccolo avamposto vi si fanno incontro chiedendovi notizie sui goblin e sull'esito dello scontro: molti chiedono di amici e parenti originari di Garat. Molti si abbracciano e sorridono, altri piangono alla notizia dei commilitoni o dei congiunti che non ce l'hanno fatta. Non per tutti sarà un giorno felice, ma per quel che vi riguarda vi siete guadagnati la vostra paga e avete riportato a casa la pelle. I feriti vengono portati nella caserma e affidati alle cure dei guaritori mentre i prigionieri non viene rivolto lo stesso trattamento. Dieci goblin e un grosso orco sono duramente strattonati in catene verso le prigioni.

Il resto della giornata passerà tranquillamente; in ogni caso fate circolare anche tra i PG la voce che quella sera, alla locanda del Drago Nero, sarà presente il famoso bardo girovago Gelbigern che allieterà i valorosi guerrieri della Palizzata con una delle sue storie.
Se i PG non hanno nulla di particolarmente importante da afre procedete alla descrizione di quello che avverrà, la sera stessa, nella locanda; sempre che i PG vogliano andarci.
Per coloro che vorranno ascoltare Gelbigern leggete il seguente paragrafo.

Nella Locanda del Drago Nero non ci sono mai state tante persone tutte insieme. L'aria è satura del fumo prodotto dalle pipe dei vecchi seduti vicino al camino e un buon profumo di arrosto si spande per tutto il locale. Una giovane ragazza sorridente, la figlia dell'oste, passa tra panche e tavoli distribuendo grandi boccali di birra e deliziosi sorrisi. Nonostante i morti e le brutte notizie c'è aria di festa e dovunque si formano capannelli di uomini allegri intenti a raccontarsi spacconate e notizie dell'ultima ora. Improvvisamente un melodioso suono di flauto zittisce gli avventori. Seduto su un tavolo rialzato è apparso, come per magia, il famoso bardo girovago Gelbigern. Il sorriso beffardo di chi la sa lunga compare sul suo volto rubicondo e dall'età indefinibile: non pare un uomo interessante. Di statura media e dal ventre ben pasciuto Gelbigern non sembra nemmeno un bardo con quei suoi vestiti logori da viaggio: ma appena sorride il suo volto diventa misterioso e affascinante. Il suo flauto traverso, fatto di uno strano legno scuro, tesse una strana melodia; splendida e pericolosa. –Stasera miei cari amici– inizia il bardo con un sussurro – Per onorare la vostra vittoria sui nostri nemici vi narrerò di un'altra grande impresa, quella di Orlioth e del suo drago Veltan che uccisero Soresen e il suo terribile alleato, Beltrhax il Nero–.

l DM riassuma, quindi, ai PG, la storia di Olrioth e di Veltan sino alla morte del drago dorato; una volta arrivati alla profezia leggete

quanto segue:

-Il nero e l'oro si incontrano ancora- il canto di Gelbigern si fa lento e solenne: -Il primo non muore e cerca vendetta;
il secondo di sé ha lasciato una tomba; nessuno sa cosa essa nasconda; un erede di Veltan ed un uomo di Olrioth ne daranno notizia; apriranno il sepolcro del drago dorato rivelando il tesoro che in esso è serbato. Ma un ombra li segue, o forse è solo Gelbigern che sogna?-. La musica ha termine e un breve ed intenso silenzio precede un commosso applauso di tutti gli astanti. Molti offrono denaro o cibo al bardo che ora sorride e stringe molte mani. Il chiasso cresce, Gelbigern intona un motivetto allegro e tutti finiscono col cantare a squarciagola sino a notte fonda.

Subito all'inizio del canto del bardo fate effettuare a tutti i PG un TS in Volontà a CD 18. Chi ha successo non si accorge di nulla e assisterà semplicemente ad una splendida esibizione. Chi fallisce cadrà sotto l'influsso di un incantesimo di Immagine persistente (pag 214 Manuale del Giocatore) e mentre Gelbigern suona vedrà materializzarsi davanti ai propri occhi tutta la storia di Orlioth e vedrà il combattimento tra Beltrhax e Veltan "in diretta". Questo perché Gelbigern utilizza *Il Flauto dell'Illusione*, un oggetto magico descritto nell'*Appendice 2.*
Finita l'esibizione i PG potrebbero voler domandare a qualcuno di Gelbigern. Un test riuscito in Raccogliere Informazioni a CD 12 rivelerà che si tratta di un personaggio piuttosto misterioso: nessuno sa da quanto fa questo mestiere e si sa per certo che viaggi moltissimo. Si è persino esibito alla corte reale una volta ed è famoso in molti luoghi anche lontano dal Regno. Nonostante tutto, però, predilige la Marca di Orlioth e vi torna spesso: in particolare ama molto i miti circa il paladino Orlioth e il tesoro della tomba di Veltan.
Qualche PG potrebbe voler parlare con Gelbigern. Egli si mostrerà cordiale ma nulla di più: se i PG si fanno insistenti li ignorerà o dirà loro di cercarsi un altro tavolo.

GIORNO DI FESTA

La mattina successiva alla Palizzata viene organizzato un piccolo mercato all'aperto da alcuni venditori girovaghi giunti al fortilizio per onorare la vittoria ed il loro portafogli. Le guardie della Palizzata, poi, hanno organizzato incontri di lotta contro i prigionieri e fanno numerose scommesse. I PG potranno fare un giro tra bancarelle varie (se desiderate offrire al gruppo qualche occasione d'acquisto in più questo è il momento) oppure, magari, scommettere su qualche incontro di lotta. I PG potrebbero anche volersi cimentare in una lotta con i prigionieri. Ricordate che potete contare su un orco e dieci goblin: le puntate sono di 5 mo ad incontro. Se un PG vince contro un goblin riceve il doppio; contro l'orco il triplo. Non è escluso che possa crearsi qualche situazione di tensione anche con le guardie durante questa specie di torneo di boxe; giocate, dunque, la situazione con fantasia.
Se i PG parlano con qualche guardia verranno facilmente a sapere che il comandante Fist è partito di mattina presto con una pattuglia per un giro di ricognizione. Verranno anche a sapere che Keban Fist non sembrava molto contento di tutto quel trambusto.
Dopo gli incontri di lotta alcune guardie insisteranno per voler giustiziare subito tutti i prigionieri (non essendo presente Fist gli animi si sono scaldati) e vendicare così tutti i defunti di Garat. Lasciate che i PG si comportino come vogliono considerando, però, che conterà molto il modo in cui giocheranno il loro allineamento (un Legale Buono potrebbe persino provare pietà per i prigionieri, un legale neutrale potrebbe protestare per la non regolarità del gesto, e così via).

AL LADRO!

Questo incontro è fondamentale e dovrà avvenire durante il mercato. Non è importante che coinvolga tutti i giocatori.
Durante il mercato, appunto, un ragazzino biondo dall'aria vivace (si tratta di Padmalion: vedi Appendice 4) si avvicinerà ad uno dei PG e gli chiederà candidamente se gli può prestare un arma per sfidare a duello un villano. Il ragazzo tiene sotto braccio una gallina e dietro di lui si odono delle urla che gridano "al ladro!". Si avvicinerà un mercante dall'aria infuriata, seguito da tre guardie, che cercherà di acchiappare Pad, il quale si rifugerà dietro uno dei PG. Il mercante accuserà i PG di essere suoi complici e darà del ladro al ragazzo. Un test in Diplomazia a CD 10 calmerà il mercante che dirà di essere stato derubato di una gallina dal ragazzo che secondo lui, tra l'altro, è anche un po' matto. Ma sentiamo la storia dalla viva voce del mercante.

-Si è avvicinato al mio banco chiedendomi informazioni sulle mie uova; mi ha fatto tutta una serie di domande stupide, per confondermi. Io sono un uomo paziente e all'inizio l'ho lasciato fare ma poi non ne potevo più e gli ho detto che se era tanto interessato alle uova poteva almeno comprarne qualcuna. E sapete che mi ha risposto?! "Comprare le sue uova? Nemmeno per sogno caro signore, perché le sue uova sono tutte fasulle; le vere uova sono molto più grandi". Beh allora gli ho detto di andarsene e lui "non prima di aver saputo come fa a creare questi pietosi pidocchi che chiama uova": io l'ho mandato al diavolo e gli ho indicato una delle mie galline. E lui cosa fa!? Con la scusa di requisirla per "evitare altre imitazioni" me la prende e se la porta via...Ah! ma se non paga finisce agli arresti. Quella gallina vale cinque monete d'oro e il mio disturbo altrettanto!-

I PG potrebbero offrirsi di pagare per il ragazzo. In ogni caso ad un certo punto delle trattative arriverà un uomo cieco nelle vicinanze e il ragazzino gli correrà incontro chiamandolo "zio Ankin". Il mercante potrebbe indicare il cieco come complice del ragazzino e magari approfittare della situazione per spillargli qualche soldo ulteriore. Ankin non ha nemmeno un soldo e, anche se la gallina non vale tanto quanto afferma il mercante, egli non sa come ripagarlo. Se i PG non aiutano i due le guardie si muoveranno per portare via i due ladri ma Ankin si metterà in guardia e non permetterà a nessuno di avvicinarsi a lui e al ragazzo. La situazione potrebbe anche degenerare in un combattimento dato che Ankin sta proteggendo Pad anche a scosto della sua vita.

Se il gruppo aiuta i due, Ankin li ringrazierà ma Pad risulterà essere nuovamente scomparso; chiederà quindi ai PG di aiutarlo a trovarlo (potrebbe farlo anche da solo ma deve tenere la parte del cieco): se il gruppo non aiuterà i due Pad eviterà il combattimento sussurrando qualcosa nell'orecchio di Ankin che si farà prendere dalle guardie e portare via insieme al suo protetto (in questo caso però, il suo comportamento potrebbe aver insospettito qualche PG sul fatto che non si tratta di un cieco comune).
Nel primo caso (quello di Pad che scompare di nuovo) i nostri lo ritroveranno presso l'arena degli incontri coi prigionieri; infatti, pensando ai loro problemi monetari, Pad ha iscritto Ankin alla gara (compromettendo la sua identità) nella speranza di vincere qualcosa. I presenti, vedendo Ankin, crederanno ad uno scherzo ma alcune guardie ci andranno pesante e spingeranno Ankin nell'arena per dargli una lezioncina e fargli passare la voglia di fare certi scherzi. Ovviamente la furia cieca Ankin cercherà di non dare troppo spettacolo ma poi sarà costretto ad atterrare i suoi avversari. A questo punto se anche prima, per via del furto di Pad, le cose si erano sistemate pacificamente, la situazione potrebbe farsi rischiosa: alcune guardie sguaineranno le spade contro Ankin. Se non intervengono i PG Keban Fist giungerà appena in tempo per sedare gli animi. Questa sequela di situazioni pericolose è data solo dal fatto che Pad (da bravo cucciolo di drago dorato in forma umana) è affetto da una curiosità insaziabile e da una capacità assolutamente inimitabile di cacciarsi nei guai a ripetizione. In questo caso Pad non sa che i rischi che ha corso sono enormi dato che alla Palizzata è presente proprio un nemico della sua razza, Beltrhax, anche se sotto mentite spoglie.

Se il gruppo volesse parlare un po' col cieco e il bambino questi non diranno nulla se non la loro storia di copertura (vedi Appendice 4): ovvero che Ankin è lo zio di Pad e che sono in viaggio alla ricerca dei suoi genitori e dei suoi fratelli.

UNA NUOVA MISSIONE

Una volta accaduti questi fatti Keban Fist rientrerà dalla perlustrazione e convocherà i PG (che, ovviamente, si sono distinti nella schermaglia a Garat). Il comandante ha deciso di inviare dei messaggeri a Roccastrada per riferire l'accaduto e chiedere al marchese di intervenire una volta per tutte contro Atradak: un attacco come quello di Garat, infatti, non era mai avvenuto prima ed evidentemente Atradak comincia a sentirsi troppo forte.
Fist ha pensato, quindi, di chiedere ai PG di portare al marchese un suo messaggio scritto dove spiega la situazione: per coloro che magari sono già guardie della Palizzata si tratta di un ordine, mentre per gli altri si tratta di un altro possibile lavoro che verrà pagato 20 monete d'oro a testa.
Il comandante fornirà cavalli a chi non ne ha e dirà di voler partire l'indomani per non perdere tempo. A cavallo impiegheranno circa cinque giorni a giungere a Roccastrada.

Quando sarà il momento di partire il gruppo troverà, alla partenza, anche Gelbigern. Il bardo ha avuto da Fist l'autorizzazione ad approfittare di loro per arrivare sano e salvo a Roccastrada dove è atteso dal marchese per una esibizione.

Durante il viaggio il DM può gestire tutti gli incontri che vuole: la strada è molto trafficata. Si consigliano questi due incontri.

BANDITI: Durante il giorno, su un tratti di strada poco trafficato, il gruppo dei PG e Gelbigern, incontreranno un gruppo di uomini vestiti da contadini intenti a rimettere sulla strada un carro caduto in una fossa laterale; vicino a loro stazionano una decina di cavalli. Gli uomini chiederanno aiuto ai nuovi arrivati ma in realtà essi sono dei banditi di Kendaras che hanno ricevuto l'ordine di spennare qualche passante con il trucchetto del carro in difficoltà. In tutto sono otto. Un test riuscito in Conoscenze della Natura a CD 13 rivelerà che solo due dei dieci cavalli degli uomini sembrano da tiro, gli altri, invece, sembrano cavalli da guerra (inadatti a dei contadini). Comunque vada i banditi ad un certo punto circonderanno il gruppo e tireranno fuori dal carro le loro spade.
Il combattimento sarà quasi inevitabile (per statistiche dei banditi vedi *Appendice 4*). Solo che ad un certo punto i banditi sembreranno impauriti da qualcosa e scapperanno. Se i PG si voltano vedranno Gelbigern, rimasto a cavallo, con il cappuccio non più calato sul volto ma abbassato. Dovrà risultare evidente che i banditi, insomma, hanno avuto paura di lui. Se i PG chiedono spiegazioni il bardo dirà solo che le persone sono molto superstiziose nei confronti di chi pratica la magia.

MOSTRO ERRANTE: La notte prima di giungere a Roccastrada il gruppo, accampatosi poco lontano dalla strada sarà attaccato da un gufo gigante. Inavvertitamente, infatti, il gruppo si è accampato sotto il suo nido. Il volatile combatterà fino alla morte per difendere le sue uova (che tra l'altro si possono vendere a prezzi considerevoli).

Gufo Gigante: CA (15), **PF** (22), **Ini** (+3), **Att** (2 artigli +7 mischia, morso +2 mischia), **Danni** (artiglio 1d6+4, morso 1d8+2), **TS** (Temp +5, Rif +7, Vol +3), **GS** (3).

ROCCASTRADA

Roccastrada, molto probabilmente, è la città più grande che molti dei PG hanno visitato sinora.

> *Le mura possenti di Roccastrada vi accolgono in un giorno di sole. Le strade sono tutte pavimentate e risuonano sotto gli zoccoli dei vostri cavalli. Vedete molte persone in giro per le strade e numerose viuzze laterali che non sapete dove possano condurre. In alto, davanti a voi, la Torre del Marche; il suo palazzo fatto di solide pietre squadrate ha un aspetto semplice ma solido. E' lì che vi state dirigendo.*

Il gruppo sarà accolto senza problemi all'interno del palazzo e verrà subito ricevuto dal marchese.

> *Venite introdotti in una sala rivestita di marmo bianco e rifinita di stucchi dorati. Ai lati della sala due nicchie, una per parte, racchiudono due grandi statue anch'esse in marmo bianco. Una raffigura un grande drago dall'aria nobile, sul piedistallo un incisione lo identifica come Veltan il Possente. L'altra statua raffigura un cavaliere in armatura, lo sguardo rivolto al cielo, sul suo piedistallo la scritta indica "Orlioth il Santo". Davanti a voi, su uno scranno intagliato nella pietra, un uomo anziano vi osserva con sguardo impassibile: nonostante l'età appare di corporatura massiccia ed in passato doveva sembrare un gigante. Dietro di lui, uno per lato due giovani dai tratti delicati; uno è un ragazzo elegante e fiero, l'altra una splendida donna vestita di bianco: i due si assomigliano molto e sembrano quasi degli elfi.*

I PG dovranno interagire col marchese dopo che questi avrà letto il messaggio di Keban. Gelbigern verrà fatto uscire dal marchese prima di iniziare a parlare con i PG sul da farsi. Il giovane Garon si

dirà impaziente di dar battaglia mentre Mandor apparirà pensieroso e preoccupato. Anche dama Ardiel, ovviamente, suggerirà di occuparsi quanto prima di Atradak. Il gruppo sarà congedato prima che il marchese prenda una decisione, dato che preferisce tenere fuori degli estranei da questi discorsi. Al gruppo, così, saranno assegnate delle stanze al piano della servitù per riposarsi: il marchese comunicherà la sua decisione all'indomani.
Durante il resto del giorno i PG potranno farsi un giro per la cittadina. Se qualcuno fa delle domande specifiche su Garon o dama Ardiel fate fare un test in Raccogliere Informazioni a CD 15; in caso di successo rivelate ai PG quello che tutti sanno. Per quanto riguarda Ardiel aggiungeteci il pettegolezzo che ella avrebbe un amante, forse fuori del palazzo.

VERSO SERA uno dei PG, tornando dalla città o girando per il cortile interno del palazzo può effettuare un test in Ascoltare a CD 10: se avrà successo noterà dama Ardiel che discute animatamente con Gelbigern e sentirà la donna dire ad alta voce –*non c'è bisogno di un altro con cui dividere. Devi dirlo anche lui*- . I due, accortisi di far baccano, scompariranno da qualche parte nel palazzo. I due si stanno infatti mettendo d'accordo sull'attacco alla Palizzata che dovrebbe uccidere Garon, il quale verrà inviato laggiù dal padre con diversi soldati. Gelbigern sta rivelando ad Ardiel di aver trovato un altro potente alleato, un drago, che attaccherà la Palizzata insieme ad Atradak facilitandogli le cose: da parte sua Ardiel protesta per la novità che gli costringerà a dividere il bottino e il potere con un altro intruso, per questo ella vuole che Gelbigern parli di questa cosa anche a Kendaras, l'altro loro socio.

Durante la notte un test in Ascoltare a CD 15 farà destare tutti quelli che hanno avuto successo. Chi ha avuto successo sentirà dei passi nel cotile interno e se si affaccerà vedrà una figura ammantata uscire dall'ingresso principale. Si tratta di Gelbigern che si reca, di fretta, a conferire con Kendaras sui nuovi sviluppi. Il bandito, infatti, si trova in città sotto mentite spoglie e alloggia in una bettola malfamata vicino alle mura. A questo punto qualche PG potrebbe voler pedinare Gelbigern. Chi lo fa scoprirà che le tre guardie all'ingresso principale dormono tutte di un sonno profondo (il bardo ha usato la magia ma solo un test in Conoscenze Arcane a CD 18 lo può rivelare). Fate fare diversi test di Muoversi Silenziosamente o Nascondersi a CD 15. Il bardo non si aspetta di essere seguito ma ricordate che egli in realtà è un drago e mantiene i tiri in Osservare ed Ascoltare di uno della sua razza. Se si accorge di essere seguito vedrà quasi di sicuro i pedinatori (test contrapposti) e userà la magia per rendersi invisibile e recarsi da Kendaras. Non ucciderà i PG perché tanto sa che hanno le ore contate come tutti alla Palizzata.
Se invece il bardo non si accorge di nulla andrà ad incontrarsi con Kendaras in un vicolo dietro alla bettola di cui sopra. Un test in Ascoltare a CD 12 rivelerà queste parole.

La figura ammantata si avvicina ad un tipo dall'aria poco rassicurante che aspetta seduto su un vecchio barile. Questi ha una grossa cicatrice sul volto e sicuramente non è un umano. I due si fanno vicini e iniziano a parlare piano.
-Abbiamo un nuovo alleato. L'ho già detto anche a lei: mi ha detto di dirti che se a te va bene lei è d'accordo- dice la figura ammantata. –Sì lo so me l'hanno già riferito. E cosa vuole in cambio quest'altro "benefattore"?- risponde lo sfregiato.
-Solo una parte delle conoscenze di Soresen-. –Mi fido se mi dici che il suo aiuto è necessario. Per me può andare.-

Finita la discussione Gelbigern prenderà la via del ritorno. Se qualche PG dovesse cominciare a fare strane ipotesi dovrebbe anche capire che nessuno gli crederebbe, attualmente.
In ogni caso Gelbigern sta preparando il suo ingresso in scena e per questo ha bisogno di evitare ogni sospetto sulla sua identità. Se avesse visto qualche PG mentre lo seguiva aspetterà l'attacco alla Palizzata per far piazza pulita.
All'indomani il marchese comunicherà di volersi recare alla Palizzata con suo figlio Garon alla testa di 100 uomini. Questo primo contingente dovrà solo presidiare Garat per due settimane e permettere, così, il ritorno delle persone alle loro case e la riparazione dei danni. Inoltre Mandor vuole rassicurare la gente con la sua presenza
I PG dovranno ripartire con Garon mentre Gelbigern si congederà dato che deve rimanere a Roccastrada.

PREMI AGGIUNTIVI

+ 200-400 PE per il salvataggio degli ostaggi nel deposito di Garat.
+ 200-400 PE per il salvataggio degli uomini nelle miniere di Garat.
+ 300 PE se qualcuno del gruppo aiuta Ankin e Pad.
+ 500 PE per il riuscito pedinamento di Gelbigern.

- CAPITOLO II -
Le fauci si chiudono

Durante il viaggio di ritorno alla Palizzata i PG non faranno altri brutti incontri dato che il notevole numero di armati tiene a distanza banditi e mostri. Garon, giovane e curioso com'è, vorrà parlare almeno una volta coi PG per domandargli dello scontro avvenuto a Garat: egli infatti non ha ancora partecipato a nessuna battaglia e vorrebbe molto mettersi alla prova. Inoltre è molto amico di Keban Fist, e, come anche suo padre, lo ammira molto per la sua determinazione e le sue capacità di comando. Fate sviluppare il rapporto tra Garon e i PG con fantasia.
Il marchese e suo figlio Garon riceveranno una calorosa accoglienza alla Palizzata, specialmente da Keban che vede Garon quasi come un figlio ed è molto amico di Mandor II; d'altra parte il ranger sarà dispiaciuto di non aver ricevuto più uomini e soprattutto non ritine prudente che il marchese sia venuto di persona.
I tre si ritireranno per decidere sulle strategie da adottare per arginare Atradak.

Sul calar del sole, però, inizierà la manovra di attacco pensata da Gelbigern per eliminare Garon e Mandor II e legittimare il potere di Ardiel . Descrivete la scena come segue.

Improvvisamente sulla Palizzata cade il silenzio. Tutti sentono un suono inconfondibile, che gela il sangue e non lascia dubbi. Numerosi tamburi risuonano tutt'intorno; calano dai monti e riecheggiano nella foresta. Grida di guerra ed urla selvagge che non si pensava di poter udire così all'interno della marca sembrano ora ad un passo di distanza. Sono le voci delle truppe di Atradak. Dagli spalti le sentinelle indicano freneticamente la foresta di Fastyr. Orchi e goblin brulicano tra gli alberi: in poco tempo la Palizzata è circondata! Nessuno pensava che Atradak potesse osare tanto. Negli occhi di molti si legge la disperazione. Non c'è dubbio sul fatto che Keban e Garon non abbiano abbastanza uomini per farcela.

La situazione dovrà essere palesemente disperata quindi. Le truppe di Atradak si fermeranno al limitare del bosco e non avanzeranno.

Atradak infatti, ha l'ordine di iniziare l'attacco solo con le tenebre quando arriverà anche Beltrhax. A notte calata leggete il resto.
Gli uomini della Palizzata non hanno speranza ed il DM dovrà

> *Le tenebre avvolgono la foresta e la paura si taglia col coltelo tra i difensori della Palizzata. D'improvviso un ruggito terribile squarcia la notte. Enormi ali nere fatte di buio calano sugli spalti. Un grande drago nero cala in picchiata sugli spalti investendo i difensori con una micidiale fiammata acida. Le urla dei moribondi sono un tutt'uno con le grida di guerra degli orchi. L'attacco ha inizio.*

descrivere una battaglia disperata. Il drago sfonderà ben presto il portone e creerà delle brecce nel fortino così da permettere il passaggio degli orchi. Fate sostenere ai PG una serie di scontri sugli spalti o nello spiazzo centrale, poi tutto degenererà in un feroce corpo a corpo all'interno della Palizzata. Nella confusione della battaglia, in ogni caso, fate accadere questi eventi nell'ordine indicato.

GARON IN PERICOLO: I PG si accorgeranno che Garon è rimasto isolato e viene seguito e incalzato da numerosi orchi. Con le spalle al muro si troverà ben presto circondato da 6 orchi. Se il gruppo non interviene proprio fatelo salvare da Keban Fist e da alcuni soldati accorsi in suo aiuto. Ricordate che Beltrhax e Ardiel vogliono Garon vivo, almeno fino a quando questi non gli rivelerà l'ubicazione della tomba di Veltan.

L'INTERVENTO DI ANKIN: Sia che i PG abbiano o no aiutato Garon si ritroveranno vicino a lui e circondato da un ulteriore gruppo di dieci orchi. A questo punto della battaglia i PG dovrebbero aver sostenuto già diversi scontri ed essere abbastanza provati. Fate intervenire, quindi, Ankin che non avrà certo problemi con dei semplici orchi.

LA MORTE DI MANDOR: Nessuno potrà far nulla per evitare la morte del marchese ma il DM dovrà sicuramente descrivere bene la scena. Nella furia della lotta Mandor è rimasto isolato circondato da tantissimi orchi; d'improvviso Beltrhax piomba su di lui e dopo un veloce scambio di colpi il valoroso marchese viene stritolato dalle fauci del drago.

Se il DM lo desidera può inserire altre possibili situazioni in cui è necessario l'aiuto del gruppo; ad esempio un gruppo di civili disarmati che stanno per essere trucidati dagli orchi. Potrebbe essere interessante vedere i PG indecisi su chi aiutare nella disperazione della battaglia. Ad ogni modo dopo l'intervento di Ankin il gruppo si ritroverà riunito alla furia cieca, a Pad e a Garon e gli si presenterà l'opportunità di fuggire dalla confusione: la situazione sui farà sempre più pericolosa dato che Beltrhax sta distruggendo tutto velocemente e che gli orchi sono in maggioranza numerica. Se il gruppo insiste col restare andrà in contro a morte certa.Una volta fuggiti dalla mischia i nostri eroi udranno soltanto le grida disperate degli ultimi sopravvissuti e le urla di trionfo degli orchi.

IN FUGA

Il gruppo sarà malconcio e demoralizzato, privo di cavalcature e forse anche di equipaggiamento adeguato.
Garon suggerirà subito di dirigersi verso Browick per allertare la popolazione e trovare il modo di tornare a Roccastrada a dare l'allarme.
Il gruppo impiegherà due giorni per arrivarci a piedi, ma questo e seguono la strada.
Se preferiscono passare per i boschi per dare meno negli occhi impiegheranno tre giorni e durante il secondo giorno saranno attaccati da una piccola banda di 10 coboldi.

Coboldo (10): CA (15), **PF** (3), **Ini** (+1), **Att** (mezza lancia –1 in mischia; balestra leggera +2 a distanza), **Danni** (mezza lancia 1d6-2, balestra leggera 1d8), **TS** (Temp +0, Rif +1, Vol +2), **GS** (1/2).

I PG potrebbero anche voler fare una mossa diversa ma in questo momento Garon li vede comunque come dei sottoposti e lui desidera raggiungere il più vicino centro abitato; tra l'altro Pad sa che è il figlio del marchese (lui sta cercando proprio di parlare a qualcuno della famiglia Orlioth per via della profezia) quindi lui e Ankin lo seguiranno.

Browyck è un tranquillo villaggio di contadini e l'arrivo dei PG e dei loro compagni di sventura sarà sicuramente notato. Tra l'altro a Browyck ci sono due spie di Kendaras, ovvero l'oste della locanda e il suo garzone (che è proprio uno dei banditi dello Sfregiato); di conseguenza sarà notato non appena arrivato. Il garzone correrà quindi da Kendaras a comunicargli che Garon non è morto nell'attacco.
Se il gruppo cerca dei cavalli non li ci vorrà molto per venire a sapere che l'unico che ne possieda è proprio l'oste; ovviamente l'oste metterà i bastoni tra le ruote ai PG, dato che desidera trattenere Garon sino all'arrivo di Kendaras. La situazione può evolvere in due modi:

1. Se i PG riescono comunque ad ottenere i cavalli e desiderano partire subito saranno comunque raggiunti da Kendaras e da tutta la sua banda. In questo caso il gruppo sarà bloccato nella foresta di Fastyr. I banditi tenderanno delle funi nascoste tra gli alberi per far inciampare i cavalli (test in Osservare a CD 15 per vedere le trappole, test in Cavalcare a CD 10 per saltarle: chi cade da cavallo effettui un TS in Riflessi a CD 15, in caso di fallimento si subiscono 1d3 danni debilitanti): poi tutta la banda (25 banditi) attaccherà con l'ordine di catturare Garon (i PG noteranno facilmente che il figlio del marchese è il loro bersaglio). Sarà presente allo scontro anche Kendaras che però cercherà di fuggire non appena le cose volgeranno al peggio (ricordate che col gruppo c'è Ankin!).
2. Se i PG decidono di rimanere per un giorno al villaggio prima di ripartire o se temporeggeranno troppo dopo poco più d'un ora arriverà Kendars con i suoi sgherri e circonderà la locanda. Anche in questo caso i banditi attaccheranno per uccidere.

In entrambi i casi il gruppo dovrebbe riuscire a catturare Kendaras (non è detto ovviamente!). In ogni caso il capo dei banditi non si farà sfuggire una parola sul complotto e sulle sue reali intenzioni; eventuali test in Intimidire riusciti contro il suo valore di Volontà

+10 gli faranno dire soltanto che lui si era alleato con Atradak sapendo della sua imminente offensiva; del drago dirà di non sapere nulla. Se qualcuno dei PG lo incastrerà parlandogli del suo incontro notturno con Gelbigern dirà solo che si trattava di un suo contatto: di più non rivelerà. Se qualcuno dei PG manifestasse l'intenzione di torturarlo o di giustiziarlo sul posto Pad ordinerà ad Ankin di intervenire per fermarli: nonostante, infatti, non capisca bene la logica degli umani il giovane drago rimane comunque contrario a qualsiasi tipo di violenza gratuita.
Da parte sua Garon ha intenzione di tornare a Roccastrada per riorganizzare i suoi guerrieri e per gettare in cella Kendaras (sempre che lo abbiano catturato).

RITORNO A ROCCASTRADA

Garon vorrà quindi tornare a Roccastrada. I PG potrebbero metterlo in guardia o proporre qualche alternativa ma Garon è ossessionato dal desiderio di vendicare il padre e tornare al più presto alla sua corte: Pad e Ankin lo seguiranno di certo. Quel che nessuno sa è che a Roccastrada sono già arrivati 600 mercenari già da tempo in contatto con Ardiel, Kendaras e Gelbigern. Ardiel, non appena ricevuta la notizia dell'attacco alla Palizzata, ha dato per morto il fratello e si è proclamata reggente provvisoria: in pochi giorni, al comando di un guerriero umano chiamato Baskar, sono giunti i mercenari e si sono insediati tutto intorno a Roccastrada.
Se i nostri eroi sono a piedi e non seguono la strada impiegheranno molto più tempo e dovranno fare diversi tiri in Orientamento per non perdersi. Considerate la possibilità di qualche incontro casuale.
Se seguono la strada si imbatteranno invece, in un gruppo sparuto di sopravvissuti dell'attacco alla Palizzata. Alla vista di Garon, dato per morto, molti dei profughi si animeranno contenti di vedere sano e salvo l'erede di Mandor II: nessuno dei profughi sa nulla ancora dei mercenari. Tra i profughi ci sono molte persone bisognose di cure o aiuto.

Arrivati in vista di Roccastrada i nostri rimarranno sicuramente stupiti di vedere l'accampamento dei mercenari. Se decidono di avvicinarsi (e Garon lo farà, sempre più desideroso di spiegazioni) verranno fermati alle porte delle mura da un drappello di 10 mercenari di guardia. In giro non si vede traccia delle guardie regolari. Garon si annuncerà per quel che è, ovviamente, e subito i mercenari vorranno trattenerlo per portarlo da Baskar e Ardiel. Kendaras, se è col gruppo, sarà preso in consegna dai mercenari e liberato lontano da occhi indiscreti: il capo dei banditi raggiungerà Ardiel a corte e a questo punto non si farà più molti scrupoli nel farsi vedere accanto a lei. Tra la gente che assiste all'incontro tra il gruppo e i mercenari c'è anche, nascosto e camuffato, Keban Fist che è sopravvissuto all'attacco e sta cercando di capire cosa accade a Roccastrada: qualsiasi cosa succeda egli non interverrà se non come spiegato più avanti. Tornando ai PG le possibilità sono due:

1. Il gruppo si rifiuta di seguire i mercenari e dopo un combattimento, potrebbe anche imbarcarsi in una fuga rocambolesca: questa potrebbe significare la morte visto che si trovano in mezzo ai loro nemici. Se però la fuga in qualche modo disperato o astuto riesce (qui il DM deve lasciare ai giocatori la possibilità di improvvisare e premiarli se, unendo forza, astuzia e coraggio riescono effettivamente a scappare) andate subito al paragrafo "Rivelazioni"
2. Il gruppo viene catturato e condotto da Ardiel. La figlia di Mandor II a questo punto rivelerà il suo piano al fratello (i cattivi sono sempre loquaci quando pensano di aver vinto) e getterà tutti a marcire nelle prigioni in attesa del ritorno di Gelbigern per decidere della morte dei PG e su come convincere Garon a rivelare il segreto della tomba di Veltan .

Disarmati e traditi Garon,
Ankin, Pad e i PG riceveranno un improbabile aiuto. Keban Fist, infatti non è morto nella battaglia e ha cominciato a sospettare delle decisioni di Ardiel: quando poi ha visto Garon tornare a Roccastrada e il suo arresto ha cominciato a capire e si è intrufolato nelle prigioni. A questo punto l'evasione dovrà essere gestita con intelligenza dal DM.

RIVELAZIONI

In entrambi i casi sopra descritti i PG dovrebbero riuscire a fuggire e ad allontanarsi da Roccastrada. Da questo momento in poi sono tutti ricercati, soprattutto Garon che possiede un informazione importante per Beltrhax! I nostri eroi, inoltre, si sono riuniti in ogni caso a Keban Fist: infatti il ranger li ha seguiti dopo che sono fuggiti dai mercenari (primo caso) o li ha proprio aiutati a fuggire dalle prigioni (secondo caso). Keban, inoltre, rivelerà di aver già radunato diversi uomini della guardia ancora fedeli a Garon; il suo piano è di dirigersi con questo contingente a Relthael e chiedere aiuto agli elfi per sconfiggere i cospiratori.
Sarà a questo punto che Pad deciderà di svelare la sua identità (magari con qualche facendosi vedere nella sua vera forma); il giovane drago è l'ultimo diretto discendente di Veltan. Egli ha ricevuto l'incarico, da alcuni anziani draghi dorati, di recarsi ad Orlioth per aprire la tomba del suo avo e per trovare e distruggere l'arma che si nasconderebbe nella torre di Soresen. Questi anziani, tra l'altro, erano informati che Beltrhax era ancora vivo e che da tempo si aggirava nella marca di Orlioth progettando qualcosa di sicuramente pericoloso. Pad si è subito mosso ma ora teme che sia già troppo tardi; lui non sa dove si trovi la torre ma gli è stato detto di rivolgersi al *Saggio Gummba* che abita nel vecchio mulino della foresta di Fastyr.
Data le circostanze e l'urgenza di agire Garon deve andare con Fist a Relthael per organizzare il contrattacco e trattare un alleanza con gli elfi; allo stesso tempo al gruppo verrà chiesto di recarsi al vecchio mulino e poi alla torre di Soresen per impossessarsi della misteriosa arma del mago prima di Beltrhax. Pad non si vuole staccare da Garon ma capisce anche che i PG hanno bisogno di lui per arrivare al mulino; deciderà così di lasciare Ankin con Garon (affinchè possa fargli da guardia del corpo) e di accompagnare personalmente i PG che, da questo momento, diverranno responsabili della sua vita.

PREMI AGGIUNTIVI:

+600 PE se i PG aiutano Garon durante l'attacco alla Palizzata.
+500 PE se il gruppo cattura Kendaras vivo.
+300 PE se il gruppo uccide Kendaras.
+400 PE per qualsiasi aiuto dei PG ai profughi della Palizzata.
+1000 PE se il gruppo fugge dai mercenari alle porte di Roccastrada.
+500 PE per la fuga dalle prigioni.

- CAPITOLO III -
Colpo di coda

Dunque il gruppo, con Pad, deve trovare il Saggio Gummba del vecchio mulino nella foresta di Fastyr; farsi indicare l'ubicazione della torre di Soresen, entrarvi e sottrarre l'arma misteriosa di cui tanto si parla: fatto questo i PG dovranno dirigersi verso Relthael per ricongiungersi a Garon e alle sue truppe e cercare, così, di ribaltare la situazione.

IL VECCHIO MULINO

La marcia verso il vecchio mulino porterà il gruppo a dirigersi verso nord. Durante il viaggio non accadrà niente di strano e i PG avranno la possibilità di capire che cosa significhi accudire un cucciolo di drago dorato in forma umana. Arrivati in prossimità del mulino il paesaggio cambierà bruscamente. Molti anni fa il fiume Reson dopo essere straripato in un piena ha trasformato la foresta e il territorio intorno al mulino in una acquitrino paludoso e di conseguenza il mugnaio che vi lavorava fu costretto a fare fagotto e a cercarsi un altro impiego. Da quel giorno il mulino si è andato rovinando per l'incuria e il paesaggio lugubre in cui è immerso unito alle dicerie che ora vi abitino strani esseri dai grandi poteri magici lo hanno reso un luogo desolato ed evitato da tutti: secondo le fonti di Pad, però, è qui che si trova il saggio Gummba, l'unico che può indicargli la via per la torre di Soresen.
Per quanto riguarda la verità sul mulino, dopo l'abbandono è diventato la dimora di uno spiritello, per la precisione di un pixie (vedi pg165 *Manuale dei mostri* per le caratteristiche*)* chiamato Gummba: alcuni lo conoscono come Gummba il Saggio altri (soprattutto viandanti e gente semplice) pensano che sia una entità maligna dai grandi poteri. Da parte sua Gummba è solo interessato a tenere lontani i curiosi e tutte le persone malvagie, i malintenzionati e gli avidi cercatori di tesori. Come tutti i pixie è un burlone di prima categoria ed entra subito in sintonia chi si dimostra capace di umorismo e buonsenso: i tirchi, gli avidi e i cinici, invece cerca sempre di cacciarli al più presto. Il sentiero delle prove è un ulteriore "giochino" da lui ideato per mettere alla prova i suoi ospiti sulla loro umiltà.

IL SENTIERO DELLE PROVE

Arrivati all'ingresso della palude i PG vedranno un cartello di legno che a chiare lettere indica: *"Sentiero per il mulino abbandonato"*. Dal cartello si diparte una stradina sconnessa e tratti invasa dall'acqua e da piante rampicanti. Se i PG non la imboccano si perderanno sicuramente ed inoltre potrebbero fare anche qualche brutto incontro. Se invece il gruppo segue la stradina arriverà, dopo venti minuti, ad una radura.

Nella radura scorgete, alla vostra sinistra, una grande polla d'acqua stagnante. L'acqua non è profonda e nel mezzo della polla, su un piccolo isolotto, vedete luccicare pietre preziose di ogni tipo e grandezza, tutte accatastate in un grande mucchio! Oltre alle gemme vi sono anche alcune spade di pregevole fattura. Vicino alla polla d'acqua un cartello di legno dice "Volete forse presentarvi al saggio Gummba senza un dono?".

I PG possono anche tirare avanti sul sentiero se lo desiderano. Il tesoro che vedono dall'altra parte della polla è un illusione, un *immagine permanente* lanciata da Gummba per tentare i visitatori più avidi; un TS in Volontà a CD 19 rivelerà il trucco. Se qualcuno cerca di raggiungere i tesori fategli fare un test in Osservare a CD 22: chi ha successo vede chiaramente che l'acqua vicino all'isolotto è animata dalla presenza di piccolo lucertole bluastre. Chi fallisce vede soltanto delle luci blu che appaiono e scompaiono sotto il pelo dell'acqua. L'acqua arriva alla vita dei PG di taglia media. Coloro che arrivano in prossimità dell'isolotto e non desistono dal volersi impossessare del tesoro saranno attaccati da un intero colonia di lucertole folgoranti.

Lucertola folgorante (11): CA (16), **PF** (11), **Ini** (+2), **Att** (morso +3 mischia), **Danni** (morso 1d4), **Att. Spec.** (scarica stordente, scarica letale), **TS** (Temp +3, Rif +5, Vol +1), **GS** (2).

Se le lucertole vengono sconfitte e si riesce a raggiungere l'isolotto si potrà scoprire che il tesoro era fasullo.
Un test in Cercare a CD 15 eseguito nell'acqua dove stazionavano le lucertole farà scoprire, oltre allo scheletro di qualche precedente avido passante, anche 110 mo e un agata striata del valore di 11 mo.

Proseguendo sul sentiero dopo altri venti minuti i PG giungeranno in un'altra radura.

La radura è tutta adornata da viticci rigogliosi carichi di grappoli d'uva. Al centro un lungo tavolo di legno e delle panche. Sopra al tavolo vedete grandi caraffe di cristallo traboccanti di un bel vino rosso rubino. Un cartello in legno dice: "Non rifiuterete di assaggiare il mio vino spero?"

Quest'altro "scherzetto" Gummba lo ha preparato per beoni e gaudenti. Il vino lo produce davvero lui però non è vino normale: difatti è ricavato da uva della pericolosa liana assassina (pg 115 *Manuale dei mostri* per i particolari), che poi è la pianta che circonda tutta la radura. Un test riuscito in Osservare CD 13 farà notare che i viticci, alla loro base, sono tutti carichi di spore e strani funghi che crescono su un terreno gibboso e dalle strane protuberanze (ciò è dovuto al particolare tipo di concime che usano le liane assassine).
Chi assaggia un bicchiere di vino dovrà fare un TS in Volontà a CD 10 per non berne ancora dato che il vino ha un sapore inebriante ed irresistibile; ogni bicchiere aumenta di uno la CD nel TS: oltre a ciò considerate gli effetti seguenti per ogni bicchiere di vino di liana assassina.

Vino di liana assassina: Tipo Ingestione CD 15, **Danni primari** 1d4 Sag, **Danni secondari** 1d8 Cos, **Costo** 160 mo.

Non appena i PG che hanno assaggiato il vino saranno abbastanza storditi (ad esempio dopo tre bicchieri) le liane attaccheranno .

Liana assassina (2): CA (15), **PF** (22), **Ini** (+0), **Att** (schianto +7 mischia), **Danni** (schianto 1d6+7), **Att. Spec.** (Intralciare, afferrare migliorato, stritolamento 1d6+7), **TS** (Temp +7, Rif +1, Vol +2), **GS** (3).

Una volta distrutte le liane un test riuscito in Cercare a CD 12 farà rintracciare ai PG i seguenti tesori, probabilmente appartenuti a vittime precedenti: 200 mo, una corazza di cuoio borchiato perfetta di taglia media, un arco corto potente composito, una spada corta perfetta, 2 ampolle di fuoco dell'alchimista.
Coloro che ignorano l'invito a bere il vino se passano velocemente e non si attardano nella radura non saranno attaccati dalle liane.

L'ULTIMA PROVA

Dopo un ulteriore ora di marcia i PG arriveranno al vecchio mulino abbandonato.

Una struttura fatiscente e lugubre, quasi completamente trasformata nell'aspetto dalla vegetazione che la circonda che l'avvolge. La stradina vi porta ad un ponticello pericolante dal qual si accede al mulino.

Entrando nell'edificio i PG si accorgeranno che si trovano nell'unico ambiente rimasto intatto e che abbia una porzione di tetto ancora buona.

All'interno uno strano spettacolo si para davanti ai vostri occhi. Ci sono due grandi pignatte, una colma di monete d'oro l'altra di monete d'argento. Sul pavimento giace una ciotola in legno vuota: accanto alla ciotola un cartello con sopra scritto: "Il silenzio è d'oro, la parola è d'argento, se vuoi che ti parli devi stare attento. Una sola cosa mi devi donare, se quello che cerchi desideri trovare. Qui nella ciotola, metti per me il tesoro che, di certo, non ha nessun re: non si trova negli scrigni ma è sempre presente quando decidi di non chiamarlo per niente. Gummba il saggio".

La situazione è la seguente: Gummba ha seguito i PG in forma invisibile lungo tutto il percorso delle prove per vedere se tra loro vi fosse qualche anima malvagia o avida. Anche adesso, all'interno del mulino, Gummba è lì coi PG e non si renderà visibile fintanto che il gruppo non avrà risolto l'indovinello. Le due pignatte contengono vere monete, per la precisione 10.000 d'oro e 10.000 d'argento e sono un incentivo per gli sciocchi e gli avidi a tradirsi. La soluzione dell'indovinello è *il silenzio*; i PG dovranno sostare alcuni minuti in silenzio davanti alla ciotola per offrire al saggio Gummba "il tesoro che è sempre presente quando decidi di non chiamarlo per niente" nonché il segno del rispetto e dell'umiltà che invece non hanno gli arroganti.
E' probabile che i PG provino a mettere qualche moneta nella ciotola o che cerchino altre improbabili soluzioni all'enigma: in questi casi, se il gruppo persiste troppo negli errori o fa delle congetture assurde, il DM può far intervenire Gummba che, sempre rimanendo invisibile e senza parlare, potrebbe divertirsi a sbeffeggiare i PG con qualche scherzetto o con qualche incantesimo. Se qualche PG proverà a portarsi via il tesoro Gummba non esiterà a richiamare in suo aiuto 5 liane assassine per punire l'avido avventuriero con la morte. Il pixie, inoltre, non esiterà a usare le sue frecce magiche (vedi pg 165 *Manuale dei mostri*) sempre per punire PG particolarmente sciocchi o bramosi di intascarsi le monete.

Quando i PG avranno indovinato, Gummba apparirà ma non prima di aver lanciato *Individuazione del male* e *Individuazione del caos* per capire se ci sono dei PG malvagi e/o caotici: nei loro confronti Gummba si mostrerà freddo e scostante.
Gummba mostrerà subito simpatia per Pad, semmai, e per tutti coloro che si sono comportati bene nelle prove o che sono di allineamento buono e/o legale. Alle domande sulla torre di Soresen risponderà consigliando di starne alla larga ma se proprio i PG lo desiderano li condurrà alle rovine della torre.
Prima di partire donerà un oggetto magico a scelta dal suo tesoro personale a tutti i PG che si sono distinti nelle prove più una pozione di *cura ferite gravi* a testa. A chi non ha brillato ma è di allineamento legale e/o buono donerà due pozioni a testa di *cura ferite moderate*. Ai PG di allineamento malvagio e/o caotico che comunque hanno superato bene le prove darà due pozioni di *cura ferite leggere* a testa. Agli altri non rivolgerà nemmeno la parola. Amministrate i premi con buon senso.
Il tesoro personale di Gummba è composto da : spada lunga +1 *affilata,* una faretra con 10 frecce +1, lancia lunga +1*sacra*, pergamena con gli incantesimi *arma magica/forza straordinaria/ fulmine*, anello di protezione +2, scudo piccolo di metallo +2, corazza a scaglie +1..
A questo punto il gruppo sarà portato da Gummba alla torre di Soresen.

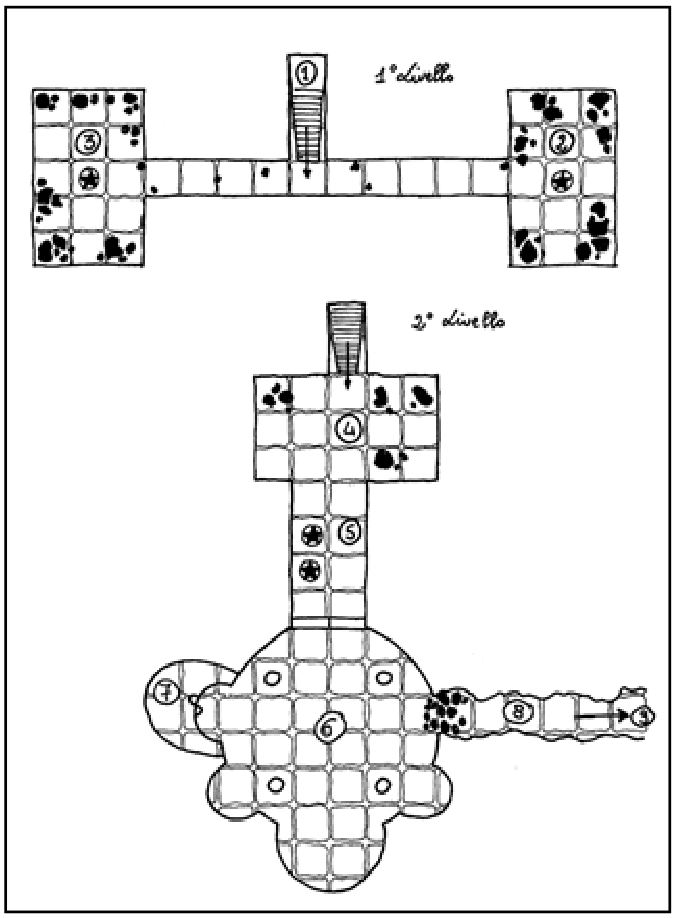
LA TORRE DI SORESEN

Gummba condurrà il gruppo in una zona intricata e oscura della foresta di Fastyr, ancora più a nord del mulino. Giunti alla radura dove sorge il rudere della torre il pixie si congederà e se ne andrà spaventato a gran velocità. Leggete quanto segue.

Quel poco che rimane della torre di Soresen non vi piace per nulla. La costruzione è brutta e molto rovinata; lo stato di deterioramento suggerisce che le coperture siano completamente rovinate. Un silenzio minaccioso vi circonda e il buon senso vi suggerisce a più riprese di andarvene. Ma la cosa più curiosa è che l'ingresso della torre, che vi aspettavate di trovare totalmente abbandonata, è sorvegliato da cinque orchi.

Beltrhax ha fatto lasciare ad Atradak alcuni orchi di guardia. Il malvagio drago nero, infatti sta per tornare alla torre con l'intenzione di prelevare la pozione di Drakyra.

1) L'ingresso è guardato da 5 orchi (vedi *Appendice 4* per caratteristiche). Sono solo guardie e non sanno nulla se non che il loro capo prende ordini da un umano e questo a loro non piace. L'interno della torre è a cielo aperto nel senso che le strutture dei piani superiori sono tutte crollate: le macerie sono tate tolte dagli orchi di Atradk su ordine di Beltrhax. Il piano terra è quindi ingombro di qualche macerie e dei rifiuti degli orchi di guardia. Nel mezzo del pavimento, ben visibile, c'è una



botola che si apre su delle scale che scendono nell'oscurità.

2) La stanza è ingombra solo di polvere e macerie. Al centro della stanza c'è una grande statua in pietra che raffigura un drago eretto su due zampe in minacciosa posizione d'attacco. Sul petto della statua, dove dovrebbe esserci il cuore, è incastonata una gemma rossa perfettamente sferica. Se qualcuno cerca di scalzare gemma dal suo posto la statua si anima ed attacca i PG: una volta distrutta la statua la gemma è facilmente recuperabile.

Oggetto animato grande: CA (14), **PF** (26), **Ini** (+0), **Att** (schianto +5 mischia), **Danni** (schianto 1d6+7), **Qualità Spec.** (Travolgere, stritolamento), **TS** (Temp +1, Rif +1, Vol -4), **GS** (3).

3) Questa stanza è identica alla numero 2 e anche qui c'è una statua raffugrante un drago. Questa volta, però, il drago non ha un espressione minacciosa e con un artiglio indica un incavo vuoto sul suo petto. Se qualcuno mette la gemma della stanza 2 nell'incavo della statua di questa stanza essa si anima ma non attacca nessuno, bensì si sposta dal suo posto e va ad accucciarsi in un angolo, rivelando la presenza di una scala in pietra che scende ancora verso il basso.

4) Nella stanza vi sono resti di arredamento in legno ormai marcito. Lungo le pareti sono incatenati diversi scheletri e ai loro piedi ci sono i resti di armi arrugginite. Non appena i PG entrano nella stanza gli scheletri si animano ed attaccano. Alla fine dello scontro un test in Cercare a CD 8 rivela la presenza, tra le ossa e i resti, di un elmo in cui sono incastonate tre ambre da 100 mo l'una.

Scheletro medio (6): CA (13), **PF** (5), **Ini** (+5), **Att** (2 artigli +0 mischia), **Danni** (artiglio 1d4), **Qualità Spec.** (Non morto, immunità),
TS (Temp +0, Rif +1, Vol +2), **GS** (3).

5) Un largo corridoio che porta ad una grande porta in bronzo. Sulla parete sinistra del corridoio vi sono i resti stracciati di un grande arazzo. Sulla destra, contrassegnate dalle x, due statue di drago intente a soffiare fuoco. Ogni statua nasconde una trappola con freccia che si attiva quando si passa davanti ad un drago.

Trappola con freccia (2): GS (1), +10 a distanza (1d6, crit. X3), Cercare (CD 20), Disattivare Congegni (CD 20), **Nota:** gittata massima 60 m, bersaglio preso a caso tra quelli a portata.

6) Questo è il laboratorio di Soresen. Quattro grandi colonne istoriate con scene di battaglia tra uomini e draghi sostengono l'ambiente. Un enorme banco in marmo nero sta al centro della stanza, ingombro di fogli strappati, alambicchi mezzi rotti, recipienti e attrezzi vari. La stanza circolare è caratterizzata dalla presenza di cinque nicchie, una delle quali è franata lasciando intravedere un passaggio naturale. La nicchia centrale, quella più grande, ospita al suo interno un forziere in metallo decorato con motivi "dragheschi". Il pavimento della nicchia è protetto da una trappola magica ad elettricità che scatta non appena qualcuno vi entra per prendere il forziere.

Pavimento elettrificato: GS (4), sezione pavimento (3d10),TS in Riflessi (CD 14) per dimezzare i danni , Cercare (CD 25), Disattivare Congegni (CD 25).

All'interno del forziere si trovano tante pozioni di Drakyra quanti sono PG; in più c'è un libro dove Soresen ha raccolto tutti i risultati dei suoi studi sui draghi e dove ha riportato la ricetta per preparare altre pozioni di Drakyra ed il funzionamento della stessa.

Un test in Cercare a CD 18 nella nicchia ad ovest rivela la presenza di un passaggio segreto.

7) Questa camera segreta custodisce un altro forziere. Non è protetto da trappole e contiene *una spada lunga +1/+3 contro i draghi, 3 pozioni cura ferite moderate, 2000 mo, 1500 ma, una bacchetta palla di fuoco (6 cariche, come un incantatore di 5°), una scimitarra+1.*

8) Questa nicchia è crollata e rivela un passaggio naturale molto ampio che si perde nell'oscurità. Non ci vuole molto per capire che qualcosa o qualcuno è sbucato nel laboratorio di Soresen scavando nel sottosuolo.

9) I PG saranno costretti a imboccare questo oscuro tunnel (vedi più avanti). Il buio è totale quindi PG non dotati di scurovisione devono usare delle torce per muoversi. Dopo un ora di cammino i PG che superano un test in Ascoltare a CD 14 udiranno distintamente, davanti a loro dei suoni di battaglia e dei versi gutturali e bestiali. Dopo una ulteriore mezzora di marcia il gruppo giungerà in una grossa caverna naturale molto umida; un test in Osservare a CD 12 riuscito mostrerà che nella caverna c'è una specie di grosso nido con tre uova giallastre dentro: tutt'intorno ossa di varia provenienza e resti di vestiti e armi testimoniano della presenza di un qualche tipo di predatore. Accanto al nido, in una pozza di sangue bluastro giace, morto, un amber hulk; vicino al suo cadavere un braccio chelato staccato di netto. Visto ciò i PG saranno presi di sorpresa da una femmina di Umber hulk priva del braccio sinistro; ha appena difeso il suo nido da un maschio quando sono arrivati i PG.

Umber hulk (ferito): CA (17), **PF** (50), **Ini** (+5), **Att** (artiglio +11 mischia, morso +9 mischia), **Danni** (artiglio 2d4+6, morso 2d8+3), **Att. Spec.** (Sguardo che confonde), **TS** (Temp +6, Rif +3, Vol +6), **GS** (7).

Se i PG riescono in un test in Cercare a CD 12 trovano, nel nido, gemme per il valore di 100 mo e diversi armi arrugginite.
Sconfitto l'umber hulk il cammino dei PG potrà prseguire attraverso un altro tunnel che, dopo un ora di cammino, li porterà alla luce del sole, a ovest della torre, vicino al fiume Reson.

BRUTTA COMPAGNIA

Una volta recuperate le pozioni è logico che il gruppo pensi di uscire dalla torre per la stessa via dalla quale vi è entrato. Quando il gruppo riemergerà dal sotterraneo della torre vedrà che, al limitare della foresta, è appena atterrato un grande drago nero (lo stesso dell'attacco alla Palizzate) ce si trasformerà subito in Gelbigern; accanto a lui, dalla foresta, spunteranno 20 orchi guidati da Atradak in persona. Beltrhax, infatti, ha ben pensato di venire a recuperare la pozione di Drakyra proprio quando ci sono anche i PG. Se i giocatori hanno del buon senso sanno che uno scontro diretto è un suicidio (a meno che non vogliano già utilizzare la pozione). L'alternativa più ragionevole è fuggire dal passaggio naturale della stanza 6; e così torniamo al punto 9. Il DM può comunque lasciare liberi i PG di trovare altre soluzioni: in ogni caso i giocatori devono decidere in fretta prima che Beltrhax e Atradak si accorgano di loro o dei cadaveri delle cinque sentinelle.

PREMI AGGIUNTIVI

+2000 PE se i PG ignorano il finto tesoro vicino la polla d'acqua.
+2200 PE se i PG ignorano l'invito a bere il vino di liana assassina.
+2500 PE per la risoluzione dell'indovinello di Gummba.
+1000 PE per il recupero delle pozioni di Drakyra
+900 PE se sconfiggono l'umber hulk ferito.

- CAPITOLO IV -
Fuoco e Fiamme

A questo punto i PG hanno le pozioni di Drakyra e devono arrivare fino a Relthael per ricongiungersi a Garon e alle sue truppe.
Una volta fatto questo non rimarrà che affrontare la battaglia finale con Beltrhax e le sue forze.

IN TERRITORIO NEMICO

Fatta eccezione per Relthael tutta la marca è ormai sotto il controllo di Ardiel e dei suoi alleati. I mercenari di Baskar pattugliano le strade e presidiano i centri abitati mentre gli orchi di Atradak perlustrano la foresta in ricerca dei PG (che il drago nero vuole uccidere prima che usino la pozione) e di eventuali gruppi di soldati ancora fedeli a Garon. Il viaggio dei PG, quindi sarà lungo e difficoltoso.
Di seguito sono riportati alcuni incontri che il DM può proporre al gruppo durante il tragitto; l'ordine cronologico può essere anche cambiato. Il DM è inoltre libero di aggiungere altri incontri (sia casuali che collegabili alla storia; come ad esempio un nuovo scontro con Kendaras o magari con Ardiel): l'importante è tenere a mente che il gruppo è ricercato, Pad tende a mettersi periodicamente nei guai, Beltrhax stesso è sulle tracce dei PG e sa chi sono visto che si sono quasi incontrati alla torre di Soresen.

BELTRHAX: Questo evento potrebbe essere ripetuto anche più di una volta. Mentre il gruppo avanza nella foresta in direzione di Relthael fte effettuare dei test in Osservare a CD 14. Chi riesce vedrà in cielo la minacciosa sagoma di Beltrhax che vola in ampi cerchi per avvistare proprio il gruppo. Ovviamente non è il caso che il gruppo incontri Beltrhax (a meno che qualche PG non decida di usare ora la pozione di Drakyra) ma il DM potrebbe far fare a tutti un test in Nascondersi giusto per creare un po' di tensione. A meno che i PG non facciano qualcosa di stupido il drago nero volerà via in ogni caso senza vedere il gruppo, troppo nascosto dal folto della foresta.

BRACCATI: Sempre da ambientare nella foresta di Fastyr. Beltrhax ha ordinato ad Atradak di sguinzagliare una sua pattuglia alla ricerca dei PG. Dei test in Ascoltare o Osservare a CD 16 riveleranno ai PG che un gruppo di orchi e goblin è prossimo a raggiungerli. Il gruppo ha diverse possibilità: aspettare gli inseguitori e affrontarli, oppure cercare di nascondere le proprio tracce o aumentare il ritmo di marcia. Se non sono abbastanza furbi o se falliscono ogni test cadranno sicuramente in un imboscata dei loro nemici. La pattuglia che segue i PG è composta da sei orchi e dieci goblin; il loro compito è uccidere i PG e recuperare le pozioni di Drakyra

I MERCENARI: Verso sera (di che giorno di viaggio lo decida il DM) il gruppo giungerà in prossimità di una grossa radura illuminata (test in Osservare o Ascoltare a CD 11 per accorgersene 100 metri prima). Nella radura è accampato un drappello di mercenari. Al centro dello spiazzo, vicino a dei fuochi, stanno legati sei uomini che portano le insegne del marchese di Orlioth (il drago e la spada): si tratta di guardie fedeli a Garon che sono state catturate dai mercenari di Ardiel. Al limitare della radura, tre dei prigionieri sono stati da poco impiccati ai rami degli alberi. Quando il gruppo giunge sul posto i mercenari stanno procedendo all'impiccagione dei prigionieri. I mercenari in tutto sono venti. Se il gruppo non interviene i prigionieri verranno tutti impiccati prima del sorgere del nuovo giorno.

ESERCITO IN MARCIA: Quando il gruppo si troverà a dover incrociare la strada maestra della marca di Orlioth assisterà al apsaggio delle truppe mercenarie di Ardiel: assieme agli umani ci sono anche diversi orchi. Ovviamente il gruppo farà bene a rimanere nascosto finchè il battaglione non sarà passato. Questo evento dovrebbe far capire ai PG che è imminente una battaglia.

ALTRI EVENTI: Il DM è libero di sostituire questi eventi con altri di sua invenzione. In ogni caso è bene che il viaggio verso Relthael non sia tranquillo anche considerato il fatto che il gruppo è, come già detto, ricercato e sta attraversando un territorio ormai controllato da orchi e mercenari. Il gruppo potrebbe anche incontrare Ardiel e scontrarsi con lei. La figlia del marchese potrebbe essere in viaggio (ovviamente ben scortata) per andare a conferire con Atradak e Beltrhax. Se Kendaras è ancora vivo potrebbe essere lui, invece, a incontrare i PG. Il DM può quindi decidere e modificare liberamente purchè si mantenga la coesione col resto della storia.

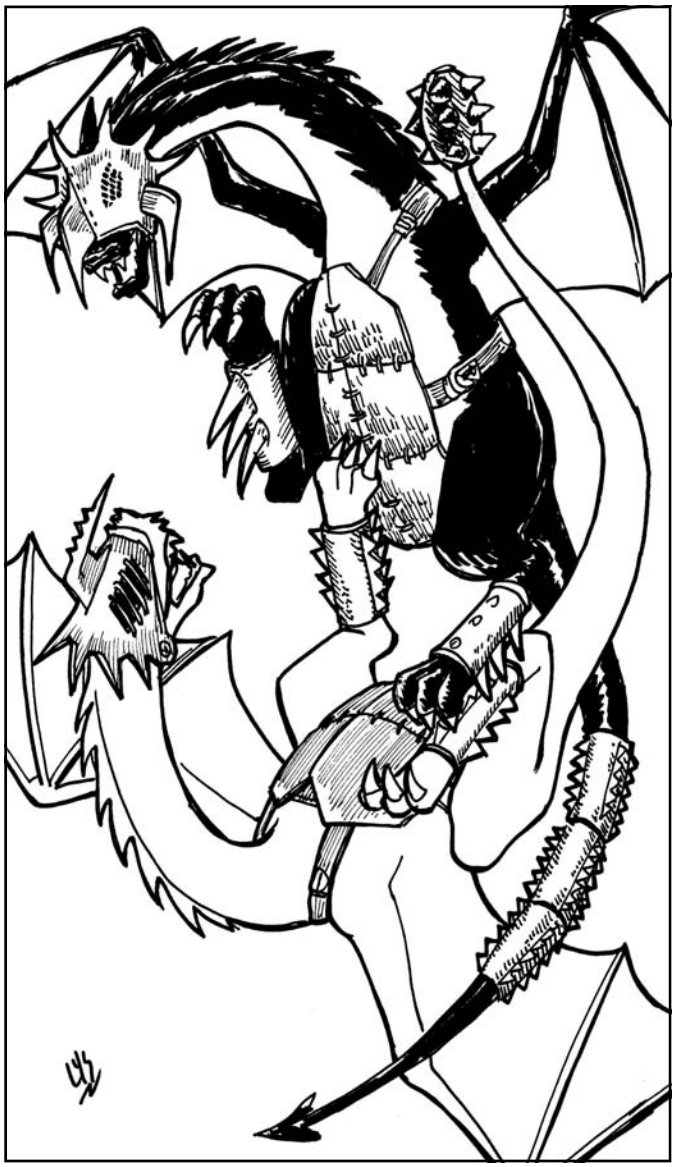
RELTHAEL

Relthael è una cittadina elfica che sorge in una zona molto particolare della foresta di Fastyr. Qui, infatti, la natura è molto più rigogliosa e florida, grazie alle cure degli elfi. La stessa Relthael sorge tutta su enormi alberi (tipo Lothlorien) che offrono protezione alle case degli elfi. Relthael è stata costruita da una comunità elfica in esilio che fu guidata sino ad Orlioth dal suo capo, il principe Renmrhin. Oggi a Relthael non esistono più titoli nobiliari ma a comandare è una discendente del principe Renmerhin, ovvero Lady Samaves. Una volta arrivati i PG si riuniranno a Garon, Keban Fist ed Ankin e verranno rifocillati e accolti dagli elfi.

Lady Samaves è informata che presto la sua comunità sarà attaccata, per questo ha accettato di unirsi a Garon per combattere i mercenari di Ardiel e gli orchi di Atradak.

BATTAGLIA FINALE

Una volta a Relthael i PG verranno informati sulla situazione. Le forze di Ardiel si stanno radunando sulla grande strada maestra che attraversa la marca per poter sferrare un grande attacco alla comunità elfica.
Garon e Keban schierano 300 fanti a cui si uniscono 300 arcieri elfi di Relthael.
Gli assalitori, oltre all'appoggio dal cielo di Beltrhax, contano su 600 mercenari, 200 orchi e 160 goblin.
Garon, Keban e lady Samaves non pensano di poter reggere una battaglia in campo aperto per questo hanno intenzione di impegnare i nemici con piccole imboscate nel folto della foresta per rallentarli ed infine usare Relthael come ultima linea di difesa dalla quale sostenere un assedio.
Il vero problema è Beltrhax che garantisce agli assalitori un enorme vantaggio. Se i PG hanno intuito le funzioni della pozione di Drakyra capiranno ben presto che per fermare Beltrhax e ribaltare le sorti della battaglia, qualcuno deve utilizzare le pozioni trovate nella torre di Soresen e trasformarsi in drago. La scelta dovrebbe ricadere quasi di sicuro sui PG o su Garon. Keban Fist deve comandare le truppe così come lady Samaves capeggia gli arcieri; Ankin non accetterà più di separarsi dal suo protetto Pad e quindi i PG diventano i candidati migliori insieme a Garon (nell'eventualità che qualche PG si rifiutasse).
La battaglia avrà il suo fulcro nel combattimento tra Beltrhax e coloro che hanno bevuto la pozione: una volta ce Beltrhax sarà portato sotto alla metà dei suoi punti ferita totali fuggirà dallo scontro e lascerà la marca di Orlioth per trovarsi un rifugio dove riprendersi dalle ferite; se effettivamente Beltrhax riesce a fuggire diverrà sicuramente un nemico potente di cui i PG non potranno librarsi facilmente. Lasciate ai PG anche la possibilità di non bere la pozione e di partecipare alla battaglia ma in tal caso non ci metteranno molto ad accorgersi che in tal modo il drago nero ha la possibilità di decimare le forze di Garon con veloci e sicuri attacchi dall'alto. Una volta sconfitto Beltrhax, se l'effetto della pozione non è finito, i PG potranno intervenire in forma di drago contro gli orchi e i mercenari e metterli così facilmente in fuga.
Per gestire bene la battaglia fate copiare su un foglio a parte, a coloro che bevono la pozione di Drakyra, i valori medi del drago in cui si trasformano così come sono riportati nel *manuale dei mostri*.
In ogni caso morto Beltrhax gli orchi non impiegheranno molto a cominciare la ritirata; nemmeno i mercenari sono votati al combattimento sino alla morte. I PG che partecipano anche alla battaglia potrebbero scontrarsi con alcuni PNG come Baskar o Atradak.



EPILOGO

Se la battaglia viene vinta la minaccia più grande per la dinastia degli Orlioth può considerarsi sventata. Gli orchi si ritireranno sui Lorkrauer mentre i mercenari ripiegheranno verso est. Beltrhax avrà subito una grossa sconfitta e, per un po', non sarà più un problema. Adesso rimane da riconquistare Roccastrada dove Kendaras e Ardiel sono rimasti ad aspettare l'esito della battaglia. Dalla loro, ormai, hanno solo i resti della banda di Kendaras e 60 guardie fedeli ad Ardiel. Il DM può decidere sia di far fuggire i due prima che i PG e Garon tornino a Roccastrada (in modo tale da mettere in "dispensa" altri due cattivi che hanno un conto in sospeso col gruppo) oppure di agire diversamente: ad esempio i due amanti potrebbero decidere di resistere ad un assedio. Si consiglia la prima soluzione: d'altronde Ardiel e Kendaras non sono stupidi e, una volta saputo della disfatta del loro esercito, saranno persuasi che la partita è, momentaneamente, persa. In ogni caso al DM l'ultima parola.
In ogni caso la strada dei PG è in discesa. Per adesso hanno assicurato a Garon e agli abitanti della marca di Orlioth la salvezza da un terribile nemico. Che questa vittoria non sia solo l'inizio della loro leggenda? Riconquistata Roccastrada ai PG verranno versate 1000 mo a testa come prima ricompensa. Ovviamente Garon gli sarà molto riconoscente e i PG si sono guadagnati la sua amicizia.

IDEE PER NUOVE AVVENTURE

Di seguito alcuni agganci per nuove avventure.

LA TOMBA DI VELTAN: Si tratta dell'aggancio più importante. Sconfitto Beltrhax adesso Pad e Garon possono occuparsi del potente artefatto che si nasconde nella tomba di Veltan. Di quale tipo di tesoro sia custode questa tomba sta al DM deciderlo così come a lui è lasciata la possibilità di strutturarne l'interno (pericoli e segreti connessi ovviamente!). Garon ormai si fida dei PG e potrebbe volerli con sé anche in questa impresa. Da qualche parte

tra i Lorkrauer si trova l'ingresso al sepolcro di Veltan, un magico portale che si aprirà solo usando il sangue di un discendente di Orlioth e di un erede di Veltan…..che cosa mai significherà tutto ciò? Gli orchi di Atradak potrebbero rappresentare ancora una minaccia in questo caso? E cosa si nasconde davvero nella tomba di Veltan?

A CACCIA DI ORCHI: Garon vuole liberarsi davvero di Atradak. Il nuovo marchese affiderà ai PG il comando di una spedizione punitiva che avrà lo scopo di individuare e distruggere il villaggio di Atradak tra i Lorkrauer.

UNA TAGLIA PER DUE: Se Kendaras e Ardiel sono fuggiti da Roccastrada allora penderà sicuramente una grossa taglia sulle loro teste. Garon desidera riavere la sorella accanto a sé e sbattere Kendaras in prigione: attualmente però, non può occuparsi della questione di persona. Sapranno i PG scovare e catturare i due fuggiaschi?

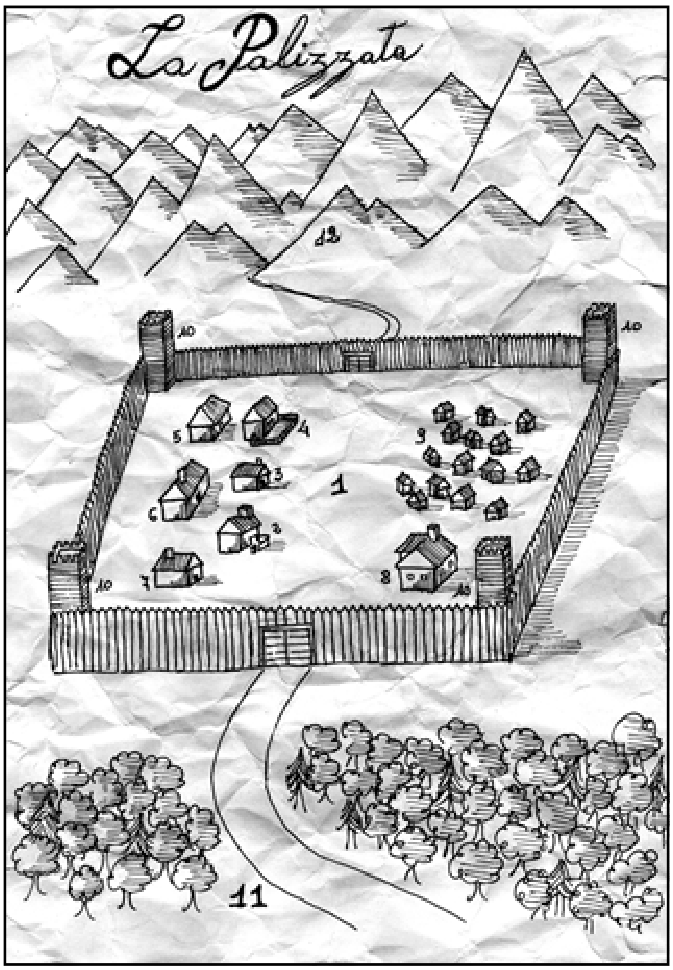
RITORNO A CASA: Pad ed Ankin hanno compiuto la loro missione ma ora devono riportare il prezioso artefatto trovato nella tomba di Veltan dagli anziani draghi d'oro aldilà dei Lorkrauer e delle terre del nord. Al gruppo viene proposto di accompagnarli per un pezzo della strada…..ovvero il tempo sufficiente a Pad per mettersi in nuovi, grossi guai.

- APPENDICE 1 -
Luoghi notevoli

La Palizzata

La Palizzata è un avamposto militare e commerciale voluto da Mandor II per avere delle truppe sempre pronte vicino ai pericolosi monti Lorkrauer. Sorge proprio lungo la strada principale della marca ed è anche un sicuro punto di sosta per viandanti e mercanti che arrivano dal nord. Il contingente che staziona alla Palizzata è di 150 uomini ed il loro comandante è Keban Fist, uomo molto ammirato e rispettato anche dallo stesso marchese. Una volta al mese la vita, piuttosto monotona, del fortilizio si rianima grazie ad un mercato cui partecipano mercanti girovaghi e artigiani del vicino villaggio di Browyck. Oltre ai militari nella Palizzata vivono anche le loro famiglie e alcuni commercianti, anche loro con rispettive famiglie.

1) PIAZZA D'ARME: è lo spiazzo dove Keban Fist addestra i suoi uomini. Al centro vi è anche un grosso pozzo.
2) BOTTEGA DEL FERRO: la bottega appartiene al nano Rungrik. Rungrik è un buon fabbro ma anche un ottimo armaiolo e nella sua bottega è possibile trovare diverse armi. I prezzi sono un po' più alti che a Roccastrada dato che è dura far arrivare sempre i materiali necessari alla lavorazione; il nano, comunque, è stipendiato da Fist affinché offra ai militari della Palizzata manutenzione gratuita dell'equipaggiamento.
3) ALLOGGIO DI FIST: si tratta dell'abitazione di Fist.
4) STALLE: le stalle ospitano 50 cavalli da guerra leggeri. I militari della Palizzata li usano per le ricognizioni e i giri di pattuglia.
5) ALLOGGIO UFFICIALI: vi abitano dieci ufficiali (come caratteristiche considerategli come guardie di Roccastrada: vedi *Appendice 4*).
6) MAGAZZINI: in questi magazzini sono conservati molti viveri, equipaggiamento vario e due catapulte da usare in caso di assedio.
7) FORESTERIA: i viandanti che non hanno la possibilità di pagarsi la locanda o che semplicemente non vi trovano posto possono alloggiare nella foresteria in cambio di un po' di lavoro manuale. L'alloggio è dignitoso.
8) LOCANDA "IL DRAGO NERO": la locanda è di proprietà di un umano, Revis, originario di Browyck. L gestisce assieme alla moglie e alla giovane figlia Ryla. E' un grosso edificio a due piani che offre vitto alloggio di ottima qualità (ma anche a prezzi abbastanza salati). La locanda di Revis funziona anche da emporio e vi si possono trovare diversi articoli interessanti (specialmente per gli avventurieri).
9) CASE: qui abitano le famiglie dei militari. La abitazioni sono tutte uguali ma ben fatte e spaziose.
10) TORRI E MURA: sia le torri che le mura sono in solido legno di quercia ricavato dai tronchi più robusti della foresta di Fastyr. Le torri sono alte otto metri mentre le mura cinque. Sugli spalti ci sono sempre almeno una decina di sentinelle; su ogni torre vi sono, invece, sempre due arcieri.
11) LA STRADA MAESTRA: è la strada in terra battuta che taglia in due, da nord a sud, la marca di Orlioth. Passa proprio per la Palizzata ed è naturale che nel fortino circolino sempre molti viaggiatori.

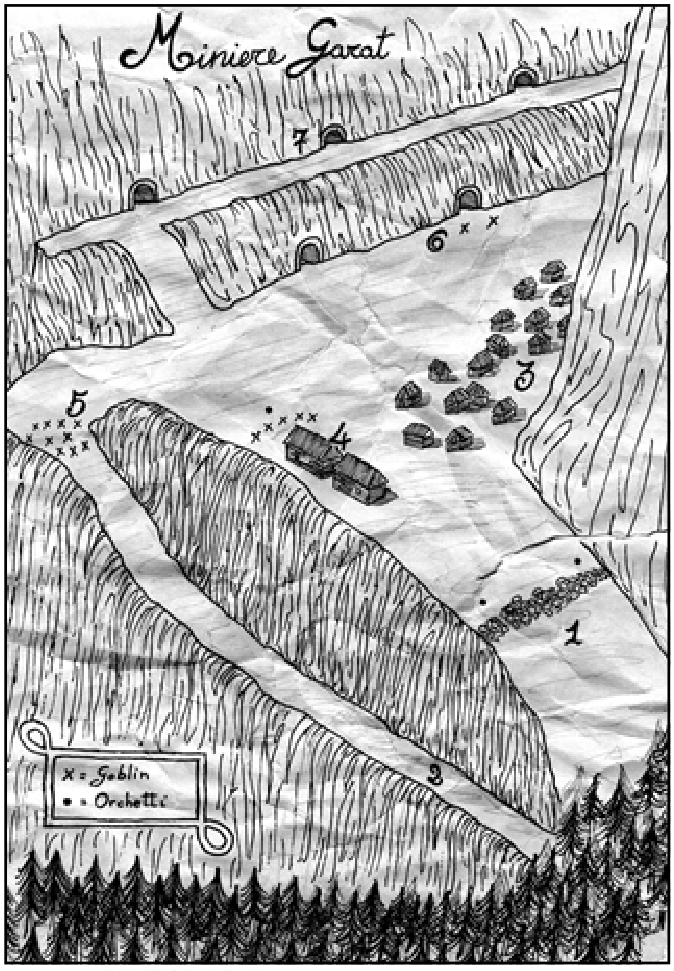


Le miniere di Garat

Si tratta dell'insediamento più antico di tutta la marca. I nani

iniziarono a scavare proprio dove ora sorge Garat già ai tempi del dominio di Soresen. Alcune leggende dicono che i nani stavano cercando qualcosa che non aveva nulla a che fare con i minerali; se ne andarono cento anni fa, senza preavviso lasciando libero il campo agli uomini; capita, però, piuttosto spesso che i minatori umani scoprano dei vecchi passaggi scavati dai nani. Dalle miniere, oggi, viene estratto molto rame e piccole quantità d'argento. Queste vengono, poi, trasportate a valle su grosse zattere che navigano sul fiume Reson. Le miniere sorgono a 800 metri d'altezza e vi abitano 400 persone circa, tra lavoratori, donne, bambini e anziani.

1) BARRICATA: alle miniere si arriva dopo una lunga salita che dalle foreste porta ai monti Lorkrauer. All'imbocco del villaggio, su questa salita, i predoni di Atradak, al momento dell'attacco, avranno costruito una rozza barricata di massi e carri rovesciati che gli offre un +1 alla CA. La barricata è difesa da 30 goblin e 2 orchi che li comandano.
2) SENTIERO ALTERNATIVO: è uno stretto sentiero di montagna che permette di arrivare a Garat praticamente di nascosto. Vi si può marciare solo a due a due ed offre numerose rientranze e sporgenze dietro cui nascondersi (+3 alle prove di Nascondersi).
3) CASE: qui abitano i minatori con le loro famiglie.
4) MAGAZZINI: sono pieni di attrezzi per il lavoro e viveri. Gli orchi chiuderanno le donne i bambini in questi due locali, con l'ordine di appiccarvi il fuoco al sopraggiungere delle forze della Palizzata. Un orco e 5 goblin sorvegliano i magazzini: vicino a loro un grosso braciere acceso e diverse torce pronte all'uso; le pareti di legno dei magazzini sono state cosparse di pece.
5) PICCHETTO DI GUARDIA: alla fine del sentiero alternativo, al momento dell'attacco, ci sarà un gruppo di 10 goblin di guardia. Sono piuttosto indisciplinati e distratti e i PG, sfruttando i nascondigli che offre la parete rocciosa lungo il sentiero, possono sperare di prenderli di sorpresa; fate eseguire ai giocatori i tiri dovuti.
6) MINIERE PRIMO LIVELLO: sono le miniere più antiche e più sfruttate. All'interno del tunnel indicato sulla mappa i predoni di Atradak hanno radunato in una grande camera tutti i vecchi (maschi) e gli uomini di Garat per passarli a fil di spada all'arrivo dei soccorritori. All'esterno vi sono 2 goblin di guardia mentre all'interno, insieme ai prigionieri, i PG troveranno un orco e 8 goblin. Non è necessario un dungeon preciso per guidare i PG sino alla camere dove sono i prigionieri.
7) MINIERE SECONDO LIVELLO: sono i tunnel scavati di recente e quindi meno sviluppati nell'interno.



- APPENDICE 2 -
Nuovi oggetti magici

Pozione di Drakyra

Si tratta di uno dei ritrovati magici più potenti di Soresen, il frutto di anni e anni di studi sui draghi.
La pozione di basa sul concetto dell'incantesimo *metamorfosi* ma con effetti più specifici (difatti prevede solo la trasformazione in drago) e più potenti. Chi beve la pozione viene trasformato in un drago di età e potenza subordinate alla tabella sottostante:

Livello del PG	*Categoria di drago*
1° - 2°	Cucciolo
3°	Molto giovane
4° -5°	Giovane
6° - 7°	Adolescente
8° - 9°	Adulto giovane
10°- 11°	Adulto
12° - 13°	Adulto maturo
14°	Vecchio
15° - 16°	Molto vecchio
17° - 18°	Antico
19°	Dragone
20°	Grande Dragone

Se una creatura con meno di un dado vita bevesse la pozione non accadrebbe nulla. Per quanto riguar
da il tipo di drago in cui ci si trasforma, invece, esso non dipende da nulla se non dal caso come suggerisce la seguente tabella.

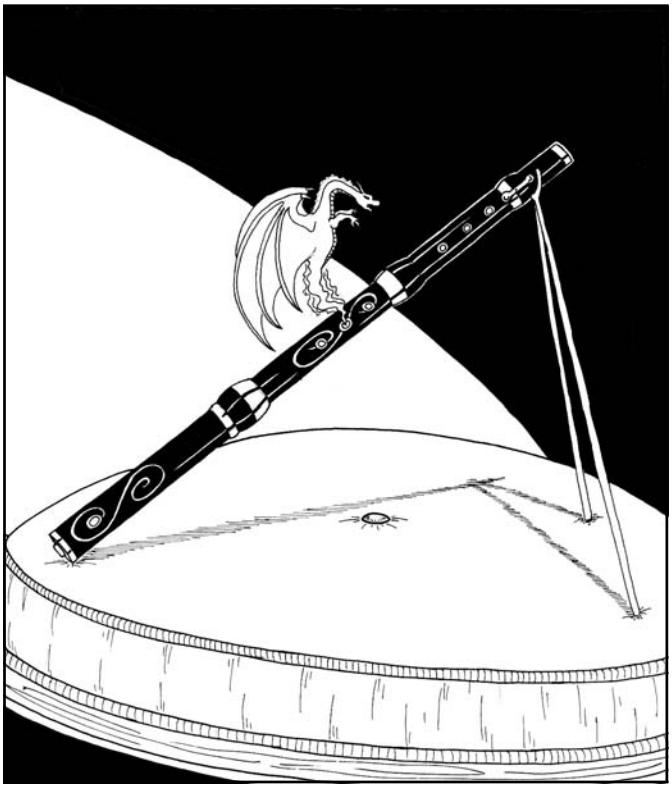
d%	*Tipo di drago*
01 – 15	Drago Bianco
16 - 35	Drago Blu
36 - 46	Drago Nero
47- 50	Drago Rosso
51 - 61	Drago Verde
61 - 66	Drago d'Argento
67 - 77	Drago di Bronzo
78 - 88	Drago di Rame
89 - 99	Drago di Ottone
00	Drago d'Oro

A differenza dell'incantesimo *metamorfosi* chi ingerisce la pozione diventa effettivamente in tutto e per tutto un drago medio di quella

razza; quindi i punti ferita diventano quelli medi di quel tipo di drago, e così le caratteristiche, i tiri salvezza e così via. Non cambiano invece l'allineamento (es.: se un PG legale buono beve la pozione e si trasforma in un drago nero rimane legale buono), le abilità e i relativi punteggi, la coscienza e il senso della propria identità (si rimane consci di chi si è anche se si è diventati una bestia con ali, artigli e coda insomma); questo fa sì che chi si trasforma possa rimanere lucido da un punto di vista decisionale. Per quel che riguarda i punti ferita se vengono perduti in forma di drago e poi si ritorna normali i pf perduti non vanno considerati a meno che non siano scesi sotto al numero di pf effettivi di chi ha bevuto la pozione (es.: un PG che ha 30 pf si è trasformato in un drago verde da 100 pf; affronta un combattimento e perde 33 pf: una volta tornato alla sua forma normale non ha perso nessun pf. Se ne avesse persi 71 una volta tornato alla sua forma normale ne avrebbe avuti 29 effettivi). Al momento della trasformazione (che è totalmente magica) l'equipaggiamento indossato non subisce alcun danno e riappare al momento della ritrasformazione così come il soggetto lo indossava o lo portava. La durata della trasformazione è pari, in turni al livello di colui che ha bevuto la pozione più il modificatore (positivo o negativo) della sua Costituzione; quindi un PG di 3° livello di trasformerà per 3 turni più il modificatore della sua Costituzione.
Livello dell'incantatore: 15°, *Prerequisiti:* Mescere pozioni, incantesimo metamorfosi e autometamorfosi, livello dell'incantatore 17° o superiore, *Prezzo di mercato:* 2.000.

Flauto dell'Illusione di Gelbigern

Questo flauto traverso magico è stato costruito dal vero Gelbigern, un grande bardo girovago che da tempo cercava il modo di rendere più realistiche e impressionanti le sue ballate e le sue esibizioni musicali. Con questo flauto è possibile intessere qualsiasi tipo di illusione e non solo allo scopo di intrattenere un pubblico. Purtroppo Gelbigern ha fatto solo un errore, per altro involontario, ovvero ha incontrato Beltrhax che lo ha ucciso per sostituirsi a lui e impossessarsi del leggendario flauto. Questo strumento ha un aspetto molto semplice ma la fattura è di alta classe; è composto di un misterioso legno nero e lucido e sulla superficie ci sono delle incisioni decorative molto delicate.
Il Flauto dell'Illusione permette a chi lo usa di fondere l'essenza illusoria di una storia e di una melodia con la musica creando, appunto, degli effetti magici illusivi. In termini di gioco il flauto permette di lanciare i seguenti incantesimi come un bardo di 6° livello: *immagine maggiore*, *immagine minore*, *immagine permanente*, *immagine persistente*, *immagine programmata*, *immagine proiettata*, *immagine silenziosa*, *immagine speculare*. Il Flauto dell'Illusione ha 7 cariche giornaliere; le cariche possono essere usate a piacimento (per esempio; in un giorno si usa sette volte immagine speculare oppure una volta immagine speculare e sei volte immagine persistente); finite le cariche il flauto funziona come uno strumento normale e si deve attendere il giorno successivo per riavere tutte le cariche. Ovviamente chi suona deve possedere l'abilità Intrattenere (flauto traverso); inoltre prima di lanciare uno di questi incantesimi si deve superare un test a CD 10+ il livello dell'incantesimo in Intrattenere (flauto traverso) per vedere se si è riusciti a suonare il flauto in maniera appropriata; se il test fallisce la carica va sprecata.
Livello dell'incantatore: 6°, *Prerequisiti:* Creare oggetti meravigliosi, tutti gli incantesimi contenuti nel flauto,
Prezzo di mercato: 6.000, *Peso:* 1,20 kg.



- APPENDICE 3 -
Nuova classe di prestigio

FURIA CIECA
Classe di Prestigio per D&D 3.0

L'essenziale è invisibile agli occhi!

Alcuni combattenti, sia per cause naturali o a causa di incidente, ma anche come scelta volontaria, decidono di sviluppare uno stile di combattimento basato sull'assenza della vista: si tratta delle Furie Cieche.

Uomini e donne che hanno perduto l'uso degli occhi per colpa di una ferita, di una malattia o perché sono nati con questa privazione, decidono di affrontare comunque i pericoli del mondo e dell'avventura e di imparare un letale metodo di difesa che trasformi il loro handicap in un vantaggio sul nemico.

La Furia Cieca, prima di tutto, impara ad acuire tutti gli altri suoi sensi per compensare la mancanza della vista: i rumori, gli odori, le sensazioni tattili, i cambiamenti anche minimi di temperatura, la Furia Cieca è addestrata a percepire in maniera perfetta tutti questi stimoli esterni e le loro variazioni, così da poterli utilizzare per muoversi, interagire e combattere come se avesse ancora la vista.

Alcuni pensano che esista una vera e propria setta di combattenti ciechi che girano segretamente il mondo in cerca di nuovi adepti tra coloro che non possono vedere, ma si tratta solo di voci non confermate.

E' sicuro, invece, che esistono alcuni guerrieri e monaci che, nonostante non siano ciechi, decidono comunque di apprendere questo stile di combattimento addestrandosi nella lotta ad occhi chiusi e poter quindi fronteggiare i propri avversari anche nella più completa assenza di luce; alcuni individui particolarmente fanatici e folli si dice siano arrivati a togliersi volontariamente la vista per divenire Furia Cieca. Alcune di queste Furie Cieche "artificiali" si abituano così tanto a vivere senza l'uso della vista che diventano davvero cieche oppure fanno voto di non aprire mai più gli occhi.

La classe di Prestigio della Furia Cieca si articola su cinque soli livelli e può essere molto utile a monaci, guerrieri o barbari. Tutte le capacità speciali di questa Classe di Prestigio funzionano soltanto se la Furia Cieca è impossibilitata a vedere, quindi solo se è davvero cieca oppure se rimane ad occhi chiusi o comunque è in condizione di totale assenza di luce. Una Furia Cieca non naturale deve stare almeno otto ore ad occhi sempre chiusi affinché le sue capacità speciali funzionino dato che tutte le volte che riapre gli occhi si riadatta alle sue normali condizioni di vista: questo è uno dei motivi per cui molto spesso le Furie Cieche non naturali non riaprono gli occhi per giorni e giorni e talvolta anche anni.

Dado Vita: d8

REQUISITI

Per aspirare ad essere una furia cieca il personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Abilità: Ascoltare +4, Orientamento +4.

Talenti: Eludere.

Speciale: Cecità (effettiva o volontaria), essere addestrato da un'altra Furia Cieca per almeno un anno.

ABILITA' DI CLASSE

Le abilità di classe di una Furia Cieca sono: Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Empatia Animale (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Orientamento (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag).

Punti abilità ad ogni livello: 2+ modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della Classe di Prestigio della Furia Cieca:

Competenza nelle Armi e nelle Armature: la Furia Cieca non ottiene nessuna competenza nelle armature o negli scudi, è invece competente nell'utilizzo di tutte le armi semplici e da guerra.

Arma Prediletta: l'Arma Prediletta è un arma con la quale la Furia Cieca si trova perfettamente a suo agio sfruttandone a pieno le potenzialità e unendole al suo particolare stile di combattimento. Quest'arma è sempre e solo un arma da mischia e solitamente la Furia Cieca la usa anche come "bastone" per orientarsi (tipo bastoncino dei non vedenti) anche se non è obbligatorio che sia così. Alcune Furie Cieche si fanno costruire spade da nascondersi in finti bastoni da passeggio così da sembrare davvero dei non vedenti. In termini di gioco questa capacità fa ottenere automaticamente e senza bisogno di prerequisiti i seguenti talenti riguardo all'arma scelta come Arma Prediletta: Competenza nell'arma, Arma focalizzata, Arma Preferita, Critico migliorato: inoltre la Furia cieca guadagna anche la specializzazione in quell'arma (quindi +2 ai danni). Questa capacità funziona solo se la Furia Cieca non indossa armature.

Difesa nel Buio: i movimenti della Furia Cieca sono imprevedibili per chi ha la vista. Grazie alla sua coordinazione e al suo senso dell'equilibrio la Furia Cieca aggiunge il Bonus di Attacco Base più alto alla sua CA, oltre ad eventuali modificatori dati dalla Destrezza. Questa capacità speciale non funziona se la Furia Cieca indossa armature di qualsiasi tipo. Inoltre se la Furia Cieca possiede anche livelli da Monaco e usa Difesa nel Buio, deve scegliere se aggiungere il modificatore di Saggezza o quello di Destrezza; non è possibile mantenerli tutti e due perché in ogni caso la Furia Cieca ha un senso in meno e deve decidere quale modificatore valorizzare.

Olfatto Acuto: per la Furia Cieca gli odori sono pieni di informazioni preziose e il suo naso è divenuto sensibilissimo nel percepirli. Grazie a questa capacità speciale la Furia Cieca può individuare nemici nascosti, pedinare qualcuno o riconoscerlo solo dall'odore. Per informazioni precise vedere pag. 76 del Manuale del DM.

Previsione del pericolo: questa capacità dona alla Furia Cieca un sesto senso innato nel fiutare e prevedere il pericolo. Il suo funzionamento è simile ma non uguale all'incantesimo Previsione. Previsione del pericolo permette alla Furia Cieca di essere avvertito in anticipo se un ladro sta per tentare un attacco furtivo, qualcuno sta per aggredirlo da una direzione improvvisa, o se un aggressore sta puntando contro di lui un incantesimo o un'arma a distanza. Questo sesto senso è sempre attivo purché la Furia Cieca non indossi armature.

Vista Cieca: si tratta della prima e più caratteristica delle capacità speciali della Furia Cieca. Funziona esattamente come descritto a pag. 83 del Manuale del DM e permette al personaggio di "vedere" attraverso i suoni, gli spostamenti d'aria e l'olfatto. Se le condizioni ambientali non annullano o disturbano la Vista Cieca è possibile interagire perfettamente col mondo esterno (ad esempio: un Monaco di 6° Furia Cieca di 1° grazie alla Vista Cieca può utilizzare il talento Deviare Frecce ad occhi chiusi). Inoltre la Furia Cieca guadagna un +4 alle prove di Ascoltare, Orientamento, Equilibrio, Concentrazione e Percepire Inganni.

Vista Interiore: questa capacità speciale permette alla Furia Cieca di sapere con esattezza se una persona sta mentendo o no. Il suo udito è così sviluppato da poter percepire le variazioni nel battito cardiaco e nella voce tipiche di chi mente; il suo olfatto può capire dall'aumento della sudorazione se chi gli parla sta cercando di ingannarlo.

In termini di gioco La Furia Cieca, per due volte al giorno, può usare questa capacità speciale per capire se un soggetto con cui sta parlando mente o dice la verità: il soggetto deve essere entro i 3m dalla Furia Cieca.

FURIA CIECA

Livello di Classe	*Bonus attacco base*	*TS Temp*	*TS Rif*	*TS Vol*	*Speciale*
1°	+1	+0	+2	+1	Vista Cieca, Olfatto Acuto
2°	+2	+0	+3	+2	Arma Prediletta
3°	+3	+1	+3	+3	Previsione del pericolo
4°	+4	+1	+4	+3	Vista Interiore 2 volte al giorno
5°	+5	+1	+4	+4	Difesa nel Buio

LA FURIA CIECA NEL GIOCO

Una Furia Cieca è un individuo molto discreto, quasi schivo e solitario. La sua menomazione lo ha reso prudente ed in ogni caso non desidera attirare troppo l'attenzione di un mondo pericoloso e pieno di malintenzionati. Inoltre se il mondo continua a credere che la Furia Cieca sia soltanto un povero non vedente indifeso ne guadagna molto il fattore sorpresa! Una Furia Cieca viaggia spesso e preferisce fermarsi in piccoli villaggi dove non dia troppo nell'occhio; per mantenersi svolge piccoli lavoretti manuali oppure si rivolge a qualche chiesa locale, talvolta chiede semplicemente l'elemosina. Questi strani guerrieri possono anche vivere per anni in queste condizioni di anonimato senza dare nemmeno una minima dimostrazione delle loro eccezionali qualità, fintanto che non viene minacciata la loro vita o quella di qualche persona a loro cara. Spesso sono viandanti solitari che hanno un conto in sospeso con qualcuno; magari con la stessa persona che li ha resi ciechi.

La Furia Cieca è una Classe di Prestigio molto interessante sia per PG che per PNG. Come PNG offre sicuramente notevoli possibilità interpretative e potrebbe diventare un nemico o un alleato davvero inaspettato per il gruppo. Come PG sicuramente è molto originale e se unito alle classi di monaco, ladro o barbaro può diventare divertente da giocare: non dovrebbe esserci più di una Furia Cieca in un gruppo anche perché si tratta di un tipo di combattente molto raro.

Da notare che si tratta di una Classe di Prestigio che può essere giocata anche fin dal primo livello: questo per dare la possibilità, a chi lo desiderasse, di interpretare una Furia Cieca non vedente sin dall'inizio, magari dalla nascita.

- APPENDICE 4 -
PNG e Nemici

NOTA: Tutte le abilità sono già comprensive dalla penalità dovuta all'armatura. Sono già modificati anche i valori degli attacchi base.
Dove indicato con * il valore è modificato dall'utilizzo di un oggetto magico. Gli attacchi base sono modificati in relazione all'arma che principalmente usa quel dato png (tale arma è quella indicata tra parentesi, dove è anche indicato il suo danno).

ATRADAK

E' il brutale capo della tribù d'orchi dei monti Lorkrauer. Si è guadagnato la sua posizione uccidendo tutti i suoi oppositori in duello e questo ha di sicuro creato intorno a lui una forte aura di rispetto e paura all'interno della tribù. E' l'unico che, all'inizio della vicenda, conosca la vera identità di Gelbigern; il possente drago nero gli ha promesso il controllo di tutta la catena montuosa e delle miniere in cambio del suo aiuto per

sbarazzarsi degli Orlioth. Atradak difficilmente rifiuta un combattimento corpo a corpo ed è sempre in prima fila a condurre i suoi orchi all'assalto .

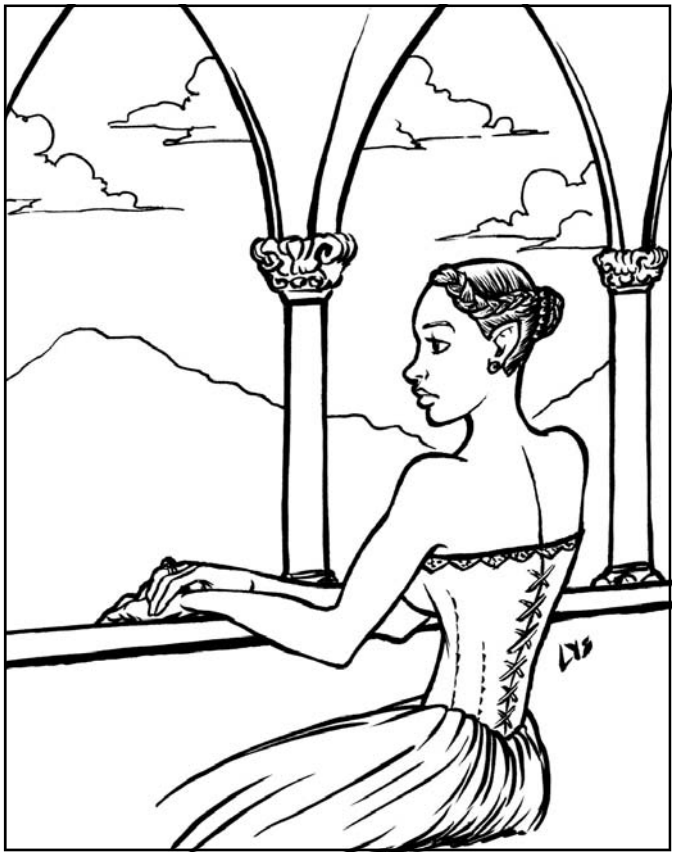
Orco, Media, Brb 6˚, FOR 20(+5), DES 14(+2), COS 16(+3), INT 12(+1), SAG 10, CAR 10, **Iniz.**+2, **CA** 17, **PF** 72; **Attacco in Mischia** +13/+8 (1d12+5, ascia grande) **Attacco a Distanza** +8/+3 (1d6, ascia da lancio); **Danno TS** Temp.+8, Rif. +4, Vol.+2; **Abilità:** Addestrare Animali +4, Artigianato +5, Ascoltare +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +6, Intimidire +7, Nuotare *+14**, Orientamento +6, Saltare +4, Scalare *+14**; **Talenti:** Ira (2 volte al giorno), Schivare Prodigioso (Bonus Des se sorpreso; Non colpibile ai Fianchi), Arma Focalizzata (Ascia Grande), Attacco Poderoso, Incalzare; **GS** 6; **Equipaggiamento:** Cotta di Maglia, Ascia Grande Perfetta (+1 al tpc), 2 Asce da Lancio, Corda di canapa 15m, Attrezzi da Scalatore, *2 Pozioni Cura Ferite Gravi, Stivali dell'Inverno, Guanti del Nuotare e Scalare*, 250 mo,2 bracciali d'argento (valore: 150 mo ciascuno); **Lingue:** Comune, Orchesco, Goblin; **Allineamento:** Caotico Malvagio
Note: *indica l'utilizzo di un oggetto magico.

KENDARAS

Ex avventuriero datosi al brigantaggio Kendaras cercò a suo tempo di impossessarsi dell'arma nella torre di Soresen; non solo non trovò la torre ma tutto il suo gruppo fu massacrato da delle liane assassine in una radura vicino al vecchio mulino. Dopo quella disavventura Kendaras decise che era molto più semplice aspettare che gli altri gli portassero denaro e sostentamento. Formò una banda e divenne Kendaras lo sfregiato, incubo dei viandanti e delle carovane di merci. Durante una delle sue scorribande tese un imboscata ad una damigella a cavallo che sembrava aver molta fretta e molte cose da nascondere; si trattava di dama Ardiel che al tempo si incontrava già segretamente con Gelbigern. I due si innamorarono e, a modo loro, maturarono un sogno comune; quello di essere molto ricchi e potenti insieme. L'odio di Ardiel per il padre e Gelbigern hanno fatto il resto. Kendaras è furbo e pragmatico, evita la violenza gratuita; non è un vigliacco ma non ama i rischi inutili. Sa essere affascinante quando lo desidera ma pochi non capirebbero che si tratta comunque di un individuo pericoloso.

Mezzelfo, Medio, Ldr 2˚/Grr 3˚, FOR 12(+1), DES 19(+4), COS 12 (+1), INT 16(+3), SAG 10, CAR 14(+2), **Iniz.** +8, **CA** 18, **PF** 37; **Attacco in mischia** +9 (1d6+1, spada corta), **Attacco a Distanza** +9 (1d6, arco corto); **TS** Temp +4, Rif +8, Vol +1; **Abilità:** Acrobazia +5, Artista della Fuga +5, Ascoltare +3, Cercare +6, Comunicazione Segreta +3, Decifrare Scritture +6, Disattivare Congegni +6, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +21*, Orientamento +3, Osservare +3, Percepire Inganni +4, Raccogliere Informazioni +6, Scassinare Serrature +7, Utilizzare Corde +7, Utilizzare Oggetti Magici +5, Valutare +6, Artigianato (Costruire Trappole) +6, Cavalcare +7, Nuotare +4, Saltare +2, Scalare +2 **Talenti:** Attacco Furtivo (+1d6), Eludere, Arma Preferita (Spada Corta), Tiro Ravvicinato, Tiro Preciso, Iniziativa Migliorata, Competente nelle Armi Semplici e da Guerra, Competente in tutte le Armature e negli Scudi; **GS** 5; **Equipaggiamento:** Giaco di Maglia, Spada Corta Perfetta (+1 al tpc), Arco Corto Perfetto (+1 al tpc), Faretra con 20 Frecce, Attrezzi da scasso, Corda di seta 15m, 3 Pozioni Cura Ferite Leggere, Anello Potere del Camaleonte, ciondolo a forma di stella (valore: 500 mo), 300 mo d'oro; **Lingue:** Comune, Elfico, Goblin, Orchesco, Gnomesco; **Allineamento:** Caotico Neutrale.
Note: *indica l'utilizzo di un oggetto magico.

ARDIEL

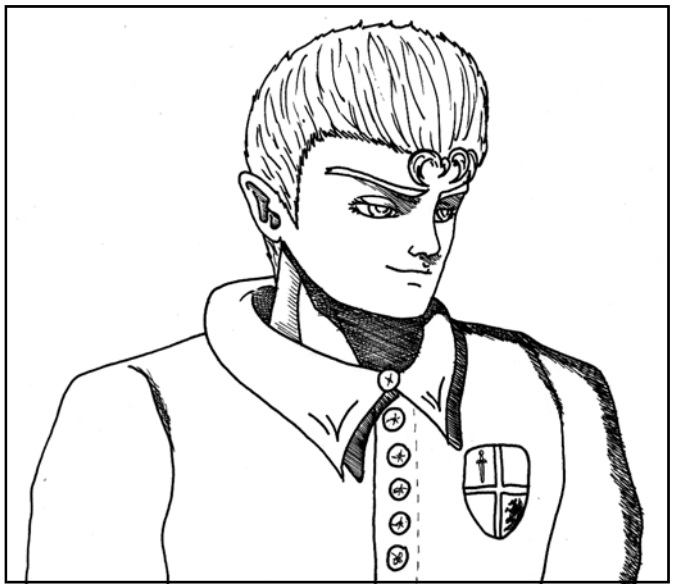


La primogenita del marchese Mandor II. Dopo l'incontro con Gelbigern/Beltrhax ha dato forma e progetto al suo risentimento e ora trama per vendicarsi del padre e del fratello. Estremamente bella ma anche altrettanto egoista e assetata di potere, dama Ardiel, dopo è, però, innamorata di Kendaras col quale ha pianificato il suo complotto . Si fida di Gelbigern credendolo davvero al suo servizio e non sospetta la sua vera natura; è lui che l'ha avvicinata alla magia e le ha inculcato il desiderio della vendetta. Ardiel non è efferata o

violenta ma sa che sbarazzarsi di un nemico non è mai una cosa pulita quindi sa accettare più di un compromesso con la sua coscienza; inoltre la sua bellezza e le sue arti magiche le hanno sempre permesso di convincere gli altri a fare il lavoro sporco in sua vece. L'unica persona al mondo per la quale è disposta anche a sacrificarsi è Kendaras; gli altri sono pedine.

Mezzelfa, Media, Str. 4°, FOR 10, DES 12 (+1), COS 10, INT 16 (+3), SAG 16 (+3), CAR *23(+6)**, **Iniz.** +1, **CA** 11, **PF** 13; **Attacco in mischia** +3 (1d4, pugnale da mischia), **Attacco a Distanza** +3; **TS** Temp +1, Rif +2, Vol +7; **Abilità:** Concentrazione +3, Conoscenze (arcane) +6, Sapienza Magica +6, Scrutare +5, Ascoltare(*) +5, Conoscenze (Nobiltà)(*) +5, Intrattenere (Arpa, Canto)(*) +8, Osservare(*) +5, Percepire Inganni(*) +5 , Raccogliere Informazioni (*) +8; **Talenti:** Evocare Famiglio, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Incantesimi Silenziosi, Competente nelle Armi Semplici; **GS** 4; **Equipaggiamento:** Pugnale da mischia perfetto (+1 al tpc), *Famiglio* (gatto bianco), Anello con sigillo, Strumento Musicale perfetto (Arpa; +2 alle prove di Intrattenere), *Mantello del Carisma (+4 Car), Pozione d'Amore, Pozione di Carisma x2, Pozione di Loquacità,* ciondolo a forma di stella (valore: 500 mo); **Lingue:** Comune, Elfico, Halfling, Nanico, Gnomesco; **Incantesimi Conosciuti:** Liv.0 (Frastornare, Individuazione del Veleno, Individuazione del magico, Lettura del magico, Luci danzanti, Suono Fantasma), Liv.1 (Charme, Sonno, Ipnosi), Liv.2 (Risata incontenibile di Tasha); **Allineamento:** Legale Malvagio.
Note: (*) indica una abilità non di classe; * indica l'utilizzo di un oggetto magico

GARON



Il giovane Garon è coraggioso ed entusiasta della sua vita di nobile e di guerriero. Il suo addestramento è stato sinora molto scolastico e non ha mai governato, né comandato un esercito o affrontato una battaglia. La sua mancanza di esperienza è compensata dalla sua tenacia e dallo slancio giovanile. Ama moltissimo il padre e prova un'ammirazione infinita per Keban Fist il suo maestro d'arme, nonché leale e fedele amico della sua famiglia. Si fida anche di Ardiel e gli è sinceramente affezionato anche se, dopo il suo viaggio nella capitale del regno, la trova cambiata e non sa dire se in peggio o in meglio. Garon, focoso e pieno di voglia di mettersi in gioco, non è un tipo facile da amministrare nelle situazioni più tese; in compenso guadagnarsi la sua fiducia significa avere un alleato onesto dalla propria parte.

Mezzelfo, Media, Grr. 4°, FOR 17(+4), DES 14 (+2), COS 14(+2), INT 15 (+2), SAG 10, CAR 14(+2), **Iniz.**+2, **CA** 18*, **PF** 41; **Attacco in Mischia** +10* (1d8+7, spada lunga) , **Attacco a Distanza** +7 (1d8+4, arco lungo) ; **TS** Temp.+6, Rif. +3, Vol.+1; **Abilità:** Addestrare Animali +7, Artigianato +6 (Calligrafia), Cavalcare +11 (bonus sinergia +2 di Add.Anim.), Nuotare +4, Saltare +4, Scalare +4; **Talenti:** Arma Focalizzata (Spada Lunga), Arma Specializzata (Spada Lunga, +2 a ferire), Combattere in Sella, Attacco in Sella; **GS** 4; **Equipaggiamento:** Cotta di Maglia Perfetta (+1 alla penalità alla prova), *Spada Lunga Magica (+*1 a colpire e ferire*)*, Arco Lungo Composito Perfetto Potente (+1 a colpire, +4 a ferire), Corda di seta 15m, *2 Pozioni Cura Ferite Leggere, Mantello Protezione +1*; **Lingue:** Comune, Elfico, Orchesco, Goblin; **Allineamento:** Legale Buono.
Note: *indica l'utilizzo di un oggetto magico.

PADMALION

Il cucciolo di drago d'oro Padmalion è l'ultimo discendente di Veltan. Alcuni anziani draghi d'oro hanno ritenuto che, nonostante la giovane età di Pad, egli dovesse andare a Orlioth per aprire la tomba del suo avo assieme ad un membro della famiglia Orlioth. Essi, infatti, sanno che solo il sangue di un discendente di Veltan mischiato a quello di u discendente di Orlioth può aprire il magico portale che sigilla la tomba. Persino Pad avrebbe preferito essere più forte prima di imbarcarsi in questa impresa ma voci sempre più preoccupanti sui movimenti di Beltrhax lo hanno convinto a seguire le direttive degli anziani. Protetto da Ankin ha viaggiato moltissimo per arrivare fino alla marca. Come ogni cucciolo Pad è curioso e loquace, se a questo si aggiunge il fatto che si trova in forma umana in un mondo per lui ignoto e pieno di attrattive questa sua curiosità diventa ingenuità e quindi sicura fonte di pericolo. Pad è affascinato dagli umani e non manca di mettersi nei guai pur di scoprire qualcosa di più su di loro.
Per le caratteristiche di Pad usare quelle di un cucciolo di drago d'oro indicate a pag. 69 del Manuale dei mostri.

In forma umana considerate le caratteristiche di Pad variate nel modo descritto a pag. 230 del Manuale del giocatore per quel che riguarda l'incantesimo Metamorfosi (mantiene Saggezza, Intelligenza, Carisma, pf, TS, allineamento, CA, capacità magiche, cpacità straordinarie e incantesimi: cambiano Forza, Destrezza, Costituzione, taglia e capacità naturali). Pad, come equipaggiamento, possiede: 12 razioni da viaggio, un pugnale, un imbottita, un mantello da viaggio.

ANKIN

Quest'uomo è un mistero anche per lo stesso Pad. Nessuno sa sia cieco dalla nascita o se abbia perso la vista per qualche altro motivo ma chi lo vede combattere capisce subito l'essenziale; ovvero che non è un avversario da prendere alla leggera. Ankin parla poco, specialmente di sé stesso, e svolge la missione di proteggere Pad con grande scrupolo; è pronto a dare la vita per il suo protetto. Si dice che esista una setta di combattenti ciechi che, per qualche misterioso motivo, sono al totale servizio dei draghi d'oro: forse Ankin appartiene a loro, ma in ogni caso difficilmente sarà lui a rivelarlo.

Umano, Medio, Mnc 3° / Furia cieca 4°, FOR 17(+3), DES 18(+4), COS 12(+1), INT 11, SAG 15(+2), CAR 8(-1), **Iniz.** +4, **CA** 17*, **PF** 36; **Attacco in mischia** +4/+2 (1d6+5/1d6+5, bastone ferrato), +10/+5 (1d6+3, kama), **Attacco a Distanza** +10/+5 (1, shuriken); **Attacco senz'armi** +6 (1d6+3, danno senz'armi); **TS** Temp +5, Rif +11, Vol +9; **Abilità:** Acrobazia +9, Artista della fuga +7, Ascoltare +10, Concentrazione +11, Equilibrio +5, Muoversi silenziosamente +6, Nascondersi +6, Orientamento +3, Saltare +4; **Talenti:** Competente in (ascia, balestra leggera e pesante, bastone ferrato, fionda, giavellotto, kama, nunchaku, pugnale, randello, shuriken, siangham, Colpo senz'armi, Attacco stordente, Eludere, Mente lucida, Vista cieca, olfatto acuto, Arma prediletta (bastone ferrato), Previsione del pericolo, Vista interiore, Deviare frecce, Ambidestria, Combattere con due armi, Arma focalizzata (kama), Tiro Ravvicinato; **GS** 7; **Equipaggiamento:** Bastone ferrato perfetto (+1 al tpc), kama, 20 shuriken, *bracciali dell'armatura +1, 2 pozioni di grazia felina* ,15 razioni da viaggio, fiasca d'acqua, 130 mo; **Lingue:** Comune; **Allineamento:** Legale Neutrale.
Note: *indica l'utilizzo di un oggetto magico.

KEBAN FIST

E' il comandante delle guardie della Palizzata. Prima di iniziare la carriera militare viveva nella foresta di Fastyr seguendo lo stile di vita dei druidi. Purtroppo al tempo Atradak era già attivo e iniziava a calare dai monti sulle comunità umane. Alla Palizzata si dice che in gioventù Keban si sia scontrato direttamente con Atradak e che tra i due ci sia un conto in sospeso. In ogni caso Keban effettivamente impugnò le armi per difendere la popolazione dagli orchi e ben presto scoprì di saperci fare. Si guadagnò la fiducia del marchese che al tempo stava progettando proprio di costruire un fortino alle pendici dei Lorkrauer e così Fist divenne il comandante della guarnigione. Fino ad oggi Keban continua ad essere uno dei combattenti che meglio conosce Atradak e le strategie dei suoi predoni. Inoltre egli è amico del marchese ed è stato maestro d'armi di Garon.

Umano, Medio, Drd 2°/Rgr 6°, FOR 16(+3), DES 17(+3), COS 12 (+1), INT 13(+1), SAG 16(+3), CAR 12(+1), **Iniz.** +3, **CA** 19, **PF** 58; **Attacco in mischia** +12/+7* (1d6+4, scimitarra), **Attacco a Distanza** +11/+6 (1d8+3, arco lungo); **TS** Temp +9, Rif +5, Vol +8; **Abilità:** Addestrare Animali +12, Artigianato (arceria) +6, Ascoltare +9, Cavalcare +9, Concentrazione +4, Conoscenza delle Terre selvagge +5, Empatia Animale +6, Muoversi Silenziosamente +3, Nuotare +1, Orientamento +6, Osservare +5; **Talenti:** Competente in (bastone ferrato, dardi, falcetto, fionda, lancia corta, mezza lancia, pugnale, randello e scimitarra),Competente in armi semplici e da guerra, Competente in armature leggere, medie e negli scudi, Senso della natura, Compagno animale, Andatura nel bosco, Seguire tracce, 1° nemico prescelto (orchi), 2° nemico prescelto (goblin), Combattere in sella, Tirare in sella, Tiro ravvicinato, Arma focalizzata (scimitarra); **GS** 8; **Equipaggiamento:** *Scimitarra +1*, *cuoio borchiato +1*, scudo grande di legno, 2 pergamene (*contrastare elementi)*, 2 *pozioni cura ferite leggere*, arco lungo composito potente perfetto, 20 frecce, corda, lancia corta, cavallo da guerra, *Compagno animale*
(un falco di nome Garnosh), 300 mo; **Lingue:** Comune, Druidico, Elfico; **Incantesimi da Druido:** Liv.0 (Cura ferite minori, Creare acqua, Conoscere direzione, Individuazione del magico), Liv.1 (Evoca alleato naturale I, Calmare animali, Cura ferite leggere); **Incantesimi da Ranger** Liv.1 (amicizia con gli animali, passare senza tracce); **Allineamento:** Neutrale Buono.
Note: * indica l'utilizzo di un oggetto magico

BELTRHAX / GELBIGERN

E' il gran cattivo di tutta la vicenda e sulle sue trame abbiamo già detto tutto. Si è sostituito al famoso bardo Gelbigern uccidendolo e poi assumendo le sue sembianze grazie ad un anello magico dell'autometamorfosi. Grazie a questo travestimento Beltrhax si è guadagnato la fiducia di Ardiel e ha raccolto numerose informazioni sulla tomba di Veltan. Nei panni di Gelbigern egli è affabile e quasi gentile; ma nella sua forma naturale Beltrhax è spietato e feroce, e non esita ad eccedere in efferatezze pur di terrorizzare o eliminare (preferisce la seconda) tutti i suoi avversari. Nella battaglia finale contro i PG Beltrhax, arrivato a metà o meno dei suoi punti ferita totali, fuggirà.

In forma di drago: considerate Beltrhax come un drago nero adulto maturo secondo i valori indicati a pag 62 del Manuale di mostri. Modificate solo i punti ferita e considerate 270 anziché 253.
In forma umana: Seguite le indicazioni nell'incantesimo Metamorfosi a pag 230 del Manuale del giocatore. In forma umana, inoltre, Beltrhax è equipaggiato con Il flauto dell'illusione (Appendice 2) e con un anello dell'autometamorfosi (funziona come l'incantesimo; 3 cariche al giorno); possiede anche l'abilità Intrattenere (flauto traverso) +10.

Orchi di Atradak: Umanoide, Medio, Grr 1°, FOR 17(+3), DES 11, COS 13(+1), INT 9(-1), SAG 8(-1), CAR 8(-1),
Iniz. +0, **CA** 14, **PF** 11 ; **Attacco in mischia** +6 (1d8+3, ascia da battaglia), **Attacco a Distanza** +2 (1d6, giavellotto); **TS** Temp +4, Rif+0, Vol -1; **Abilità:** Ascoltare +2, Osservare +3, Scalare +2; **Talenti:** Arma focalizzata (ascia da battaglia), Sensi acuti, Competente in armi semplici e da guerra, Competente in tutte le armature e scudi; **GS** 1; **Equipaggiamento:** Corazza a scaglie, ascia grande, 4 giavellotti, 8 razioni da viaggio, fiasca d'acqua, corda, rampino, 15 mo, 5 ma; **Lingue:** orchesco; **Allineamento:** Caotico Malvagio.

Goblin: Usare le caratteristiche indicate a pag. 99 del Manuale dei mostri.

Banditi di Kendaras: Umano, Medio, Ldr 2°, FOR 12(+1), DES 16 (+3), COS 11, INT 13 (+1), SAG 10, CAR 11,
Iniz. +3, **CA** 16, **PF** 8; **Attacco in mischia** +2 (+4 al tpc e 1d6+2 con lo stocco), **Attacco a Distanza** +4 (1d8, balestra leggera);
TS Temp +1, Rif +6, Vol 0; **Abilità:** Acrobazia +7, Ascoltare +5, Comunicazione segreta +3, Equilibrio +5, Intimidire +4, Muoversi silenziosamente +7, Nascondersi +6, Nuotare +5, Orientamento +1, Osservare +5, Svuotare tasche +5, Utilizzare corde +6 ; **Talenti:** Attacco furtivo (+1d6), Eludere, Arma focalizzata (stocco), Iniziativa migliorata, Competente in (arco corto, balestra leggera e pesante, dardi, manganello, mazza leggera e pesante, pugnale, spada corta, bastone ferrato, randello e stocco, Competente in armature leggere; **GS** 2; **Equipaggiamento:** Stocco, cuoio borchiato, balestra pesante, 15 dardi, 4 razioni da viaggio, fiasca d'acqua, corda, pugnale, 50 mo; **Lingue:** Comune, orchesco; **Allineamento:** Neutrale Malvagio.

Mercenari: Umano, Medio, Grr 1°, FOR 15(+2), DES 13(+1), COS 12(+1), INT 10, SAG 10, CAR(-1),
Iniz. +1, **CA** 17, **PF** 9; **Attacco in mischia** +4 (1d10+2, alabarda), **Attacco a Distanza** +2 (1d8, arco lungo); **TS** Temp +4, Rif +1, Vol -1; **Abilità:** Ascoltare +1, Cavalcare +3, Osservare +1, Addestrare animali +1; **Talenti:** Arma focalizzata (alabarda), Combattere in sella, Tiro ravvicinato, Competente in armi semplici e da guerra, Competente in tutte le armature e scudi; **GS** 1; **Equipaggiamento:** Spada lunga, Alabarda, giaco di maglia, Scudo grande di metallo, Arco lungo, 15 frecce,10 razioni da viaggio , 10 mo, 5 ma; **Lingue:** Comune; **Allineamento:** Neutrale Malvagio.

Baskar: Umano, Medio, Grr 5°, FOR 18(+4), DES 13(+1), COS 16 (+3), INT 10, SAG 8(-1), CAR13(+11),
Iniz. +5, **CA** 18*, **PF** 50; **Attacco in mischia** +11 (2d4+6, corsesca), **Attacco a Distanza** +6 (1d10, balestra pesante); **TS** Temp +8*, Rif +3*, Vol +2*; **Abilità:** Ascoltare +1, Cavalcare +7, Osservare +1, Addestrare animali +2, Nuotare +7, Scalare +2; **Talenti:** Arma focalizzata (corsesca), Arma specializzata (corsesca), Combattere in sella, Attacco in sella, Carica devastante, Iniziativa migliorata, Attacco poderoso, Competente in armi semplici e da guerra, Competente in tutte le armature e scudi; **GS** 5; **Equipaggiamento:** Corsesca perfetta (+1 al tpc), *corazza di bande +1,mantello della resistenza +1*, Spada a due mani, cavallo da guerra, balestra pesante, 15 dardi,10 razioni da viaggio, fiasca d'acqua, 500 mo; **Lingue:** Comune; **Allineamento:** Legale Malvagio.
Note: * indica l'utilizzo di un oggetto magico

Guardie Palizzata: Umano, Medio, Combattente 1°, FOR 12(+1), DES 13(+1), COS 15(+2), INT 10, SAG8 (-1), CAR 10,
Iniz. +1, **CA** 14, **PF** 9; **Attacco in mischia** +3 (1d6+2, spada corta), **Attacco a Distanza** +2 (1d8, arco lungo); **TS** Temp +4, Rif +1, Vol-1; **Abilità:** Addestrare Animali +2, Cavalcare +3, Nuotare +3, Saltare, +3, Scalare +3; **Talenti:** Arma focalizzata (spada corta), Tirare in sella, Competente in armi semplici e da guerra, Competente in tutte le armature e scudi; **GS** 1; **Equipaggiamento:** Spada corta, Scudo piccolo di legno, armatura di cuoio, Arco lungo, 15 frecce, pugnale, 40 mo; **Lingue:** Comune; **Allineamento:** Neutrale.

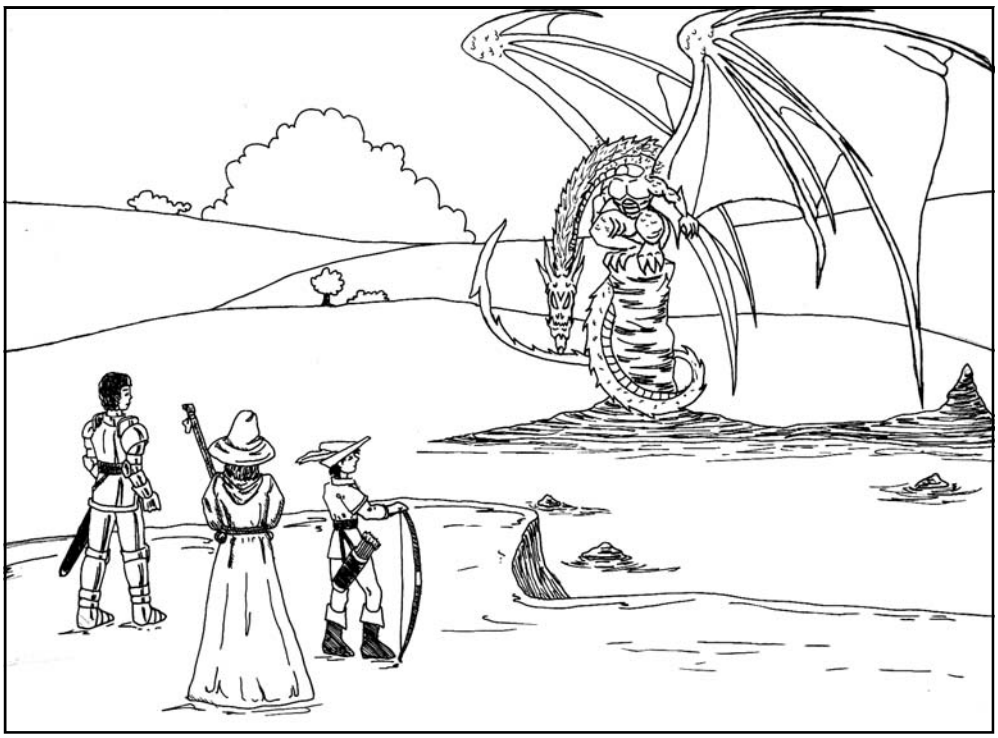
Guardie Roccastrada: Usare le stesse caratteristiche dei mercenari.

CREDITS

Innanzitutto ringrazio i bravi disegnatori di AnonimaGDR ovvero (in ordine sparso) MAX, SKATO e LYS che con le loro tavole hanno donato a "Cuori di Drago" l'atmosfera che desideravo: grazie per la vostra disponibilità e per aver sopportato le mie numerose richieste!!
All'amico MAX vanno i miei, ulteriori, ringraziamenti per i preziosi consigli sulla storia nonché per il sostanzioso aiuto datomi nel realizzare l'Appendice 4. *(che faresti senza i miei compiti per casa??!!!)*
Dulcis in fundo un grazie (ma anche due!) alla redazione di ANONIMAGDR che, proprio sulle pagine dello speciale per il numero 50 della nostra bella fanzine, ha voluto accogliere questo mio piccolo sogno nel cassetto!
A tutti voi, ora e sempre, BUON GIOCO! :)

FELIX
felix@anonimagdr.com
Art by Lys (*lys@anonimagdr.com*), Max (*max@anonimagdr.com*) & Skato

Due scenari draghesci



Quanto segue è una coppia due scenari tipici della narrativa fantastica quando si parla di draghi: la "caccia" al medesimo e la sfida tra diversi esemplari di quella specie.
Certamente il primo tema è quello più caro al fantasy tradizionale ed al folklore: basti pensare alla saga anglosassone di Beowulf, ai racconti agiografici di S.Marcello di Parigi, fino ad arrivare al tolkeniano "Lo Hobbit" etc.
La sfida tra draghi è invece una variazione sul tema più "moderna" (almeno nel fantastico occidentale), che è potuta venire alla luce solo quando non si è più assunta l'equazione drago = demonio, e che tanta fortuna ha avuto nella serie infinita di romanzi di *Dragonlance*, spudoratamente commerciali ma generalmente gradevoli, e che si continua a vedere un po' ovunque nei GdR. L'origine di ciò va forse ricondotta al fatto che nel 1974 si trovava tra i mostri di D&D un drago d'oro, di allineamento legale (cioè tendenzialmente "buono" per i canoni dell'epoca), di probabile derivazione orientale (infatti nella mitologia cinese i draghi sono figure potenti ma generalmente positive).
Quel che qui ho fatto non è stato altro che tradurre due situazioni classiche in scenario per *D&D Miniatures*, con i distinguo su queste regole che già ho espresso sul precedente numero 47 di AGdR.

LA CACCIA

Un malvagio drago rosso (che lascio a voi battezzare col nome più terrificante che riusciate a pensare) sta turbando la quiete del reame. Per questo motivo gruppi di uomini d'arme, sacerdoti, maghi ed eroi improvvisati in cerca di gloria si sono diretti sui monti alla ricerca della tana della malefica creatura. Un gruppo di questi sembra aver identificato il luogo…

Le forze in campo

Ho tarato lo scenario su due warband di 300 punti.
Come gruppo di difensori, oltre al drago, ho pensato che ci sarebbe potuta star bene una piccola tribù di orchetti supportata da un cultista del drago. Abbiamo quindi:

- 1 huge red dragon
- 1 cultist of the dragon
- 2 orc archers
- 3 orc warrior
- 1 orc sergeant

Per quanto riguarda gli attaccanti invece:

- 1 cleric of order
- 2 evoker's apprentices
- 4 men-at-arms
- 1 sword of Hieroneous
- 1 purple dragon knight
- 4 human dragonslayers
- 1 warmage
- Regdar, adventurer (quello di 4° livello).

Il campo
Consiglio di usare un'area di gioco quadrata di 100cm di lato circa. Su di un lato si piazzi la tana del drago, attorno alla quale (entro 12") saranno posti i suoi servitori. Il resto del campo sarà poi disseminato di asperità (rocce sparse, spuntoni rocciosi impassabili, pietraie, radi alberi) e rilievi per rappresentare un territorio montano. La tana del drago può essere anche usata come accesso ad un dungeon (fatto a misura di drago) se ne avete lo spazio e volete prolungare un po' la partita.

Schieramento
Gli attaccanti si schierano sul lato opposto ai difensori, entro 8" dal bordo.Si piazzano poi tutti i difensori tranne il drago entro 12" dalla tana del drago (o dentro di essa se state usando anche il relativo dungeon). Per il drago tirate 1d6:

1	Il drago è fuori a caccia e rientra verso la tana, entrando in campo nel suo turno dallo stesso lato degli attaccanti cogliendoli di sorpresa (cioè viene piazzato ed agisce solo quando sta a lui nel primo turno di gioco).
2	Il drago è fuori a caccia e rientra verso la tana, entrando in campo sul lato alla destra della tana stessa, entro 8" dal bordo.
3	Il drago è fuori a caccia e rientra verso la tana, entrando in campo sul lato alla sinistra della tana stessa, entro 8" dal bordo.
4	Il drago è piazzato all'ingresso della sua tana.
5-6	Il drago è nella tana a dormire e per il primo turno non agisce.

Regole speciali
È opportuno usare le regole per le squadre, come riportato nel D&D Miniatures Handbook.

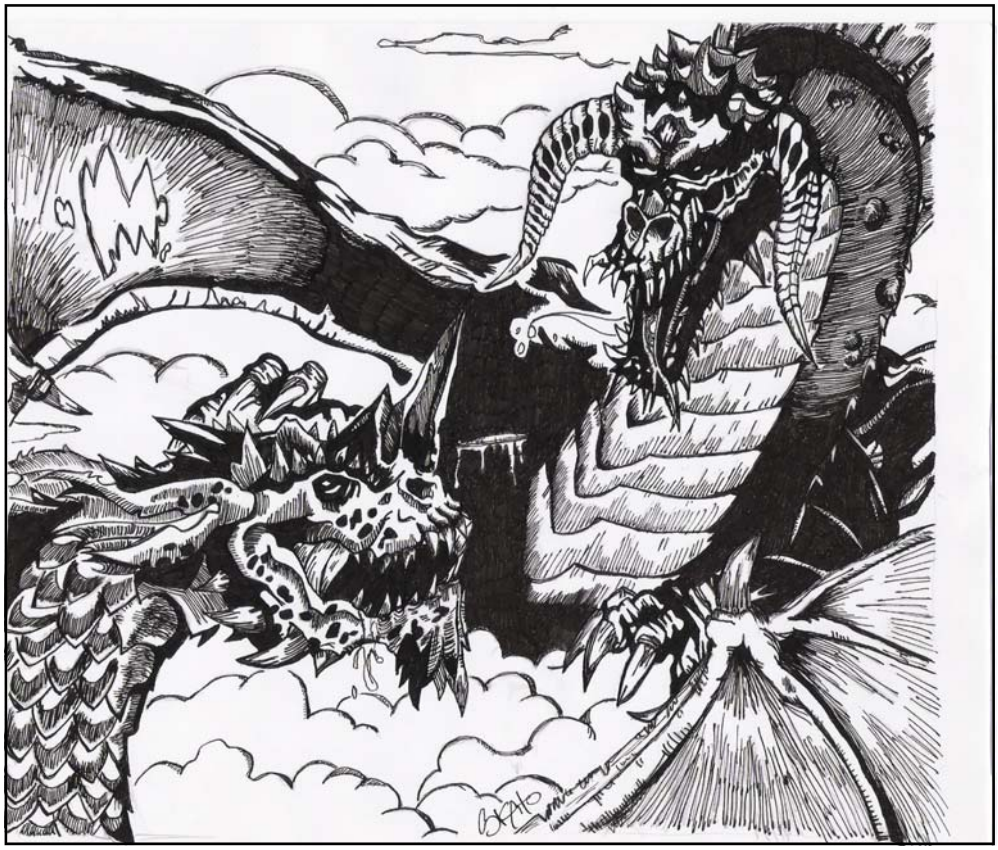
Obiettivi
Gli attaccanti vincono solo se il drago muore. In tutti gli altri casi la vittoria va al difensore.

LA SFIDA

L'idea alla base di questo scenario è che i draghi siano creature territoriali e che entrino in competizione tra di loro per il controllo del territorio. Lo scenario è pensato come duello tra due draghi.

Le forze in campo
La soluzione migliore è utilizzare due draghi più o meno equivalenti e farli scontrare tra loro. Un paio di accoppiamenti possibili sono il brass ed il black dragon del set Dragoneye e lo huge red e huge gold dragon del set Giants of Legend. Naturalmente anche draghi dello stesso tipo possono andar bene, anche se magari draghi di allineamento buono non combatteranno fino alla morte, ma fino a che non sono arrivati a subire il 50% dei danni.

Il campo
Dato che la partita si giocherà sulla tattica da usare sul campo, data l'alta mobilità dei draghi, conviene usare un campo di 100x100cm o addirittura più grande. In genere metà campo dovrà rappresentare il terreno tipico in cui vive un ciascun drago (ad esempio montagna per i draghi rossi) oppure, se volete, potete usare anche un sotterraneo. Almeno il 30-50% del campo deve comunque comprendere degli ostacoli (meglio se impassabili), in modo tale da permettere di manovrare tra differenti coperture.



Schieramento
Scelto il lato di accesso di ciascun drago, schierate entro 8" dal bordo.

Regole speciali
Considerate ciascun drago come indipendente (cioè come se avesse un CR di 0). Inoltre, dato l'interesse del drago a sconfiggere l'avversario e l'importanza dello scontro, ignorate i test di morale assumendo che siano sempre superati (con l'eccezione di quelli indotti da incantesimi o poteri psionici).

Obiettivi
Combattere finché l'avversario si arrende, fugge o muore.

Drago Nero
dragonero@anonimagdr.com
Art by Max (*max@anonimagdr.com*)
& Skato

I Draghi di Krynn

Se vogliamo continuare a respirare gli odori pungenti che fuoriescono serpiginosi dalle narici e dalle fauci di questi enormi rettili, che più di ogni altra creatura simboleggiano il mondo fantasy, non possiamo esimerci dal parlare di una delle saghe fantasy più famose al mondo, che con le sue traduzioni in venti lingue e le venti milioni di copie vendute in tutto il globo, rappresenta un successo editoriale secondo solo al fenomeno Tolkien: la saga di *Dragonlance*.
Ma, come di prassi, partiamo dall'inizio, un principio che oramai tutti conoscono datato 1981 e che vede un uomo, Tracy Hickman, in viaggio con sua moglie Laura per un incontro di lavoro con la T.S.R., Inc. interessata ad offrirgli un posto di "game designer". Lungo la strada i due coniugi si persero nell'ideazione di un mondo fantastico, diverso da quelli fino ad allora conosciuti e popolato da draghi di ogni sorta, e così, come dice l'autore, "da qualche parte nel Nebraska i semi di Dragonlance furono gettati". Giunto a destinazione gli vennero immediatamente commissionati alcuni moduli per il gioco di ruolo di A.D.& D. incentrati su una tematica decisamente familiare: i draghi. Ripensando alle divagazioni fatte lungo la via, dopo un consulto con la dolce metà, egli pensò di scrivere una serie di 12 moduli basati sui 12 draghi del "Manuale dei Mostri" di A.D.& D. e crearci attorno una storia che comprendesse ciascun volume, a questo progetto dette il nome "Dragonlance". Anche se questa fu l'origine del nome, la saga con i suoi personaggi, i luoghi e le trame, è inscindibile da un'altra persona, una donna di nome Margaret Weis, anch'ella dipendente della T.S.R., Inc. che nel 1983 si unì a Hickman creando un sodalizio duraturo e vincente che persiste ancora oggi. Molte furono le collaborazioni che, in un modo o nell'altro, hanno lasciato l'impronta su Krynn: da Jeff Grubb, ideatore del pantheon di Krynn, a Michael Dobson, che interpretava Sturm nel play test di Dragonlance e che suggerì l'ipotesi che Fistandantilus e Raistlin divenissero una cosa sola, da Clyde Caldwell, playtester e ideatore del look iniziale di Goldmoon e Flint, a Larry Elmore, disegnatore storico delle copertine di Dragonlance, da Harold Johnson creatore di Tas a Terry Phillips che ha donato a tutti noi l'impareggiabile personaggio di Raistlin.

Come risulta evidente, dunque, la saga nacque dall'esigenza di una delle più grandi compagnie del settore di creare moduli di espansione per A.D.& D., ciò che nessuno aveva previsto era che questo stretto rapporto con il gioco di ruolo avrebbe pesantemente condizionato i primi romanzi. Le Cronache di Dragonlance hanno infatti una lampante impostazione da gioco di ruolo: l'organicità della trama dei tre volumi è disgregata in una serie frammentata di piccole situazioni che imitano alla perfezione il classico modello di evoluzione di un GdR: varie avventure minori o situazioni specifiche che formano un quadro più ampio che funge da contenitore, una cosiddetta "campagna", i diversi frammenti, poco approfonditi e generalmente ad effetto, sono collegati tra loro solo dalla persistenza dei medesimi personaggi e dalla scansione temporale che consente di lasciare uno scenario per entrare in quello successivo, come fosse un videogioco composto da schemi posti in sequenza. Anche i personaggi soffrono di questo condizionamento: questi sono bidimensionali, rigidi, innaturali, a tratti banali; nel corso della storia rimangono fedeli allo stereotipo con il quale erano stati creati in principio, senza la naturale capacità di evolversi e crescere. Un enorme salto di qualità narrativa avviene passando dalle Cronache alle Leggende: gli autori, lasciatisi finalmente cadere a terra il pesante mantello del classico gioco di ruolo, creano uno scenario armonico e ricco di dettagli dove passato, presente e futuro si intrecciano indissolubilmente con i personaggi. I protagonisti sono due dei sei amici che si ritrovano alla "Locanda dell'Ultima Casa", i gemelli Majere, Raistlin e Caramon, che finalmente abbandonano una volta per tutte i loro stereotipi da A.D.& D. per elevarsi a personaggi di indiscussa dignità narrativa: e così, mentre lo stupido e allegro Caramon della prima trilogia, tutto muscoli e niente cervello, impara il significato amaro del tradimento e la necessità di prendere decisioni oculate, facendosi più saggio e riflessivo, l'ambizioso ed egoista gemello, Raistlin, scopre l'importanza dell'amore fraterno e lo schiacciante peso degli errori commessi, scegliendo, alfine, il sacrificio eterno. I fratelli sono dunque cresciuti, come i loro autori, e il lettore è finalmente davanti ad un romanzo vero, avvincente e ben strutturato.
In realtà però i veri protagonisti della saga non sono i sei amici che si ritrovano alla "Locanda dell'Ultima Casa" per tener fede ad un giuramento fatto cinque anni prima, né tanto meno i due barbari delle pianure che, con il ritrovamento del bastone di cristallo azzurro, fanno entrare in scena la guerra tra le divinità, i veri attori principali sono queste mastodontiche creature a metà tra mito e realtà che sono destinate a scendere sul campo di battaglia e colorare i cieli di Krynn con le loro splendide scaglie luminose: i draghi, appunto. Il desiderio di Tracy e Margaret era esattamente quello di creare un luogo dove i draghi fossero attivamente presenti nella storia delle genti di Krynn, un mondo dove loro rappresentassero la razza più antica, dove le divinità più potenti potessero identificarsi con alcuni di essi e dove potessero essere cavalcati e portati in guerra; con questa intenzione è nata la saga di Dragonlance e proprio per questo riteniamo importante ricordarlo in uno speciale dedicato interamente al Drago.

Cerchiamo adesso l'origine di queste emblematiche creature: il famoso documento chiamato Iconochronos, o Fiume del Tempo, scritto da Astinus di Palanthas ci fa sapere che la loro nascita avviene nell'Era della Nascita delle Stelle, quando Paladine, dio del Bene, la cui costellazione in cielo è un immenso drago e uno dei suoi soprannomi "drago di platino", e Takhisis, sorella e dea del Male, rappresentata da un drago a cinque teste, guidarono la mano di Reorx, dio protettore dei nani nonché grande forgiatore, e crearono cinque esseri per farli padroni del mondo fino

ad allora creato, i Draghi Cromatici. Queste splendide creature furono create dalla furia degli elementi e rinchiusi in armature forgiate dalla sostanza base che componeva il mondo: i nascituri erano rossi, blu, verdi, neri e bianchi e aprirono sornionamente i loro occhi da lucertola sul pianeta che avrebbero presto governato. Ma la Regina Oscura, Takhisis, bramò quelle splendide creature e le corruppe con il suo potere: da allora essi divennero custodi dell'oscurità ed invincibili campioni del Male. Paladine pianse amaramente la perdita dei suoi amati figli e decise così di farsi scolpire da Reorx cinque statue in metallo prezioso dalla forma di drago, in onore dei figli perduti. Il dolore però non accennava a diminuire e le statue non facevano altro che ricordare al dio la beffa subita, così decise di soffiare la vita nei corpi inerti di quelle statue inanimate creando i Draghi Metallici; da allora i draghi di ottone, bronzo, rame, argento e oro divennero i suoi figli prediletti. Da sempre, dunque, i draghi combattono, per proprio conto o insieme ad altre razze, in nome della divinità che venerano o del proprio sollazzo, terrorizzando e sconvolgendo i popoli di Krynn.
I draghi non si distinguono solamente dal colore delle proprie scaglie o dal dio con cui hanno deciso di schierarsi, ma anche dal temperamento, dalla socialità, dall'inclinazione alla magia, dal differente soffio che emettono, da attitudini particolari e dai luoghi dove hanno scelto di vivere e riprodursi; vediamo dunque di approfondire la questione:

Draghi Cromatici:

Draghi Bianchi: prediligono i climi artici e le vaste distese di ghiaccio, sono i meno intelligenti e più piccoli in assoluto, pigri e solitari non hanno un buon rapporto né con la magia né con le altre creature; il loro soffio è un cono di aria gelida. Poco stimati anche dalla loro Regina vengono per lo più impiegati come esploratori. I romanzi non danno molto spazio a queste creature, alcuni di essi sono Sleet, Gellidus, Cryonisis e Frisinda.
Draghi Neri: amanti delle paludi, degli acquitrini e dell'oscurità in genere, sono avidi ed egoisti, codardi e diffidenti, temendo sempre di essere al centro di chissà quale complotto. Non sono abili incantatori ma sanno più di ogni altro il significato della parola "vendetta". Il loro soffio è una nuvola di acido caustico, corrosivo più di ogni altra sostanza conosciuta. Ai draghi neri è stato dato l'onore di essere i primi della propria razza a far parlare di sé all'interno della saga: Onyx, o Khisanth che dir si voglia, - i draghi possiedono infatti due nomi: uno noto solo tra di essi e l'altro di uso comune - custode di Xak Tsaroth e fedele servitore di Takhisis. Anche Sable-Onysablet e Mohrlex, dominatori della Quinta Era, fanno parte di questa stirpe.
Draghi Verdi: dotato di eccezionali abilità magiche, il drago verde è crudele come nessun altro, adora infatti torturare le sue prede e infliggere dolore. L'illimitata considerazione che hanno di sé li porta a considerarsi i favoriti della Regina delle Tenebre pur non avendo molto rispetto per lei. Adorano le giungle e le foreste che spesso devono contendere agli elfi, creature che odiano particolarmente. Il loro soffio è costituito da una nube di gas di cloro che corrode occhi e polmoni.
Impossibile a questo punto, non menzionare uno dei più memorabili draghi dell'intera saga, quel "verde" di nome Cyan Bloodbane che, nella prima trilogia, riuscì a soggiogare il re degli elfi silvanesti, Lorac Caladon, ed esiliare il suo popolo, e, nell'ultima, la "Guerra delle Anime", sotto le mentite spoglie di uno di loro, riuscì a imprigionare l'intero popolo con un potente incantesimo che tutti pensavano finalizzato alla loro difesa e che invece li avrebbe lentamente uccisi insieme alle loro amate foreste. Immagino che nel momento di apprendere la sua caduta molti lettori - ai quali mi accodo volentieri - abbiano mantenuto un minuto di rispettoso silenzio! (sigh...) La micidiale Beryllinthranox e Lorrinar, che fanno il loro ingresso nella Quinta Era, pur non facendo parte delle creature di Krynn, appartengono a questa onorevole stirpe.
Draghi Blu: orgogliosi servitori della causa dell'Oscurità rispettano e temono Takhisis. Sono senza dubbio i più socievoli tra i draghi cromatici, collaborano tra di loro e accettano di essere cavalcati a patto che il cavaliere sia forte e capace. Non conoscono la ritirata e sanno essere devoti e fedeli come pochi altri, apprezzano l'organizzazione, la disciplina e la vita militare. Secondi per dimensioni solo ai draghi rossi, sono abili incantatori e preferiscono incantesimi da guerra. Adorano le distese desertiche ed il loro soffio è costituito da un potente fulmine seguito da un assordante rombo di tuono. Prediletti dai Cavalieri di Takhisis, con i quali formano un'accoppiata micidiale, vengono più volte menzionati sin dai primi libri. Skie, o Khellendros, è l'inseparabile compagno di Kitiara,

Signore dei Draghi, nonché sorellastra di Raistlin e Caramon e amante di Tanis. Skie cela sotto la fedeltà verso il suo cavaliere un profondo amore che lo porterà alla disperazione nella Quinta Era quando cercherà l'anima di Kitiara nel Grigiore senza mai trovarla. Skie rappresenta uno dei pochi punti di continuità tra la "Guerra delle Lance" e la "Guerra delle Anime" e lo scoprire la sua vera origine solo alla fine dell'ultima trilogia lascia non poco stupiti. Un altro drago azzurro è Flare, la cavalcatura di Steel Brightblade, figlio di Sturm e Kitiara e destinato al sacrificio contro il Caos per la salvezza di tutta Krynn. Non si può dimenticare infine Razor,

fedele compagno del maresciallo Alexius Medan, e forse primo drago azzurro a collaborare con un drago d'argento per scoprire la verità sui propositi dell'Unico Dio. Anche Stenndunuus, signore dei confini orientali della Pianura della Polvere nella Quinta Era, è un drago blu.

Draghi Rossi: i più mastodontici tra i draghi cromatici riveriscono la Regina delle Tenebre e sono pronti a tutto per servirla, in cambio lei li tiene in somma considerazione affidando loro compiti importanti. Sono esperti di tattica militare e incantesimi, crudeli e avidi sanno diventare avversari formidabili. Risiedono nelle montagne o nei vulcani e il loro soffio è un cono di fuoco incandescente.

Queste creature magnifiche e tremende fecero il loro ingresso nella saga col possente Ember, o Pyros, cavalcatura di scelta di Verminaard, Signore Supremo dei Draghi, che rappresentava il Campione del Male. E' altrettanto difficile non menzionare Matafleur-Flamestrike, l'anziano drago femmina, cieca da un occhio e tragicamente convinta che i figli dei prigionieri di Pax Tharkas fossero in realtà i suoi amati cuccioli. Se da un lato Ember ci ha stupito con la forza e i voli acrobatici, dall'altro la determinazione, il coraggio e il sacrificio di Matafleur ci hanno inevitabilmente toccato. Tombfire, Firestorm e Harkiel sono altri esponenti di questa razza. Alla stirpe dei "rossi" appartiene anche il drago più potente della Quinta Era, Malystryx che con la sua forza tremenda è riuscita a impegnare persino l'araldo dell'Unico Dio. Pyrothraxus e Fenalysten sono altri rossi della Quinta Era.

Draghi Metallici:

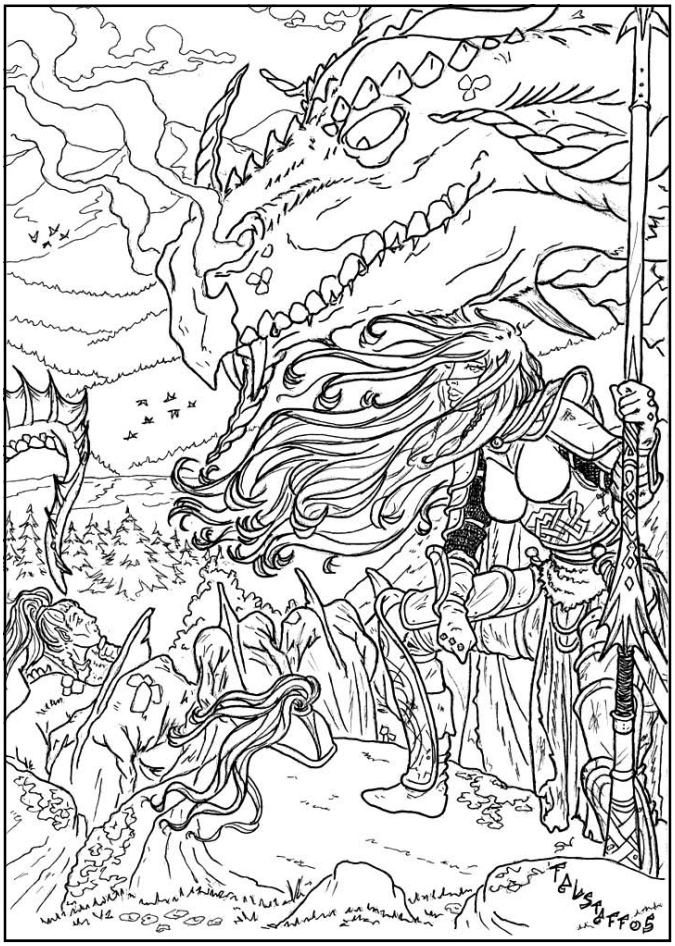
Draghi di Rame: avidi come pochi altri draghi possono esserlo, questi sono i burloni della loro razza. Sono infatti sempre pronti a raccontare barzellette, enigmi, indovinelli e canzoni oscene, tale è la loro esuberanza e voglia di divertirsi che sono stati più volte paragonati a dei kender. Amano le montagne e questo li costringe a rivaleggiare con i possenti draghi rossi dai quali cercano di stare alla larga. Pur rappresentando i più piccoli tra i draghi metallici il loro soffio è mortale: una scintillante colonna di pura energia che disintegra tutto ciò con cui viene a contatto. Unico esponente di questa razza di cui si leggono le imprese è Cymbal, che risulta fondamentale nel condurre alla lotta i draghi buoni durante la Guerra delle Lance.

Draghi di Ottone: curiosi e intelligenti, i draghi d'ottone amano parlare più di qualsiasi altra cosa. Socievoli fino all'eccesso, adorano l'arte della conversazione fine a sé stessa, e per questo conoscono numerosi linguaggi. Di poco più piccoli dei draghi di bronzo, dimorano in luoghi deserti e questo li costringe a vedersela con i draghi blu che vivono nello stesso habitat. Il loro soffio è una nuvola di aria infuocata e abrasiva, che corrode e riempie di vesciche e ustioni la pelle del nemico.

Ad un drago d'ottone si deve l'onore di essere stato l'unico tra i draghi metallici a diventare signore di un reame dopo l'Epurazione dei Draghi nella Quinta Era, Iyesta-Splendor è il suo nome e governa i confini orientali della Pianura della Polvere insieme al drago blu Stenndunuus.

Draghi di Bronzo: rappresentano la controparte buona dei draghi blu anche se non amano farsi cavalcare, come i loro cugini infatti adorano le battaglie, la disciplina militare e lo scontro fisico. Adorano altresì la natura con particolare predilezione per il mare, presso cui tendono a dimorare. Dalle fauci sono in grado di emanare un potente raggio di luce solare, che brucia e acceca i loro nemici. Unici draghi di bronzo menzionati nella saga sono Blaize, nella Guerra delle Lance, e Crucible che, insieme al Cavaliere della Rosa Linsha Majere, figlia di Palin e Usha, uccide il drago blu Stenndunuus nella Quinta Era.

Draghi d'Argento: rappresentano senza dubbio i più amati draghi di Krynn - ovviamente dalle forze del bene - per la loro dedizione e sensibilità. Sanno essere altruisti e collaborano bene sia tra di loro che con altre creature, soprattutto con i Cavalieri di Solamnia, con i quali formano una coppia eccellente in combattimento. Amano le montagne rocciose e i picchi più alti. Secondi in dimensioni solo ai grandi draghi rossi e d'oro, sono in grado di emettere dalle fauci un potente getto di mercurio velenoso al contatto. La loro popolarità li porta a prendere parte in diversi momenti della storia di Krynn: dall'episodio di Huma Dragonbane, leggendario Cavaliere di Solamnia, che, nella Terza Guerra dei Draghi, sconfisse Takhisis insieme a Gwineth-Dargent\Heart, drago d'argento femmina che si era innamorata di lui, a Silvara che deve condividere lo stesso sfortunato destino circa tredici secoli dopo innamorandosi di Gilthanas, elfo qualinesti figlio del Presidente del Sole. Nella Quinta Era appare Mirror, custode della Cittadella della Luce, che si cimenta in una improbabile quanto redditizia alleanza con il drago blu Razor.



Draghi d'Oro: i draghi d'oro non hanno avversari in fatto di intelligenza, saggezza e purezza d'animo e condividono con i draghi rossi il primato della grandezza fisica. Molto simili a serpenti, questi draghi lottano con caparbietà contro qualunque ingiustizia e sono nemici giurati del male. Esperti nel campo della magia sono soliti farsi la tana ovunque desiderino, non temono niente e sono pronti ad aiutare chiunque abbia bisogno di loro. Il soffio è un potentissimo rombo, la cui tremenda onda d'urto arriva a spezzare le ossa e a devastare i muri. Generalmente rappresentano la

"cavalleria" delle forze del bene, puntualmente in ritardo e in grado di conferire un esito pressoché scontato alla battaglia, ma in quanto a singoli esponenti da menzionare abbiamo solo l'antico Aurumnus, capo della sua razza.

Ritengo opportuno ricordare che ai draghi di Krynn si deve la responsabilità, quantomeno genetica, della creazione di un nuovo tipo di creature, sicuramente uniche nella letteratura fantasy: i draconici o "uomini-drago", che fanno il loro ingresso sin dal primo romanzo. Costoro sono esseri nati dalla menzogna, dalla magia oscura e dalle più perverse ambizioni di Takhisis; la Regina delle Tenebre decise infatti di violare le uova rubate ai draghi metallici negli anni precedenti la Guerra delle Lance tramite un rituale: la leggenda narra che occorsero un sacerdote della Regina delle Tenebre, un potente mago dalle Vesti Nere ed un antico drago rosso, i tre, unendo le proprie forze magiche, corruppero le uova dei draghi buoni, permettendo ai primi draconici di venire al mondo. Prima nacquero i baaz, dalle uova dei draghi d'ottone, e i kapak, dalle uova dei draghi di rame, poi i bozak, dalle uova dei draghi di bronzo, i sivak, dai draghi d'argento, e gli aurak, dai draghi d'oro. Questi servi della Regina delle Tenebre, accomunati da un animo perfido e dedito al caos, si distinguono per alcune peculiari caratteristiche: quali la presenza o meno di ali e il destino a cui va incontro il corpo una volta cadavere... brevemente:

Baaz: sono i più deboli, piccoli e sadici della loro razza, adatti esclusivamente a comporre il corpo massiccio di un esercito. Quando vengono uccisi il loro corpo si tramuta in una statua di pietra intrappolando spesso la lama dell'arma del nemico al suo interno per circa un'ora alla fine della quale il cadavere si tramuta in polvere.

Kapak: rozzi e ignoranti, sono però capaci di muoversi molto silenziosamente, qualità questa che li rende ottimi assassini. Le piccole ali non permettono loro di volare ma tuttalpiù di planare sostenuti dal vento. Una volta uccisi il corpo muta all'istante in una pozza di acido corrosivo che evapora dopo circa un'ora. Il loro morso è velenoso.

Bozak: esperti combattenti possiedono ali che consentono loro di attaccare dall'alto. Quando muoiono i tessuti molli diventano cenere lasciano visibile lo scheletro che dopo alcuni secondi esplode investendo i presenti con frammenti aguzzi di ossa. Sanno essere buoni capitani.

Sivak: dotati di possenti ali che consentono loro di volare senza problemi, questi draconici non hanno di uguali per dimensioni e capacità nel combattimento corpo a corpo. Quando muoiono il corpo assume le sembianze del suo uccisore che mantiene per tre giorni dopo di che brucia spontaneamente e diviene cenere. Vengono impiegati come spie e assassini.

Aurak: l'intelligenza e l'acuta inclinazione alla magia li rendono i più temibili seppur la mancanza delle ali non consente loro di volare. Quando muoiono esplodono causando danni a persone o cose nel raggio di diversi metri.

La Quinta Era vede sorgere la prima - e unica - nazione di draconici: ubicata a nord di Neraka e chiamata Teyr, come la capitale costruita sulle fondamenta di un'antica città dei nani in rovina, è guidata da un bozak di nome Kang che ne è divenuto governatore.

Splendidi, potenti e terrificanti, i draghi hanno dunque scandito lo scorrere delle ere su Krynn da tempo immemorabile: hanno preso il loro posto sulla scacchiera del mondo ogni qualvolta Paladine e sua sorella Takhisis erano in lotta e si sono uniti contro la minaccia del Caos, risvegliatosi dalla rottura della Pietra Grigia. Nella Quinta Era assistiamo però ad un drastico cambiamento di scena: la sconfitta del Caos ha causato la liberazione di una grande quantità di energia e Takhisis ha pensato bene di usarla a suo vantaggio per nascondere il mondo agli altri dei, portandolo in un punto lontano dell'universo in modo da poter dominare su Krynn come unica e incontrastata padrona. Il piano - che da un punto di vista narrativo mi sembra un tantino forzato - riesce egregiamente se nonché, all'improvviso, arrivano su Krynn nuove e impressionanti creature: draghi di dimensioni enormi mai visti prima. E' pur vero che i nuovi visitatori sono verdi, blu, bianchi, neri e rossi - non si capisce perché non possano allora esistere draghi alieni d'oro o d'argento - ma le loro dimensioni sono mostruose e la loro sete di potere inesauribile; è così che inizia il periodo di dominio dei grandi rettili, draghi che in realtà non sono nativi di Krynn ma che abitavano quell'angolo di universo molto prima che Takhisis decidesse di nascondervi il mondo. Le creature decisero ben presto di colonizzare il nuovo pianeta apparso all'improvviso e iniziarono a combattere con le deboli razze che vi abitavano per prenderne possesso. Nessuno poteva opporsi loro, né Takhisis ancora troppo debole per comparire materialmente, né le altre divinità per le quali il mondo era semplicemente sparito. Le perdite tra draghi, già ingenti, giunsero a livelli incalcolabili quando la suprema Malystryx, enorme persino per i canoni dei nuovi rettili, realizzò un rituale che le consentiva di assorbire gli spiriti dei draghi di Ansalon, divenendo più forte e terribile. In seguito, altri draghi conquistatori appresero il funzionamento del rituale e iniziarono a competere tra loro provocando la distruzione di intere schiere di draghi minori. Questo tragico periodo, che passò alla storia come "l'Epurazione dei Draghi", durò ben 26 anni e terminò soltanto quando Malystryx definì i confini territoriali dei draghi più potenti, vietando, allo stesso tempo, ulteriori spargimenti di sangue; coloro che beneficiarono della decisione della "rossa", oltre a lei stessa ovviamente, furono Gellidus il "bianco", Onysablet la "nera", Beryllinthranox la "verde" e Khellendros il "blu", unico tra tutti che già era presente su Krynn prima del furto della Regina delle Tenebre. Nella Quinta Era appare anche un drago marino di nome Brynseldimer che getta nel panico gli elfi dimernesti - una razza acquatica di elfi - e che verrà ucciso dagli Eroi del Cuore, un manipolo di uomini che sfida apertamente il dominio dei grandi draghi su Krynn. Altra novità è la bizzarra cavalcatura dell'araldo dell'Unico Dio: un drago privo di scaglie, senza né cuore né vasi sanguigni, fatto di ossa pallide e tetre, legamenti e tendini, con ampie ali secche e resistenti come cuoio, e un odore fetido che promette morte a chiunque voglia opporglisi. Il drago della morte, come viene in seguito chiamato, è in realtà il dono dell'Unico Dio per il suo campione, sicuro di potergli garantire in questo modo vittoria certa. In ultima analisi la Quinta Era contribuisce alla saga con elementi a dir poco innovativi, facendo entrare in scena creature aliene casualmente molto simili ai classici draghi fino ad allora conosciuti.

Com'è facile da immaginare le cose si risolveranno, ma Krynn e le sue genti non saranno più gli stessi: vastissimi territori verranno distrutti o muteranno per sempre il loro aspetto, come Qualinesti, Solace, Blöde e l'Ergoth del Sud, interi popoli sovrani diverranno nomadi, esiliati da una terra che non esiste più, come gli elfi qualinesti, o verranno cacciati da nuovi conquistatori, come i silvanesti, costretti a lasciare le amate foreste ai minotauri invasori. Krynn si riprenderà, ma il flagello dei grandi draghi è destinato a rimanere indelebile nella memoria di molti per molto, molto tempo.

WEX
wex@anonimagdr.com
Art by Falstaff

IL DRAGO

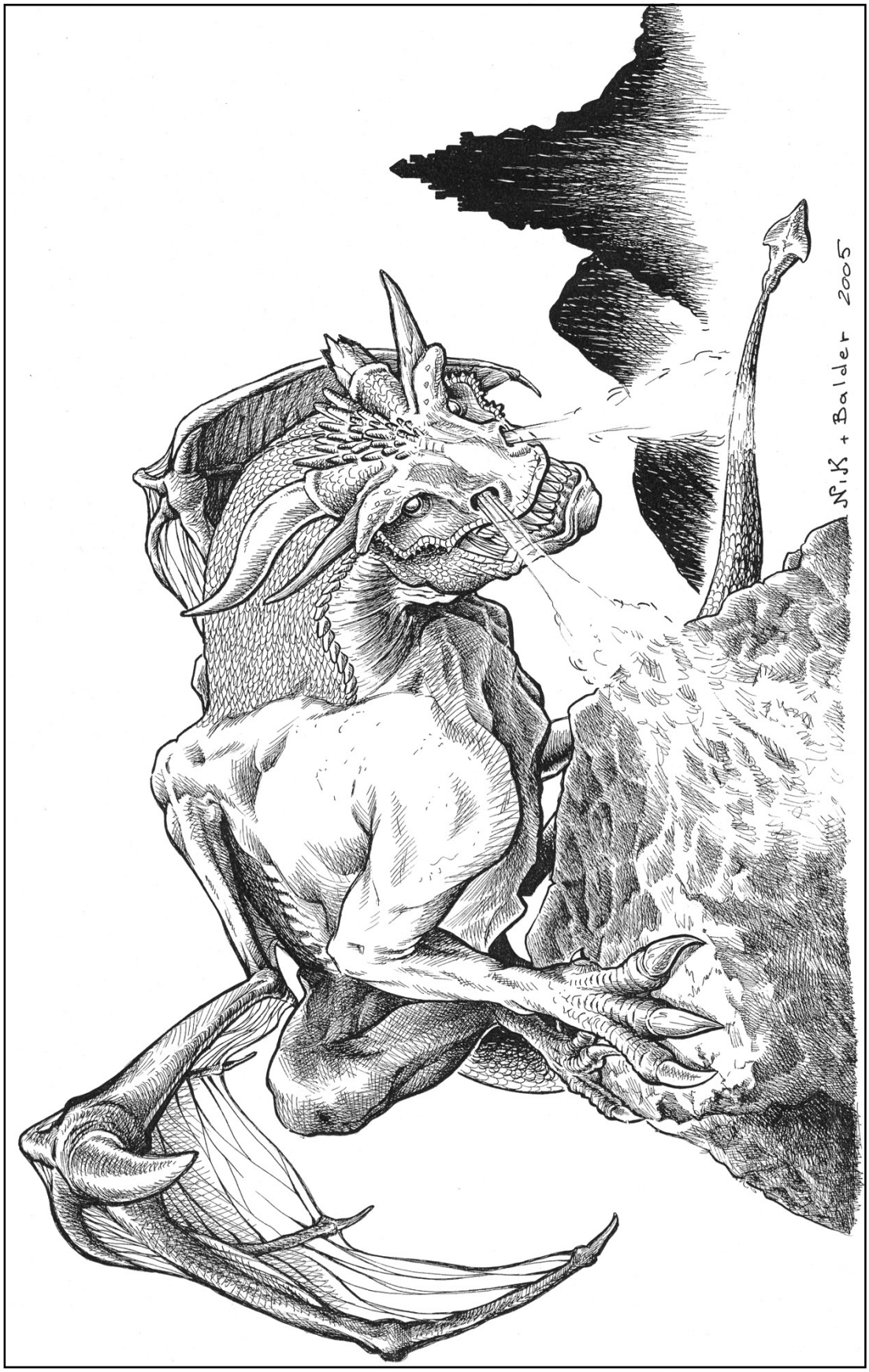
"Un drago non è una fantasia oziosa. Quali che possano essere le sue origini, nella realtà o nell'invenzione, nella leggenda il drago è una potente creazione dell'immaginazione, più ricca di significato che il suo tumulo d'oro".

J. R. R. TOLKIEN, *BEOWULF: MOSTRI E CRITICI*

Tutti noi abbiamo un'idea di cosa sia un drago: lo immaginiamo generalmente come un grosso rettile con quattro zampe dotate di possenti artigli, ali membranose di chirottero, lunga coda, corna, scaglie lucenti che ricoprono il dorso e gli arti, fauci capaci di espellere potenti fiammate. Non c'è dubbio che il drago sia una delle creature fantastiche più note: fin dall'antichità ha popolato i miti e le leggende di tutto il mondo, e a seconda della civiltà e dell'epoca ha assunto significati e connotati diversi, talvolta contraddittori, e forme altrettanto dissimili. Nel corso dei secoli il drago, signore dei mutamenti, è stato divinità, potenza naturale, nemico degli dei e degli uomini, personificazione del Male, depositario di antiche conoscenze e di grandi tesori, amico dell'umanità. E' stato raffigurato in mille modi, in cento colori, alato o meno, con una, tre, sette, otto, nove o anche cento teste.
Per tentare di cogliere alcuni elementi comuni in tutta questa varietà conviene cominciare dal principio: dall'inizio della storia umana.

MITI INDOEUROPEI

I primi documenti che considerano la figura del drago risalgono alle antiche culture mesopotamiche. Presso i Sumeri e le altre civiltà dell'area i draghi, generalmente intesi come nerissimi mostri alati, erano considerati esseri devastatori, creati dalle divinità caotiche che lottavano contro il disegno cosmogonico degli dei. Nei miti cosmogonici sumero-accadici il primo drago, creatore dell'intera specie, è il principio negativo del mondo, la potenza malefica per eccellenza che il dio creatore e ordinatore sconfigge per poter poi dar vita al cielo e alla terra. Questa concezione si ritrova anche nella mitologia babilonese, ed è documentata nell'*Enuma elish*, che narra le origini del mondo. Vi si racconta che, prima della creazione del cielo e della terra, v'era solo una totalità di acque indifferenziate dalla quale furono generati i primi due dei, i due principi dell'universo: Apsû, principio maschile, spirito delle acque dolci e del vuoto, e Mummu-Tiāmat, principio femminino, spirito delle acque salmastre, degli abissi marini e del caos. Il corpo di Tiāmat, secondo il mito, derivava dall'unione di membra appartenenti a sette diversi animali che ancora dovevano essere creati: possedeva i denti del leone, le fauci del coccodrillo, le ali del pipistrello, le zampe della lucertola, gli artigli dell'aquila, il corpo del serpente e le corna del toro. Tale è l'aspetto del primo drago. Dall'unione del binomio acqueo Apsû e Tiāmat, ovvero dalla mescolanza delle acque dolci e delle acque salate, vennero generati tutti gli altri dei. Questi dapprima vissero in armonia con i loro avi, ma come il loro numero crebbe si fecero così chiassosi ed irriverenti nei confronti della coppia primordiale che Apsû manifestò a Tiāmat l'intenzione di distruggerli tutti. Uno degli dei più giovani, Ea, dio della sapienza e delle arti, venne a conoscenza delle intenzioni del genitore e lo uccise, usurpando la sua signoria sulle acque dolci. Tiāmat decise di vendicare il marito distruggendo tutta la sua discendenza. A questo fine diede vita ad una schiera di accoliti mostruosi, che scagliò contro i giovani dei: serpenti giganti, leoni demoniaci, "furiosi demoni", uomini scorpione, cani rabbiosi con occhi infuocati e 11 nerissimi draghi fiammeggianti. Gli dei, terrorizzati, chiesero l'aiuto del giovane figlio di Ea, Marduk, che accettò di combattere la schiera demoniaca a condizione di essere poi nominato dio supremo, condizione che le altre divinità avallarono. Marduk dunque affrontò Tiāmat e i suoi demoni in un epico scontro: "mentre Tiāmat apriva le fauci per inghiottirlo" Marduk la immobilizzò con la rete e scagliò dentro la sua gola i quattro venti furiosi del dio Anu che le "dilatarono il corpo. Il ventre di lei si gonfiò, le sue fauci rimasero spalancate. Egli scoccò allora una freccia che le forò il ventre, le lacerò le viscere e le trapassò il cuore. Così soggiogatala, le tolse la vita, gettò il cadavere a terra e vi si drizzò sopra" (*Enuma elish*). Marduk divise in due parti il cadavere della dea: con una metà creò la volta celeste e le stelle, con l'altra metà modellò la terra. Infine catturò i mostri da lei generati, compresi i draghi, e



li scagliò negli inferi e con il loro sangue diede vita ai primi uomini.

I draghi, come sono comunemente intesi nella cultura occidentale (unione di serpente, aquila e pipistrello), derivano certamente da Tiāmat.

Questo mito ci propone un tema classico della mitologia indoeuropea: il dio creatore (Marduk) che stabilisce un ordine cosmogonico dominando l'oceanica totalità caotica primordiale, personificata da divinità più antiche (Tiāmat). Il processo cosmogonico è messo in pericolo dalla volontà della coppia primigenia di annientare i giovani dei, bloccando così lo sviluppo dell'universo. Ea e Marduk, uccidendoli, danno vita alla creazione positiva, che si sostituisce alla creazione negativa di Tiāmat.

Non tutti i draghi mesopotamici incarnavano forze caotiche: a Marduk erano sacri il serpente-grifo e il Sirrush (o Mushrush), raffigurato nel corridoio che a Babilonia collegava il tempio di Marduk e quello di Ishtar: un tetrapode cornuto ricoperto di scaglie e dotato di un lungo collo e di una lunga coda.

Il motivo del combattimento cosmogonico tra il dio, simbolo dell'ordine, e il drago, simbolo del caos, è presente anche nella mitologia hittita. Presso questo popolo ogni Capodanno durante la festa di purulliyas si rievocava il combattimento tra il dio della tempesta Teshup,

divinità suprema del pantheon hittita e hurrita, e il dragone Illuyankas. Questo mito ci è giunto in due versioni.
Secondo la prima versione, Teshup fu inizialmente sconfitto dal mostro e chiese l'aiuto delle altre divinità. La dea Inaras, con l'aiuto del mortale Hupashiyas, preparò un grande banchetto a base di vini e liquori per il dragone, che si abboffò così tanto da non poter più rientrare nella sua tana e così il mortale ne approfittò per legarlo con una corda. Infine Teshup lo uccise con uno dei suoi fulmini.
Secondo la seconda versione del mito, il dragone vinse il dio e gli strappò il cuore e gli occhi. Per vendicarsi Teshup fece sposare suo figlio con la figlia del dragone, pretendendo in dote gli organi sottratti. Riconquistata la sua integrità fisica, il dio sconfisse il dragone e lo uccise. Questa leggenda dell'Asia Minore compare, con leggeri aggiustamenti, anche nella mitologia greca, nel mitico scontro tra Zeus e Tifeo.
Nella storia di Teshup e Illuyankas il significato cosmogonico dello scontro tra Marduk e Tiāmat viene sostituito dalla lotta per la sovranità di un mondo già creato: in entrambi i casi la vittoria del dio dona ordine ad un mondo caotico, ma mentre nel mito babilonese il combattimento termina con una cosmogonia, qui si combatte per la supremazia su di un mondo esistente.
In questo mito il dragone differisce dalla terribile divinità mostruosa di tante cosmogonie, in quanto per la prima volta presenta alcune caratteristiche quasi umane, tipiche delle narrazioni folkloristiche successive: l'ingordigia e la stoltezza.

La mitologia cananea ugarita presenta un ulteriore esempio di lotta per la sovranità tra un dio e un dragone: il confronto tra Baal Hadad "cavalcatore delle nubi e signore della terra", dio della pioggia, della fertilità e della guerra, figlio del padre degli dei El, e Yam, dio-demone marino, "principio del mare e reggente del fiume".
Secondo questo mito Baal usurpò il trono del padre El e lo esiliò ai confini del mondo, nelle profondità degli abissi. Qui El, in cerca di vendetta, chiese l'aiuto del dragone Yam, "il grande dio fiume, il serpente attorcigliato, il potente dalle sette teste". Il dragone attaccò Baal, che lo sconfisse utilizzando i due randelli magici forgiati per lui dal fabbro divino Kôshar-wa-hasis.
La vittoria di Baal simboleggia il trionfo della pioggia sul mare: l'ordine cosmico e fertilizzante della pioggia sostituisce il caos dei movimenti marini e delle inondazioni. Baal sconfiggendo il dragone afferma un nuovo ordine cosmogonico caratterizzato dalla stabilità del ciclo stagionale.
Ritroviamo anche in questo mito un tema caratteristico della mitologia indoeuropea: la vittoria della seconda generazione di dei (Baal) sugli antichi dei primigeni (El e Yam).

Anche nell'antico Egitto si tramandavano leggende sui draghi, intesi però in questo caso come derivazione magica e mostruosa di serpenti e coccodrilli, due animali allo stesso tempo venerati e temuti dal popolo dei faraoni. Il serpente, in particolare, era un animale divino, e veniva spesso associato alla divinità solare Ra. Inoltre la dea Edjo aveva forma di cobra.
Uno dei più importanti miti egizi, denso di profonde simbologie, è relativo all'eterna lotta tra Ra, il dio del sole, ed il serpente alato Apophis, secondo alcuni testi una forma del dio Set. Ogni giorno, dopo il tramonto, il dio solare attraversava gli inferi diretto ad Oriente, e l'antico drago degli abissi, signore della notte, lo attaccava. Ra ogni volta respingeva i suoi attacchi, ma giammai riusciva a distruggerlo, cosicché ogni notte si ripeteva la battaglia tra la luce e le tenebre, sempre con una vittoria non definitiva del dio: "sia libero Ra ogni giorno, Apophis sia in lacci, l'incendiario, e gli sia levata la forza" (*Libro dei morti*). Ogni giorno, quindi, Ra difende il mondo dal caos e mantiene l'ordine cosmogonico, il che costituisce il primo compito del faraone. Il drago Apophis ricorda per alcuni aspetti Tiāmat, in quanto essere acqueo e caotico.

Il tema mitologico dello scontro tra un dio ed un drago era presente anche nell'antica mitologia persiana mazdeistica e nella successiva predicazione zoroastriana. L'*Avesta*, testo sacro del mazdeismo, cita infatti il drago a tre teste Azhi Dahāka, il cui corpo era avvolto da serpi e scorpioni. Questi faceva parte un tempo dei Deva, le entità divine fedeli al dio supremo Ahura Mazda, ma, influenzato dal principio oscuro Angra Maynu, che l'*Avesta* definisce "il vecchio serpente con due piedi", assieme ad altre divinità aveva tradito l'ordine cosmico. Alla sua ribellione pose fine il semidio Thraētaona. Secoli dopo la riforma di Zarathustra questo motivo mitologico permase anche nel mazdeismo achemenide, anche se con caratteristiche differenti, più terrene: infatti al tempo della dinastia degli achemenidi il giorno di Capodanno si rievocava l'antica battaglia vittoriosa del re Faridun contro un usurpatore straniero, il dragone Aždahāk, il quale aveva rapito due principesse. Questa leggenda è solo una delle tante: dagli achemenidi in poi gli eroi e i re iranici hanno sempre avuto la fama di uccisori di draghi. Secondo lo zurvanesimo di epoca sasanide il drago Aždahāk e il suo vincitore Faridun (Freton), resuscitati, si affronteranno nuovamente alla fine dei tempi nel corso della grande battaglia escatologica tra l'esercito dello spirito benefico Ohrmazd - Spenta Mainyu e l'esercito dello spirito distruttore Ahriman. - Angra Mainyu.

Nella mitologia vedica degli Arya dell'India nord occidentale, il motivo cosmogonico dello scontro tra un dio e un drago, tipico di molte civiltà indoeuropee, ricorda per molti aspetti i miti cananei e mesopotamici.
Il *Rg Veda* o "veda degli inni" (1200 a. c.), forse il più importante dei *Veda*, gli antichi testi religiosi sanscriti, celebra il combattimento del dio supremo del pantheon vedico, Indra, contro Vrtra, il dragone gigantesco di luce e nuvole. Indra era il padrone dell'universo, "colui che è signore di ogni mondo che si muove e respira" (*Rg Veda* I, 101); invincibile dio della guerra e della potenza divina, delle tempeste e delle piogge, ma anche dio della fecondità, personificazione dell'energia cosmica, dell'esuberanza della vita. Dopo la creazione del cielo e della terra da parte dell'artefice divino Tvastr, Indra intendeva popolarla di esseri viventi e renderla fertile, ma questo suo desiderio trovava un ostacolo nell'assenza delle acque piovane e delle acque dolci. Queste erano trattenute da Vrtra all'interno del suo stomaco. Vrtra (in sanscrito, "colui che resiste", "nemico"),

immenso dragone che l'artefice divino aveva creato per difendere i confini del cielo e della terra, viveva in una grotta sulle alte montagne. Qui che Indra giunse a sfidarlo, irrobustito dalla sacra bevanda inebriante Soma, un succo estratto da un cespuglio rossastro utilizzato in molti riti sacrificali. Grazie al Soma Indra spaccò la testa del drago con il suo fulmine (vajra), costruito dal fabbro divino Tvastr, e liberò così le acque contenute nello stomaco di Vrtra, che formarono i fiumi e bagnarono la terra, liberandola dall'aridità e rendendo possibile la comparsa della vita umana. Per questo motivo gli Arya lo salutavano come salvatore e creatore dell'umanità, "colui che uccise il drago e liberò i sette fiumi" (*Rg Veda* II, 12).

Questo mito presenta una chiara lettura cosmogonica: sconfiggendo il drago, Indra pone fine ad una situazione inerziale che perdurava dalla creazione della Terra e dà vita ad un nuovo ordine cosmico (rta). Ma la sconfitta di Vrtra, personificazione della siccità e dell'oscurità, rappresenta anche la vittoria della luce sulle tenebre e della vita sulla sterilità.

MITI NORDICI

Il drago è presente anche nella mitologia norreno-gotonica pagana, un corpus intricato di credenze omogeneo a molti popoli scandinavi e germanici, con solo alcune piccole differenziazioni, i cui testi fondamentali sono stati raccolti nell'*Edda poetica o maggiore* (raccolta di carmi scaldici il cui nucleo essenziale risale a IX sec. a. c.) e nella successiva *Edda in prosa o minore* (XIII sec.) opera dell'islandese Snorri Sturluson. In queste leggende per drago si intende generalmente un essere serpentiforme di grandi dimensioni, ostile agli dei e agli uomini, espressione della forza distruttrice della natura. Tale creatura è generalmente denominata wurm, "verme".

Oltre al noto Fafnir, il gigante mutatosi in drago che ruba e custodisce il tesoro dei Nibelunghi, di cui parleremo più avanti, nei miti nordici possiamo rintracciare due draghi di grande importanza: Nidhhöggr e Jörmungandr.

Secondo le leggende nordiche, al centro dell'universo si leva un immenso albero cosmico, Yggdrasil, il weltesche, "frassino del mondo", i cui rami si spingono al di sopra del cielo e le cui radici affondano nel brumoso Niflheim (il paese dei morti, governato dalla regina Hel), nell'Asgardhr (la fortezza degli dei æsir) e nel Midhgardh (la terra, il paese degli uomini). Questo albero, che collega i tre livelli cosmici, è il sostegno che garantisce la sopravvivenza dell'universo ed è scosso da forze benigne e maligne. Tra le forze maligne, che operano per distruggere l'universo e scatenare il Ragnarokr, v'è il dragone Nidhhöggr o Nidhogur, il "divoratore terribile", che nel Niflheim rode senza sosta una delle radici dell'asse del mondo. Dopo il Ragnarokr, il "giudizio degli dei", l'evento escatologico della mitologia nordica, Nidhhöggr, "drago oscuro", volerà nel paese dell'oltretomba sopra i Nidhafjöll, monti dell'oscurità, portando sulle sue ali i corpi esangui dei morti.

Il wurm Jörmungandr, figlio del maligno dio Loki e della gigantessa Angrbodha, fu gettato dal sommo Odino nell' oceano che circonda Midhgardh, in quanto aveva ricevuto da un oracolo l'ammonimento che quell'essere sarebbe stato la rovina dell'universo. Qui crebbe a dismisura e divenne talmente enorme da circondare con le sue spire il mondo intero, stringendo la sua coda tra le fauci. Per tale ragione i testi mitologici norreni lo appellano Midhgardhsormr, "serpente del mondo".

Si racconta che il dio Thor, accompagnato dal gigante Hymir, volle pescarlo, usando una testa di bue come esca. Dopo una lunga attesa il serpente universale inghiottì l'esca e l'amo gli si conficcò in gola. Con uno sforzo immane Thor vinse i potenti strattoni del verme e lo sollevò fino alla sponda dell'imbarcazione. Non appena l'immensa testa di drago spuntò dalle acque, Jörmungandr emise una nuvola di fumo venefico. Hymir, terrorizzato dalla visione, tagliò la lenza di Thor, cosicché il serpente sprofondò negli abissi.

Nel poema eddico *Völuspá* si narra che nel giorno del Ragnarokr, della battaglia finale tra la schiera degli dei Asi e l'esercito devastatore dei giganti, dei lupi, degli abitanti del Muspelheim e del Niflheim, il grande serpente emergerà dalle profondità marine provocando terribili inondazioni e soffierà una nuvola di veleno su tutta la terra. Alle porte di Asgardhr combatterà contro il dio della tempesta Thor, che lo ucciderà spaccandogli la testa con il magico martello Mjölnir. Il dio condividerà lo stesso destino del mostro: fatti 9 passi cadrà a terra privo di vita, asfissiato dai vapori venefici soffiati contro di lui da Jörmungandr durante lo scontro.

MITI CLASSICI

I miti e le leggende della Grecia antica concernenti i draghi sono numerosi e non è possibile individuare un'unica tipologia draconica. Le differenze tra gli esempi più rilevanti sono spesso moltissime, sebbene alcune caratteristiche siano sufficientemente condivise: il drago greco è generalmente un rettile di grandi dimensioni incapace di volare, ha un corpo lungo, vive in stagni, laghi e fonti, sputa veleno o fiammate dalle fauci. Inoltre l'espressione drákōn, derivante dalla radice sancrita dragh (allungare) e dalla radice avestica thrac (strisciare), veniva utilizzata per indicare non solo i draghi in senso stretto, ma anche tutti i serpenti di grandi dimensioni, più o meno reali, il che ha dato vita ad una confusione semantica che si è trascinata per tutto il medioevo. In base a questo ragionamento, infatti, potevano essere ascritti alla categoria "drago" anche serpenti mostruosi come l'Idra, o serpenti alati come quelli che trainavano il carro di Demetra, o perfino donne-serpente come Echidna. Simile significato aveva anche l'espressione latina draco. Questo stretto legame con il serpente, sottolineato dall'etimologia di drákōn, permette di comprendere alcune caratteristiche simboliche del drago greco che lo differenziano rispetto ai draghi di altre mitologie: per gli Elleni i serpenti non costituivano una personificazione del male e del peccato, come nella mitologia ebraica, bensì della forza incontrollabile della natura e del suo rinnovamento: infatti il serpente era sacro ad Athena,

dea della sapienza, e ad Asclepio, il dio guaritore. Così il drago rappresentava per i Greci "la straordinaria vitalità della natura selvaggia che l' uomo antico faticava a dominare" (F. Cardini, *Mostri, belve, animali nell'immaginario medioevale - il drago*), e che solo l'eroe civilizzatore (Eracle, Giasone, Perseo, ecc...) poteva sottomettere al suo volere.
Nei miti greci la lotta del semidio contro il mostro non ha solo più una connotazione cosmogonica ordinatrice, che pure è visibile nella dominazione della natura caotica da parte dell'eroe civilizzatore, ma soprattutto costituisce un cammino iniziatico: l'eroe, sconfiggendo il drago, ottiene il tesoro da lui protetto (Giasone, Eracle) o la possibilità di fondare una città (Cadmo), o una sposa (Perseo).

Può essere considerata un'appartenente alla famiglia draconica la dea serpentiforme Echidna, figlia dell'antica divinità marina Forco e del drago degli abissi Ceto. Fino alla vita il suo aspetto era quello di una bellissima donna, ma dalle anche in giù era quello di un gigantesco serpente alato. Questa antica Mélusine viveva in una remota grotta sotterranea ove mangiava uomini vivi. La sua figura è famosa nella mitologia classica non tanto per quello che fece, ma per i leggendari mostri che generò: dall'unione con il gigantesco umanoide Tifeo nacquero l'Idra di Lerna, la Chimera, Cerbero, il cane-serpente Ortro, la Sfinge, il Leone di Nemea. Echidna fu uccisa nel sonno dal gigante Argo dai cento occhi.

Uno dei fratelli di Echidna, il serpente-drago Ladone, aveva il compito divino di custodire l'albero dei frutti aurei delle Esperidi, ninfe della notte. Con il suo immenso corpo si attorcigliava attorno all'albero e con le sue molte teste (2, 3, 100 a seconda delle versioni) parlava alle ninfe. Fu ucciso da Eracle.

Anche la mitologia greca presenta dei miti relativi allo scontro tra un dio supremo e un mostro per la supremazia del creato. Uno di questi descrive la battaglia tra il dragone-titano Tifeo, figlio della dea madre Gea e del Tartaro, e il dio supremo Zeus. Tifeo era uno strano miscuglio tra un titano ignivomo ed un gigantesco serpente alato, ma con una particolarità: "dalle sue spalle si drizzavano cento teste di serpente, di spaventevoli dragoni, con nere lingue dardeggianti, e dagli occhi si sprigionavano lampi di fuoco" (Esiodo, *Teogonia*). Tifeo sfidò Zeus, che lo colpì con i fulmini e con la falce d'acciaio. Tuttavia il drago riuscì a intrappolarlo nelle sue spire e gli strappò i nervi delle mani e dei piedi, dopodiché lo imprigionò in una grotta della Cilicia. Ermes e Pan riuscirono però a sottrarre al mostro i nervi di Zeus e lo liberarono. Zeus, riconquistata l'integrità fisica, combatté nuovamente con Tifeo in Sicilia e alfine ebbe la meglio scaraventandogli addosso il monte Etna. La sfida lanciata dai Titani, figli della dea madre Gea, a Zeus indica l'opposizione delle divinità primordiali nei confronti del nuovo ordinamento dell'universo stabilito dal dio del cielo: è una tipica lotta tra generazioni diverse di dei per la supremazia, comune nelle culture indoeuropee da Marduk e Tiāmat in poi.

La fonte Castalia a Delfi, alle pendici del Parnaso, era la dimora di un'antica dragonessa, Dracena (talora Delfine) che era detta Pitone, poiché Delfi era anche conosciuta come Pito. Alla dragonessa Era affidò il serpente-drago Tifone, da lei generato. I due mostri furono entrambi uccisi dalle frecce di Febo Apollo, che così facendo si meritò l'appellativo di Pizio. Il dio fondò poi in quel luogo il suo più importante santuario. La vittoria di Apollo sul pitone simboleggia, al pari delle altre lotte tra un dio ed un dragone, la sconfitta delle potenze telluriche primordiali, un tempo sovrane.

Altro drákōn della mitologia greca è il gigantesco serpente-drago che custodiva, in un boschetto sacro ad Ares nella Colchide, il leggendario vello d'oro, appeso ad un'alta quercia. Secondo la leggenda l'eroe Giasone affrontò il drago e riuscì a sconfiggerlo conquistando il magico vello. Ci sono principalmente due versioni al proposito: secondo la prima l'eroe, inghiottito dalle fauci del drago, riuscì a uscire dalle sue viscere dopo una lunga lotta; secondo la seconda versione l'eroe fu aiutato dalla figlia del re Medea, invaghitasi di lui, che spruzzò gli occhi del drago con un ramo di ginepro intinto in un liquido magico, il che lo fece sprofondare in un sonno profondo, consentendo al capo degli Argonauti di ucciderlo e di recuperare il vello.

Secondo alcuni testi anche il mostro marino Ceto, sconfitto da Perseo, è ascrivibile alla categoria "drákōn". Ceto viene generalmente descritto come un gigantesco serpente marino ricoperto di scaglie, dotato di ali e di una testa di cinghiale sormontata da una rossa cresta. Secondo il mito, il mostro era stato inviato dal dio Poseidone a devastare il regno d'Etiopia, in quanto la superba regina Cassiopea aveva osato offendere le Nereidi, le ninfe del mare, affermando di essere più bella di loro. Un oracolo aveva predetto al re Cefeo che solo sacrificando la principessa Andromeda al mostro esso si sarebbe placato. Così Andromeda era stata imprigionata ad una scogliera, in attesa dell'arrivo di Ceto. Ma Perseo, che stava volando nei cieli etiopi grazie ai sandali alati dono dal dio Ermes, la vide, la liberò e uccise il mostro con la sua spada.

Un drago che riveste un ruolo importante nella mitologia greca è quello sconfitto da Cadmo. Con i suoi compagni Cadmo figlio di Agenore aveva attraversato vanamente vari paesi alla ricerca della sorella, rapita da Zeus, ed era infine giunto a Delfi, ove aveva interrogato l'oracolo di Febo per chiedere consiglio. L'oracolo suggerì a Cadmo di abbandonare la ricerca della sorella e lo esortò a seguire le sue indicazioni: "Prendi la via attraverso il paese dei Flegrei e della Focide fino a che arrivi dal pastore dell'armento del mortale Pelagon. Quando ci sarai giunto, scegli tra le vacche muggenti quella che ha su tutti e due i fianchi un disegno bianco di luna piena. Prendila per tua guida sulla strada che dovrai percorrere. [...] dove la vacca si inginocchierà e poserà per la prima volta la testa cornuta sul terreno, in quel punto dovrai sacrificarla alla terra immersa nell'oscurità. Dopo averla sacrificata [...] fonda sulla collina più alta una città dalle vie larghe e manda agli inferi il terribile custode del

dio della guerra" (Euripide, *Phoenissae*). Cadmo e i suoi compagni seguirono le istruzioni dell'oracolo, comprarono la vacca che li condusse in Beozia, ove cadde sfinita per la stanchezza nei pressi di una sorgente. I compagni di Cadmo si recarono alla sorgente per prendere dell'acqua, ma non ritornarono mai più. Erano stati massacrati da un temibile drago dorato dalle tre fila di denti, che infestava la sorgente, detta "sorgente di Ares". Cadmo vendicò i suoi compagni rompendo la testa del drago con una pietra. La voce di Athena gli consigliò di seminare i denti del drago nel terreno. Da questi nacquero molti potentissimi guerrieri in armi. Cadmo, preso dal timore che quei guerrieri gli si volgessero contro, lanciò dei sassi contro di loro per distrarli ed essi, credendo di essere assaliti uno dall'altro, combatterono e si uccisero a vicenda, finché ne rimasero soltanto cinque, che deposero le armi e riconobbero in Cadmo il loro capo. In quel luogo Cadmo fondò la sua città, Cadmea, l'acropoli della futura Tebe, e i cinque guerrieri furono i suoi primi abitanti. La lotta di Cadmo con il drago ricorda i miti cosmogonici antichi: il dio solitario domina il caos e popola la terra: "come un dio sulla terra ancora non popolata se non da alcuni uomini primordiali, egli doveva scontrarsi col drago" (Kerenyi, *Gli dei e gli eroi della Grecia*).

Nella mitologia ellenica l'Hydra ("serpente d'acqua") è forse il drákōn più celebre. Questa figlia di Echidna e Tifeo infestava una palude vicina alla città di Lerna. L'idra veniva generalmente rappresentata come un grande serpente acquatico dotato di molte teste, generalmente nove. La particolarità di queste teste, che rendevano l'idra un nemico impossibile da vincere per un comune mortale, consisteva nel fatto che ogni volta che una testa veniva recisa all'istante due nuove teste ricrescevano dal moncherino. Questa sua straripante invincibilità conduceva a vedere nell'idra un simbolo della morte, contro cui solo il più grande degli eroi poteva vincere. Altra sua caratteristica era l'alito pestilenziale, che avvelenava le acque, disseccava i campi ed uccideva uomini ed animali. Scrive Apollodoro (*Biblioteca*): "Questo mostro viveva nella palude di Lerna, ma spesso si inoltrava nella pianura e devastava il bestiame e la campagna. Aveva un corpo enorme, con nove teste: otto di esse erano mortali, ma quella di mezzo era immortale".
La seconda prova che il re Euristeo impose ad Eracle fu l'uccisione del temibile serpente a nove teste. Accompagnato dal nipote tebano Iolao, Eracle stanò l'idra e "cominciò a stroncare le sue teste con la clava, ma non concludeva niente, perché a ogni testa mozzata due nuove ne spuntavano", al che intervenne Iolao che "con i tizzoni ardenti impediva alle nuove teste di spuntare bruciando la carne alla base delle teste mozzate. In questo modo riuscì ad avere il sopravvento sulle nuove teste, e a mozzare finalmente anche quella immortale: poi la seppellì e ci mise sopra una pesante pietra presso la strada che da Lerna porta a Eleunte" (Apollodoro, *Biblioteca*).

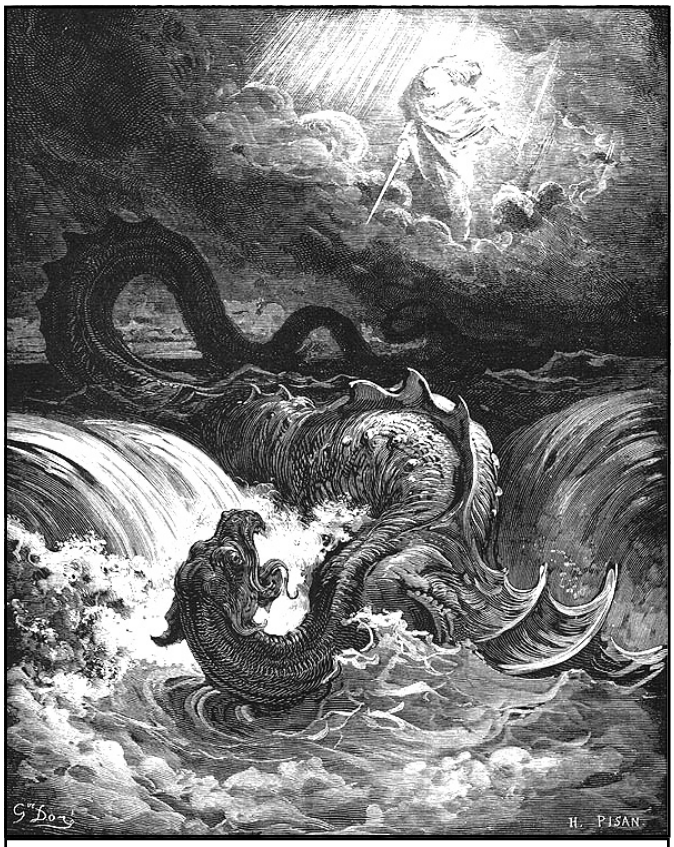
Un drákōn fa la sua comparsa anche nell'*Iliade*: prima che le navi achee partano per Troia, "un drago di sanguigne / macchie spruzzato le cerulee terga, / orribile a vedersi" (Libro II) esce dall'ara ove l'indovino Calcante sta compiendo sacrifici, si arrampica su di un platano e in un nido divora nove implumi passerotti. Al che il divinatore profetizza che la guerra sarebbe durata nove anni e al decimo la città sarebbe caduta.

MITI EBRAICI

La tradizione biblica giudaico-cristiana è particolarmente interessante in quanto ha influenzato non poco il modo in cui la figura del drago è stata intesa nel Medioevo. Nei miti finora visti il drago simboleggiava generalmente le forze telluriche primordiali dominate e ordinate dal dio creatore oppure la forza distruttiva ma anche rigenerante della natura. Le narrazioni bibliche esprimono invece una generale rappresentazione del drago come personificazione di Satana, il diavolo, il serpente tentatore, l'eterno nemico di Dio, che sarà vinto solo alla fine dei secoli. Gli Ebrei ricorrevano al simbolo del drago anche per indicare gli ostili popoli confinanti. E' insomma il simbolo di tutto ciò che è male e peccato ed è proprio questa rappresentazione che si diffuse nell'Europa medievale cristiana.
La *Bibbia* pullula di draghi, anche se occorre notare come nella *Bibbia secondo la Vulgata*, traduzione dal greco di San Girolamo, e in diverse altre versioni, si è tradotto il greco drákōn letteralmente, affibbiando il nome draco a molte creature: il serpente tentatore della *Genesi* Nakkash, i mostri marini Tannin e Raab, il colossale serpente acquatico Leviathan (che la *Bibbia Concordata* denomina più correttamente idra). Si tratta in genere di rettili mostruosi che vivono negli abissi marini, come il signore del mare Raab, che, essendosi rifiutato di obbedire al comando divino di trangugiare tutte le acque marine, fu ucciso da Dio: "non fosti tu forse a squarciare Raab, a trafiggere il dragone?" (*Isaia* 51,9)

Uno dei primi draghi biblici compare nel *Libro di Daniele* come personificazione del dio Bel adorato dai babilonesi: "v'era un grande dragone, e i babilonesi lo adoravano" (*Daniele* 14,23). Il profeta fece ricorso a questo simbolo per sottolineare come il dio adorato dal popolo di Babilonia fosse un falso dio. Daniele dimostrò al re di Babilonia la falsità del suo idolo facendogli mangiare un'indigesta focaccia a base di pece, grasso e peli, la cui ingestione lo condusse a morte.

Anche il Leviatano, terribile mostro marino, può essere ricondotto alla categoria drákōn. Il Leviatano fu introdotto nel folklore ebraico dalla mitologia fenicia, ove "il potente dalle 7 teste" simboleggiava la forza caotica primitiva delle acque marine, dominata da Baal. Secondo i miti prebiblici fu creato da Dio affinché governasse l'Oceano e i suoi abitanti. Nella *Bibbia* viene generalmente descritto come un immenso serpente dalle sette teste ricoperto di placche impenetrabili che strisciava sull'acqua, lasciando dietro di sé al suo passaggio una splendente scia. Il suo velocissimo movimento faceva bollire l'acqua. Dalla sue narici usciva



LA DISTRUZIONE DEL LEVIATANO, INCISIONE DI G. DORÉ

fumo, dalla sua bocca zannuta fiamme e dai suoi moltissimi occhi spaventosi raggi di luce. Al pari della sua controparte nordica Jörmungandr, afferrando la coda con la fauci poteva formare un anello che circondava le terre emerse. Secondo alcune scritture Dio era riuscito ad ammansire la furia del serpente marino e ogni giorno giocava con lui per tre ore. Nel *Libro di Isaia* è descritto come "serpente dalle sette teste e dalle dieci corna" (27,51) che abita nel caos primordiale delle profondità abissali e che alla fine dei tempi sarà ucciso da Dio: "in quel giorno il signore punirà con la sua spada, dura, pesante e forte, l'idra, serpente guizzante, l'idra, serpente tortuoso, e ucciderà il drago che abita nel mare" (27,1). Con la carne del Leviatano Dio preparerà un banchetto per il popolo di Gerusalemme e getterà i suoi resti oltre le mura, affinché illuminino con la loro fosforescenza ogni angolo del globo. Nel *Libro di Giobbe* lo si immagina come un mostro dormiente ma da non risvegliare, perché il suo risveglio corrisponderà all'avvento di forze sataniche e caotiche che causeranno la fine del mondo. In generale, la figura del Leviatano impersona, al pari degli altri draghi, il caos, il disordine, le forze del Male e i nemici del popolo israeliano.

Morfologicamente simile al Leviatano è il drago rosso menzionato dall'*Apocalisse di Giovanni*: "un immane drago di fuoco" (XII, 3) dalle sette teste coronate e dalle dieci corna, personificazione di Satana, che nel giorno del giudizio combatterà assieme agli angeli ribelli contro la schiera angelica per impedire la nascita del nuovo figlio di Dio e sarà sconfitto da Michele. "E ci fu guerra nel cielo: Michele e i suoi angeli combatterono col drago. Il drago e i suoi angeli combatterono, ma non prevalsero e per loro non si trovò più posto nel cielo. E fu precipitato il grande drago, il serpente antico, che è chiamato diavolo e anche satana, il seduttore del mondo intero fu precipitato sulla terra e i suoi angeli furono precipitati con lui" (XII, 7-9). Sprofondato nell'abisso, il drago verrà incatenato per mille anni, liberato e poi definitivamente imprigionato per i secoli dei secoli "nello stagno del fuoco e dello zolfo" (XX, 10). Il drago dell'Apocalisse ha la stessa funzione ed interpretazione del serpente della Genesi: è una manifestazione del Male assoluto che cerca eternamente di vanificare e corrompere i disegni divini.

CONCEZIONE ANTICA DEL DRAGO

E' adesso giunto il momento di cercare di individuare le caratteristiche simboliche che accomunano le diverse concezioni antiche del drago. Abbiamo già notato come il drago possa assumere forme e contenuti simbolici estremamente eterogenei, in correlazione del fatto che racchiude in sé i quattro elementi. Eppure nell'antichità esso era legato soprattutto agli elementi più imi: l'acqua e la terra.

In quanto animale ctonio, che vive in boschi o grotte sotterranee, il simbolismo del drago si avvicina a quello del serpente. Il serpente presso molte antiche civiltà era oggetto di culto in quanto custode della sapienza divina e delle sacre tradizioni ed era il simbolo della Dea Madre, personificazione della fecondità tellurica, raffigurata con serpi che le strisciano sul corpo, si avvolgono ai suoi piedi e alle sue braccia. Il drago ctonio è quindi custode di una saggezza ancestrale, di una conoscenza sacra, rappresentata dai tesori che egli sorveglia in luoghi inaccessibili. L'eroe (Giasone, Eracle) che intenda accedere ad una verità, ad un potere, ad una conoscenza più alta (i tesori protetti dal drago) deve intraprendere un arduo cammino in foreste, sotterranei, caverne ed alfine affrontare una prova iniziatica: il combattimento con il drago guardiano (il drago del vello d'oro, Ladone). Il significato della lotta dell'eroe sauroctono risiede quindi nella duplice funzione del drago: da un lato egli è il nemico, il carnefice del semidio che vuole appropriarsi del suo tesoro; dall'altro è il suo iniziatore: "drago crudele, drago sapiente, drago maestro" (F. Cardini, *Mostri, belve, animali nell'immaginario medioevale - il drago*).

Ma il drago delle mitologie antiche è anche animale acquatico, custode di fonti e paludi oppure abitatore degli abissi. L'acqua simboleggia il caos primigenio, l'universo ancora non ordinato, l'illimitatezza delle possibilità. La lotta dell'eroe o del dio contro un dragone acqueo è quindi solitamente il conflitto tra due diverse generazioni di divinità per la sovranità: il giovane nume (Marduk, Zeus) combatte contro il suo progenitore (Tiāmat, Tifeo) per usurparne il dominio. Uccidendo questo drago, tiranno eppure materno,

l'eroe doma ed ordina il caos informe primordiale, rendendo possibile la creazione o il rinnovamento della vita.
Il drago che emerge dalle mitologie antiche appare pertanto pregno di molteplici significati: è un feroce mostro divoratore, nemico degli uomini e degli dei, ma è altresì un essere creatore e rigeneratore; rappresenta il caotico mondo primordiale ma anche il progenitore dell'umanità; è il custode di una saggezza ancestrale che trasmette solo agli eroi che riescono a sconfiggerlo.

Un concetto chiarificatore su quale fosse la concezione del serpente e del drago prima dell'avvento del Cristianesimo è quello di Ouroboros, termine greco che significa "che si divora la coda". Con questa espressione si intendeva un drago o un serpente di grosse, se non cosmiche, dimensioni la cui coda è afferrata dalle sue stesse fauci e il cui corpo delinea un cerchio. Il concetto di Ouroboros è originario dell'antico Egitto, ove simboleggiava il tragitto del disco solare e il ripetersi incessante dei giorni e degli anni. Inoltre gli Egizi concepivano l'Universo come un Ouroboros astrale, le cui scaglie rappresentavano i corpi celesti. Il simbolo del serpente che si morde la coda si è poi diffuso in moltissime altre culture indoeuropee: presso gli Gnostici era uno dei simboli del dio solare Abraxas; presso i norreni era il serpente del mondo Jörmungandr. Gli antichi geografi raffiguravano spesso l'oceano come un immenso Ouroboros. In alchimia, come "serpente mercuriale", rappresentava il "solvente universale", la sostanza che permea tutta la materia, e indicava il continuo rinnovamento della natura. In generale, il significato simbolico associato all'Ouroboros era relativamente omogeneo: esso alludeva all'eterno ciclo, chiuso su se stesso, di dissoluzione e di autofecondazione della Natura, un ciclo che eternamente ritorna al suo inizio, alternando e bilanciando gli opposti (distruzione e creazione, bene e male, vita e morte, yin e yang). Il drago di molte mitologie antiche e classiche assume molto spesso proprio questo significato, profondamente diverso da quello che gli è stato attribuito nelle narrazioni cristiane.

I PRIMI BESTIARI

Finora si è visto come il drago fosse una creatura caratteristica dei miti delle culture indoeuropee. E' bene precisare però che gli antichi non lo consideravano solo un'entità leggendaria o simbolica: infatti molti uomini, anche dotti, credevano all'esistenza dei draghi. Questo nonostante in età ellenistica Aristotele avesse realizzato una prima importante sistemazione delle conoscenze zoologiche della sua epoca (*Storia degli animali*), nella quale aveva rifiutato di prendere in considerazione gli elementi magici, mitologici e leggendari, e pertanto aveva omesso di citare il drago. Di ben altro avviso però furono i naturalisti del periodo imperiale, tra cui Plinio il Vecchio, la cui *Naturalis historia* (I sec. d. c.) fu il modello di tanti bestiari medievali. Plinio non chiuse la porta alle favolose descrizioni dei mitografi greci ed orientali e pertanto nella sua trattazione non poteva mancare il drago (VIII cap.). Secondo Plinio il drago vive in Etiopia e in Arabia e la sua preda preferita è l'elefante, di cui appetisce il sangue. Per abbatterlo gli s'arrotola attorno e lo ferisce con le zanne, finché il pachiderma, dissanguato, crolla a terra, talvolta sfracellando il drago con il suo peso. L'*historia* elenca inoltre una serie di medicamenti che è possibile ricavare dal drago, tra cui un preparato che rende invincibili. La trattazione considera poi alcune creature prossime al drago come il serpente alato o Anfiptero, che in grandi stormi vive sugli alberi d'incenso egiziani, e il Basilisco o "piccolo re" (dal greco basiliskos) dei serpenti, rettile alato e coronato ("hanno una sorta di macchia bianca in testa che assomiglia fortemente ad un diadema" (VIII, 33)) di Cirenaica dall'alito venefico e il cui sguardo è mortale per minerali, vegetali, e animali. Nel medioevo il basilisco si è evoluto nella cockatrice o basilicock, con testa e zampe di gallo.

CONCEZIONE MEDIOEVALE DEL DRAGO

Il trattato naturalistico di Plinio contribuì fortemente a mantenere viva la figura del drago anche nei tumultuosi anni che seguirono la fine dell'Impero. Le sue idee trovarono anzi un terreno fecondo, e molti epigoni compilarono regesti di storia naturale con la medesima impostazione esotica, tra cui Gaio Giulio Solino, autore del *Collectanea rerum memorabilium* (III sec.). Ma il vero modello per i bestiari medievali fu il *Physiologos*, trattato redatto in greco nel II sec. La novità presentata da questa opera consistette nell'associazione di descrizioni zoologiche a relative citazioni bibliche. Le prime avevano lo scopo di confermare le verità morali espresse nelle seconde e quindi le interpretazioni fornite potevano allontanarsi anche di molto dai reali comportamenti animali, che non avevano valore in sé, ma servivano a spiegare con un'allegoria dei concetti etici e religiosi: "Ogni oggetto materiale era considerato come la raffigurazione di qualcosa che gli corrispondeva su un piano più elevato e diventava così il suo simbolo" (J. LeGoff, *La civiltà dell'Occidente medievale*). In base a questa logica nel *Physiologos* il drago rappresenta il demonio malvagio che aspira alla distruzione dell'umanità (la colomba), ma teme l'ombra dell'albero peredixion (l'albero della sapienza divina), unico luogo ove la colomba può nidificare senza rischi.
Questa impostazione ispirò quasi tutti i trattati naturalistici fino al XII secolo, ma con significative varianti, come quella adottata da Isidoro di Siviglia (VII sec.) nelle sue *Etymologiae* (Libro XII), un'interpretazione basata sull'etimologia della parola che definiva l'animale, nella convinzione che essa contenesse l'essenza della creatura: "nominare una cosa è già spiegarla". Altri importanti enciclopedie furono il *De rerum natura* di Beda (VIII sec.), il *Liber monstrorum de diversis generibus*, d'autore anonimo (VIII sec.), e il *De universo* di Rabano Mauro (IX sec.), secondo il quale "il drago è il diavolo, è Satana, e draghi sono i suoi adepti" (VIII, 3). L'approccio allegorico condusse infatti a considerare il drago come personificazione del Maligno. Così per Sant'Agostino il Diavolo "è leone e drago: leone per l'impeto, drago per l'insidia" e per San

Colombano "enorme è il drago, spaventoso, tremendo e antico, e un tempo era un viscido serpente" (Adamnan, *Vita Sancti Columbae*). Questa interpretazione del drago come potenza diabolica, proposta dagli enciclopedici altomedievali e penetrata profondamente nell'immaginario europeo, fu mutuata dall'Apocalisse di Giovanni, ove un dragone rosso minaccia la venuta del nuovo salvatore. E' un drago caotico e distruttore, incapace di rigenerare la vita e di iniziare gli eroi: il contrario dell'Ouroboros. Avviata dalle trattazioni naturalistiche, l'idea del drago come simbolo del paganesimo, dell'idolatria, del Diavolo, si inserì nelle tradizioni folkloristiche, nelle leggende e nelle agiografie di tutta Europa e vi rimase per tutto il Medioevo: "così i vecchi mostri divennero immagini dello spirito o degli spiriti del male, o piuttosto gli spiriti malvagi entrarono nei mostri e presero forma visibile" (J. R. R. Tolkien, *Beowulf: mostri e critici*). La carica simbolica satanica del drago si estese a comprendere ogni avversario del Cristianesimo: pagani, mori, eretici, riformati, Turchi, Saraceni, e giustificò l'aggressione della Chiesa nei loro confronti.
Anche l'aspetto esteriore del drago cambiò in relazione al mutamento di significato: la deformità della creatura diventò simbolo esplicito del peccato e del Male. In età medievale il drago venne generalmente descritto come un enorme mostro dotato di corna (tradizionale simbolo diabolico) composto dall'unione di parti del corpo appartenenti a più animali realmente esistenti (personificazione della capacità del Diavolo di assumere più forme): corpo squamoso di serpente, testa e quattro zampe di leone, cresta di uccello, ali di uccello e in età gotica di pipistrello. Oltre alle corna altre caratteristiche lo avvicinavano all'iconografia demoniaca: le grandi ali di pipistrello (ispirate a quelle dei demoni asiatici e introdotte dalla Cina nel XII sec.), la coda a punta di freccia, gli artigli e il potere seducente della sua voce. Secondo i bestiari viveva in grotte o anfratti sotterranei, poteva essere di colore verde, rosso o bianco e il suo potere risiedeva nella lunga coda, con la quale stritolava le sue prede.
Anche dopo il XII sec., nonostante la rinascita in Europa della razionalità aristotelica e il conseguente mutamento della logica di fondo dei trattati naturalistici, l'interpretazione allegorica del drago sopravvisse a lungo nella cultura popolare e nelle letterature volgari. Un approccio allegorico è anche quello del *Bestiaire d'amours* di Richart de Fournival (XIII sec.), che associa descrizioni del comportamento animale a descrizioni di comportamenti amorosi umani. In questa ottica il drago incarna le malelingue: "Il drago infatti non morde nessuno, ma avvelena leccando con la lingua".
E' bene precisare che l'associazione drago-diavolo introdotta dalla tradizione giudaico-cristiana non spazzò via le concezioni preesistenti, radicate nel folklore, e quindi molteplici furono anche nel Medioevo i significati connessi al drago. Esso ancora personificò le forze incontrollabili della natura, e pertanto venne associato alle pestilenze, alle inondazioni, alle carestie. Nei poemi cavallereschi rappresentò l'ostacolo superando il quale gli eroi potevano dimostrare il loro coraggio e conquistare nobili spose. Nelle grandi saghe nordiche il drago, custode di tesori e di segreti ancestrali, fu ancora l'iniziatore dell'eroe (Sigfrido), che, uccidendolo, conquista grandi poteri.
Si può ben dire che il Medioevo sia stato l'età aurea del drago: oltre alle già citate trattazioni enciclopediche e alle agiografie, il drago popolò i canti epici, le saghe nordiche, i racconti cortesi, i poemi cavallereschi, le leggende, le fiabe e le novelle di tutta Europa. Vedremo nel seguito le più importanti narrazioni dell'età di mezzo che hanno per protagonista un drago.

STORIE DI SANTI E DRAGHI

La mutata concezione del drago comportò un cambiamento anche nella figura del sauroctono: se nei miti del mondo antico erano gli eroi e i re gli avversari dei draghi, nelle leggende del Medioevo cristiano questo ruolo spettò ai santi: solo la santità poteva sconfiggere i vassalli del Maligno. Le agiografie sono ricolme di simili confronti. In molte di queste storie il drago è il simbolo del paganesimo e delle eresie realmente affrontate dai canonizzatori cristiani, ma in tanti altri casi la sua figura allude a pestilenze, siccità, inondazioni ed altre catastrofi naturali, eventi la cui causa fu individuata in una potenza demoniaca. In questa logica il tesoro sottratto al drago rappresenta la salvezza dell'anima dei cristiani dalle tentazioni del Maligno. La lista dei santi sauroctoni, emuli dell'Arcangelo Michele, è lunghissima. Vediamo i principali.

Il santo sauroctono più noto, modello per un gran numero di agiografie, è certamente San Giorgio di Cappadocia. La storia del santo fu trascritta per la prima volta nel VI secolo ma l'episodio della lotta contro il drago vi è stato inserito solo alcuni secoli dopo. San Giorgio ebbe grande notorietà soprattutto al tempo delle crociate, allorché divenne simbolo della lotta della Cristianità contro i Saraceni, infedeli e perciò servi del Diavolo, del drago. Le crociate diedero grande impulso al culto del santo, che divenne patrono d'Inghilterra, del Portogallo e della Germania.
Jacopo da Varagine (Varazze) ne *La leggenda aurea* (XIII sec.) narrò la storia del santo: Giorgio era un soldato della guardia dell'imperatore Diocleziano (III sec.), ma quando

PAOLO UCCELLO – SAN GIORGIO E IL DRAGO

questi promulgò un editto con il quale condannava a morte tutti i cristiani, egli, disgustato, abbandonò Bisanzio, divenne un cavaliere errante e si convertì al Cristianesimo. Vagando per la Libia, giunse a Silene. Questa città era terrorizzata da un mostruoso dragone che viveva in una palude prossima all'abitato, dalla quale compieva scorrerie uccidendo con il suo fiato pestilenziale e venefico tutti quelli in cui si imbatteva, uomini o animali. Il drago venne così descritto da Simund De Freine (*Vita di San Giorgio*): "i capelli pendenti come la coda di un cavallo, la fronte pelosa come un orso, dalle corna come un bue, le sopracciglia come code di volpe, il naso pendente come un becco d'astore, la bocca larga come un cane da caccia, mostra i denti come un mastino". Inoltre di solito lo si raffigurava con due ampie ali e una lunga coda a spirale. Gli abitanti riuscivano a tenerlo a bada solo con continue offerte di pecore, che lasciavano legate vicino al lago perché egli se ne cibasse. Finite le pecore, i paesani decisero di sacrificare al drago ogni giorno un giovinetto estratto a sorte. Il prode Giorgio giunse al lago e, vista una fanciulla legata a un palo vicino alla riva, la liberò. La giovane, la principessa Alcyone, gli raccontò della terribile sciagura che gravava sul paese, al che Giorgio decise di adoperarsi per liberare Silene da tale maledizione. Si fece il segno della croce e attese l'arrivo della bestia. Quando il dragone emerse dal lago, il santo afferrò una lancia e la conficcò nello stomaco del mostro, ferendolo e rendendolo inoffensivo, dopodiché lo legò e lo condusse in paese. Impressionati da tale dimostrazione della potenza della fede, gli abitanti della città si convertirono in massa al Cristianesimo e infine il santo mozzò la testa al drago. E' evidente che in questa leggenda il drago rappresenta i rimasugli del paganesimo spazzati via dall'avvento del Cristianesimo. Esistono molte versioni della storia del santo cavaliere, ed alcune di queste sono ambientate in Italia, precisamente in Brianza ed in Maremma.

Al tempo delle persecuzioni anticristiane scatenate da Diocleziano (III sec.), la giovane cristiana Margherita (Marina nelle agiografie greche) di Antiochia rifiutò la proposta di matrimonio del governatore della provincia e, a causa del suo diniego e della sua professione di fede, egli la fece incarcerare. Secondo la tradizione, in carcere a Margherita apparve il demonio sotto forma di un terribile drago, che la tentò più volte, senza risultato. Infine il drago la inghiottì, ma lei, armata da una croce che teneva tra le mani, squarciò il ventre del mostro e ne uscì incolume. Dopo lunghi mesi di prigionia, Santa Margherita fu decapitata.

Secondo il *Libro di Lismore*, il monaco Senan, futuro santo, vissuto a Kilmanagh nel Kilkenny nel VI secolo, grazie all'aiuto degli angeli liberò l'isola di Inis Chataig (l'attuale Iniscarra) da draghi mostruosi.

In Inghilterra si narra che, al tempo di Re Artù, nella palude di Carr vivesse un enorme serpente che predava uomini e bestiame. La gente dei paesi circostanti chiese l'aiuto del re, ma egli non riuscì a trovare il drago. Chiese allora l'aiuto di San Carantoc: il santo recitò una preghiera e le acque della palude ribolliloro, finché un'onda fangosa gettò ai suoi piedi il drago, inerme, che si lasciò legare dal sant'uomo.

Non pochi sono i santi francesi imputati di aver ucciso o domato un drago. Uno di questi è San Marcello, vissuto nel V secolo. Nel capitolo X della sua *Vita Sancti Marcelli*, Venanzio Fortunato (VI sec.) riportò la lotta del santo contro l'infame rettile: un drago era penetrato nel sepolcro di una donna "di nobile famiglia ma di pessima fama" e aveva divorato il suo cadavere. San Marcello, venuto a conoscenza del fatto, andò a combatterlo: il mostro chiese perdono ma il santo "per tre volte percosse il capo del drago col suo bastone". La mostruosa creatura si arrese al potere della fede e Marcello lo esiliò.

Del V secolo è anche la patrona di Parigi, Genoveffa. Si narra che, essendo Parigi assediata dagli Unni e assai scarso il grano, la santa avesse organizzato un convoglio di battelli lungo la Senna per andarlo ad acquistare nel contado. Nel folto del bosco un tronco, rovesciato dalla tempesta, impediva però il passaggio sul fiume. Gli uomini lo spezzarono con l'ascia, ma dalle fenditure uscirono due piccoli draghi, che terrorizzarono i naviganti. Genoveffa allora li scacciò con le sue preghiere.

Nel 520 Rouen era terrorizzata da un colossale drago acquatico dal lunghissimo collo, detto Gargouille, che viveva nella Senna. Appena apriva la bocca lanciava un fortissimo getto d'acqua che devastava e allagava tutta la terra intorno, distruggendo fattorie e facendo annegare molti uomini. L'arcivescovo Romano si recò nella grotta ove il mostro viveva e lo affrontò. La creatura stava per riversare contro di lui il suo getto d'acqua, ma il santo le impose la croce e così dalle fauci del mostro non uscì mai più che un piccolo rigagnolo. San Romano condusse allora la bestia, ormai inoffensiva, in città, dove fu arsa viva su di una pira. Questa storia racconta in termini allegorici la lotta degli uomini contro le inondazioni.

In Provenza il culto di Santa Marta risale al IX secolo ma la storia del suo leggendario viaggio è stata trascritta per la prima volta nel XII secolo. Si narra che Marta di Betania fosse giunta a Marsiglia per operare delle conversioni. Qui venne a conoscenza del fatto che un terribile dragone sputafuoco a 6 zampe, la Tarasque, stava terrorizzando la valle del Rodano tra Avignone ed Arles ed aveva ucciso molti uomini a Nerluc. Gli abitanti di questo paese chiesero alla santa di liberarli dal mostro, poiché essi avevano già provato senza esito. Marta si recò sulle rive del fiume e, non appena il mostro apparve, gli impose una croce e lo spruzzò con acqua benedetta. Questo ammansì il mostro, che si fece legare e portare in paese, che da allora si chiamò Tarascona. La Tarasque venne così descritta da Jacopo da Varagine: "mezzo animale, mezzo pesce, più tozzo di un bue, più lungo di un cavallo, con dei denti simili a spade e grossi come corna" (*La leggenda aurea*).

Racconta una leggenda francese che un principe bretone aveva richiesto l'aiuto dell'abate Efflam (VII sec.) del vicino monastero per porre fine alle malefatte di un drago. Il sant'uomo, armato solo della propria fede, si recò alla tana del mostro e gli impose il segno della croce. Il drago a quella visione si precipitò fuori dalla tana e scappò senza voltarsi fino ad arrivare alle rive dell'oceano dove vomitò sangue.

Secondo una leggenda russa, San Ioann, detto "il paziente", arcivescovo di Novgorod nel XII secolo, ricevette una visita del diavolo che, assunte le sembianze di un drago, tentò vanamente di distrarre il santo dalla sua meditazione, soffiando contro di lui il suo fiato infuocato.

Anche l'Italia ha i suoi santi sauroctoni, uno dei quali è Mamiliano, vescovo di Palermo nel V secolo. In seguito alle persecuzioni anticristiane del vandalo Genserico, egli dovette abbandonare la Sicilia e trovò così rifugio sull'isola di Montecristo. Qui vide spuntare da una caverna un gigantesco serpente alato che sputava fuoco dagli occhi e dagli orecchi. Mamiliano domò la creatura accarezzandola, ed ella visse con lui sull'isola fino al giorno della morte del santo. Quel giorno, pare, il mostro si tramutò in roccia.

Uno dei più noti santi italiani è San Silvestro, Papa dal 314 al 335 durante il regno di Costantino. Una leggenda narra di come egli difese l'Urbe da un mostruoso drago che la minacciava, "ch'era sí velenoso e tanto crudo, / che uccideva altrui sol con lo smago" (Fazio degli Uberti, *Il dittamondo* cap. XIII). La creatura aveva adibito a sua tana l'antico tempio di Vesta nelle viscere del Monte Tarpeio, sotto il Campidoglio. Per raggiungere il suo rifugio Silvestro scese 365 gradini. Giunto al tempio, sigillò la bocca del drago con una fune di canapa bollata con l'anello papale e sigillò le porte bronzee del santuario pagano, destinate a non essere più riaperte. Questa leggenda presenta almeno due livelli di lettura simbolica: da un lato il drago è una raffigurazione dell'anno solare che Silvestro cristianizza scendendo i gradini che portano alla sua tana; dall'altro il drago è il simbolo degli antichi culti pagani che il santo cancella serrando le porte del tempio di Vesta.

Una leggenda racconta che il drago Taranto (o Tarantasio) viveva nel Lago Gerundo, e di lì seminava terrore per miglia e miglia, fino a Lodi. Vagava tra i vapori e le nebbie della palude, facendo sparire nel nulla boscaioli, pescatori e bambini sfuggiti al controllo materno. San Cristoforo con le sue preghiere mise fine all'incubo: infatti le sue implorazioni fecero prosciugare la palude e sul fondo fu trovata una costola del drago, che ancora adesso è appesa al soffitto nella sagrestia della chiesa di Pizzighettone.

Molti altri santi italiani sono noti per aver scacciato o ucciso uno o più draghi: San Siro, San Mercuriale, Frate Silvestro (per ordine di San Francesco scacciò i draghi che infestavano Arezzo), San Guglielmo dell'eremo di Malavalle (uccise un drago che infestava una fonte, impedendo alla popolazione locale di usufruire dell'acqua), San Crescenzio (uccise un drago che devastava il territorio di Città di Castello), San Donato (vescovo di Arezzo, uccise un drago che divorava bambini e avvelenava le acque), San Giusto e San Clemente (scacciarono un gran numero di rettili alati da Monte Nibbio, presso Volterra).

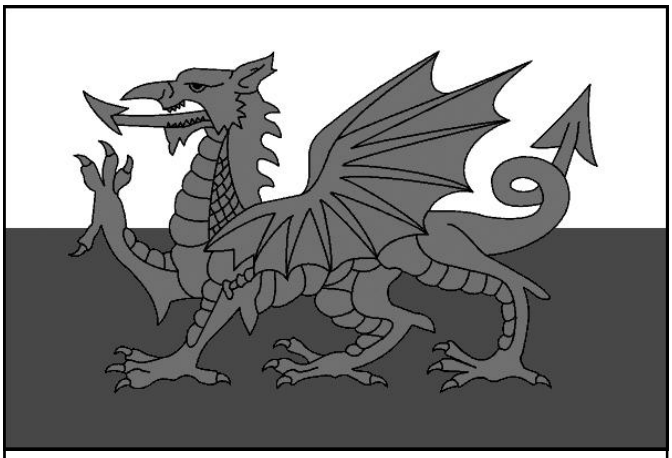
GIOTTO – SAN FRANCESCO SCACCIA I DRAGHI DA AREZZO (ASSISI, BASILICA SUPERIORE, 1296)

LEGGENDE MEDIOEVALI

Nel folklore medioevale gli eroi sauroctoni non furono esclusivamente uomini e donne di chiesa, ma anche re, principi e cavalieri. Vediamo alcune delle principali leggende "laiche"sui draghi che si diffusero nel continente Europeo durante l'età di mezzo.

Moltissime sono le narrazioni tradizionali inglesi relative ai draghi. Esse affondano le loro radici nelle epopee nordiche e germaniche, introdotte dagli invasori anglosassoni e scandinavi, nelle narrazioni agiografiche cristiane (soprattutto la storia di San Giorgio) e nelle tradizioni celtiche. Il gran numero delle genti che hanno popolato la Britannia motiva la diversità delle forme assunte dal drago nel folklore inglese. Il drago più comune nelle leggende è comunque il wurm (o wyrm, da cui l'odierno worm), il "grande verme" di tante saghe nordiche. Lo si descrive generalmente come un gigantesco serpente dall'alito velenoso e coperto di scaglie, senza ali e senza arti, che infesta corsi d'acqua, fonti o profonde caverne. Altro drago piuttosto diffuso nei racconti

tradizionali è il drago araldico, quadrupede ignivomo dotato di lunghi artigli e di due ali di pipistrello.
Il più famoso dei wurm inglesi è senza dubbio il Verme di Lambton. Si racconta che nel villaggio di Washingtown, un giorno John, il più giovane figlio del signore del vicino Lambton Castle, pescò un piccolo verme nero dalla testa di drago. Giunto al paese, lo gettò in un pozzo e se ne dimenticò. Pochi mesi dopo partì per le crociate. Nel pozzo il verme crebbe moltissimo in lunghezza e in potenza, finché un giorno, con sommo terrore degli abitanti, uscì dal pozzo e si diresse verso una collina, ove ristette crogiolandosi al sole. Il verme crebbe ancora, divenendo il flagello della regione: la sua bava scura rinsecchiva l'erba e il suo fiato seccava gli alberi, ma soprattutto cominciò a predare uomini ed animali. I paesani vivevano nel terrore, ma un giorno il signore di Lambton Castle venne a sapere che i vermi erano ghiotti di latte e così ne fece preparare un enorme secchio che lasciò vicino alla collina. Il mostro lo bevve e per il resto della giornata non fece del male ad alcuno. Visto il buon esito, l'offerta fu ripetuta con successo ogni giorno per 7 anni, finché John Lambton tornò dalle crociate e, riconoscendo il verme, volle espiare la sua colpa giovanile eliminando il mostro. A tal proposito chiese consiglio alla vecchia strega di Brugeford, che gli disse di affrontare il verme con una armatura piena di spine e di lame affilate, e, una volta ucciso il drago, di uccidere il primo essere umano che avesse visto, altrimenti una maledizione avrebbe colpito la sua famiglia per nove generazioni. Così John affrontò il verme sulle rive del fiume: si fece avvolgere dalle sue spire, ma l'armatura inflisse gravi ferite al mostro, che poi il crociato finì a colpi di spada. Tornando al castello, vide suo padre correre verso di lui per congratularsi. Incapace di ucciderlo, attirò sulla sua famiglia una maledizione: ogni Lambton sarebbe morto di morte violenta lontano da casa.
Altro wurm piuttosto noto è quello che si racconta infestasse tre pozzi nel paese di Longwitton. Il drago era invulnerabile alle armi fintantoché la punta della coda rimaneva immersa in uno dei pozzi. Un cavaliere riuscì ad ucciderlo attirandolo lontano dalle polle.
Una leggenda abbastanza conosciuta è quella del Verme di Linton, che razziava il bestiame degli allevatori della zona. Fu ucciso dal cavaliere Somerville di Lariston, che riuscì a conficcargli in gola un pezzo di carbone infuocato, bruciandolo vivo.
Una sottospecie di drago tipica dell'Inghilterra è la viverna (wyvern). Essa differisce dal classico drago araldico per la dimensione inferiore, la mancanza delle zampe anteriori e la lunghissima coda, la cui estremità ospita un pungiglione dal veleno mortale. Un cucciolo di viverna, troppo giovane per volare, fu raccolto in un bosco da una bambina di Mordiford nell'Herefordshire. La bambina lo addomesticò, lo nascose nel suo giardino segreto, lo nutrì e giocò con lui. Quando divenne capace di volare, iniziò a procurarsi il cibo da solo, predando uomini ed animali. Un nobile cavaliere, invitato dalla popolazione a porre fine a questa minaccia, lo uccise.
Simile alla viverna è anche il Drago di Wantley, terrore dell'intero Yorkshire. Questo mostro fu eliminato dal cavaliere More di More Hall, dotato di forza leggendaria. More riuscì ad avere la meglio sul drago, dopo due giorni di combattimento, colpendolo con un calcio nel suo unico punto debole: il fondoschiena.
Una notissima leggenda medioevale gallese è relativa al combattimento tra un drago bianco ed un drago rosso. Si tratta di una narrazione molto antica, trascritta solo nel XII secolo *nell'Historia reguem Britannia* di Geoffrey di Monmouth. La storia è ambientata al tempo in cui il re dei Britanni Vortigern, che aveva aperto le porte dell'isola agli invasori angli, juti e sassoni, aveva ripiegato verso il Galles. Qui, sul Monte Snowdon, iniziò la costruzione di una torre, che però si palesò subito difficoltosa, in quanto ciò che veniva innalzato di giorno crollava di notte. Uno stregone gli disse che solo sacrificando un bambino orfano la torre sarebbe stata stabile. Vortigern volle credere alle sue parole e si fece portare un orfanello, che si chiamava Emrys, uno dei nomi di Merlino. Emrys spiegò al re che la reale causa dei crolli era la continua lotta, in un lago sotterraneo, tra un drago bianco, simbolo dei Sassoni, e un drago rosso, simbolo dei Gallesi. Vortigern fece scavare sotto le fondamenta e trovò i due draghi, che continuarono a combattere all'aperto: per tre volte sembrò che vincesse il drago bianco, ma alla fine prevalse il rosso, che ancora oggi spicca sulla bandiera del Galles. Da allora quel luogo fu noto come Dinas Emrys,



BANDIERA DEL GALLES

"la città di Merlino". Nel successivo *Racconto di Lludd e Llewelys* del *Mabinogion* la lotta tra i due draghi termina con la morte di entrambi, che vengono seppelliti a Oxford ma, si dice, risorgeranno per affrontare nuovi invasori: sassoni e britanni erano ormai un solo popolo.

Nel medioevo in Francia sono nate moltissime leggende sui draghi, nella maggior parte delle quali essi infestano laghi, fiumi, pozzi e fonti. Uno di questi draghi leggendari era la Guivre dalla testa cornuta, il cui alito pare avvelenasse, causasse malattie e inaridisse la vegetazione. Si racconta che non fosse un mostro così pericoloso, considerato che alla vista di un uomo nudo fuggiva. Altro drago decisamente originale era il Peluda, un grande rettile quadrupede e ignivomo ricoperto da un gran numero di lunghi aculei che contenevano un potente veleno e potevano essere lanciati anche a molti metri di distanza.

In Italia le leggende nate attorno alla figura del drago sono moltissime, ma quasi tutte hanno per protagonista un religioso. Tra quelle "laiche", che comunque poche non sono, v'è la storia del Cifero Serpente, mostruoso incrocio tra un serpente gigante ed un lucertolone che pare infestasse le selve del Monte Amiata, uccidendo uomini e animali e carbonizzando le foreste con il suo alito infuocato. Il drago fu ucciso dal Conte Guido Sforza, che come prova della sua impresa, esibì il gigantesco cranio del mostro.

Nelle byliny, ballate epiche orali russe ed ucraine del Medioevo, sono abbastanza frequenti i draghi, spesso dotati di più teste. Queste narrazioni furono molto influenzate dalla storia di San Giorgio, giunta dalla Grecia, e pertanto anche nei principati russi il drago (zmej) assunse un significato demoniaco. In queste storie esso simboleggia anche la reale lotta degli eroi cristiani contro il paganesimo e le orde asiatiche che minacciavano la Santa Russia. Una bylina molto nota trascritta nel X secolo racconta la lotta contro un drago dell'eroe principale del ciclo kieviano, Dobrýnja, un personaggio realmente esistito, fiero nemico del paganesimo e canonizzatore di Novgorod. Dobrýnja, cacciatore di draghi, mentre stava attraversando il fiume Pučaj fu attaccato dal drago Gorynič, "il drago Gorynič munito di tre teste / il drago Gorynič che ha dodici code" (v 116-117). Dobrýnja, disarmato, colpì il drago con un cappello da pope e lo atterrò. Gorynič pregò l'eroe di non ucciderlo e in cambio promise di non far più del male agli uomini, così Dobrýnja lo lasciò andare. Ma il drago, traditore, attaccò Kiev e rapì la nipote del principe Vladimir. Dobrýnja venne incaricato di ritrovare la giovane e, dopo un lungo viaggio, giunse alla tana del drago sui Monti Soročin, ove Gorynič si sottomise al volere dell'eroe e liberò tutti i prigionieri. In questa storia il drago è una chiara allusione alla lotta di Dobrýnja contro il paganesimo

.

Nel Medioevo tra i marinai circolava una leggenda secondo la quale i cicloni e le trombe d'aria erano generati dai "draghi delle tempeste", lunghissimi draghi neri che, gettandosi nel mare per abbeverarsi, sollevavano onde altissime che gettavano le navi a grandissima distanza. Si raccontava che l'unico rimedio per farli allontanare fosse fare molto rumore, con le grida o con i tamburi.

SIGURD E FAFNIR

Abbiamo appena visto come nelle leggende medioevali l'uccisione dei draghi non sia stata competenza esclusiva dei santi. Soprattutto nel Nord Europa, dove la penetrazione del Cristianesimo fu più tarda e più lenta, i protagonisti delle battaglie con il drago furono re, principi ed eroi e il senso del drachenkampf non ebbe niente a che vedere con il mandare a monte i malefici piani del Diavolo. Questo significato va invece ricercato nella conquista del tesoro sorvegliato dal drago, tesoro che consiste in grandi poteri ancestrali. E' questo il senso della scontro tra Sigurd, l'eroe sauroctono per eccellenza, e il drago Fafnir.

La storia del tesoro dei Nibelunghi, dell'eroe nordico, delle sue imprese, della sua morte e della fine dei suoi uccisori è nata probabilmente nella tradizione orale germanica dopo l'eccidio dei Burgundi da parte degli Unni nella battaglia dei Campi Catalauni (436) e nei secoli successivi venne romanzata da alcuni poeti renani. Tra il VI e il VII secolo la leggenda di Sigfrido si diffuse dalla valle del Reno in tutti i paesi di ceppo germanico e pertanto ne furono realizzate molte trasposizioni. Le più importanti versioni sono contenute nelle opere islandesi *Edda Maggiore* (XII sec.), *Völsungasaga* (XII sec., parafrasi dei canti dell'Edda), e *Edda minore* (XIII sec.), e nel medio-alto tedesco Nibelungenlied (circa 1200), poema eroico compilato da un anonimo poeta austriaco o bavarese. Le versioni scandinave narrano una forma più arcaica della storia rispetto al *Nibelungenlied* e dedicano maggiore attenzione al combattimento con il drago.

La *Völsungasaga* narra la storia del tesoro del nano Andvari, che vi aveva gettato una maledizione secondo la quale tutti i possessori del tesoro eccetto lui sarebbero morti di morte violenta. E così avviene: Loki ruba il tesoro per darlo come risarcimento al gigante Hreithmar, che viene ucciso nel sonno dai suoi due avidi figli: Regin e Fafnir. Fafnir inganna il fratello e si rifugia con tutto il tesoro in una grotta nella terra desolata di Gnita, dove, grazie ad uno degli oggetti magici di Andvari, si trasforma in drago per poterlo difendere meglio. Regin invece viene assunto come fabbro dal re di

COPERTINA DEL LIBRETTO DI SALA PER LA PRIMA DE «DIE NIBELUNGEN», 1924

Danimarca Hjalprek, il quale affida al gigante l'educazione del giovane Sigurd (Siegfried nella versione tedesca), figlio postumo di Sigmund, nipote di Volsung e discendente di Odin, che il re ha accolto presso la sua corte. Regin alleva Sigurd in una selva, dove riforgia per lui la spada del padre, Gram ("irata"), e, desideroso di recuperare il tesoro del nano, lo convince ad attaccare il drago Fafnir. Fafnir è un lindwurm (o lindorm, "lungo verme"), un drago a due zampe senza ali dal dorso coperto di scaglie indistruttibili, figura tipica delle leggende del Nord. Il punto debole del lindworm è l'addome, non protetto da scaglie, per cui, su consiglio del suo mentore, Sigurd scava una fossa lungo il percorso che il drago compie ogni mattina per andare ad abbeverarsi e, all'arrivo del mostro, trafigge il suo ventre con la spada, uccidendolo. In punto di morte il drago rivela all'eroe volsungo la maledizione che grava sul tesoro. Nella versione tedesca della leggenda, il sangue che esce dalle ferite del drago e bagna Siegfried lo rende invulnerabile, ad eccezione dell'area tra le scapole, non toccata dal sangue perché coperta da una larga foglia di tiglio. Vedendo che non c'è più pericolo, Regin esce dal suo nascondiglio, estrae il cuore di Fafnir e lo porge al figlioccio perché lo cuocia. Mentre sta arrostendo il cuore del drago, Sigurd si lecca le dita insanguinate per pulirle e immediatamente dopo si rende conto di comprendere il cinguettio degli uccelli: i volatili lo avvisano che chi mangerà il cuore del drago diventerà l'uomo più saggio del mondo e lo avvertono che Regin intende ucciderlo a tradimento per tenersi tutto il tesoro. Sentito ciò, il volsungo decapita il suo mentore e mangia il cuore del mostro. Sigurd, "guardiano della vittoria", si impossessa dell'oggetto più prezioso del tesoro: Andwaranaut, l'anello d'oro rosso di Andvari.

L'uccisione del drago Fafnir da parte di Sigurd presenta una simbologia molto simile a quella vista relativamente ad alcuni miti classici. Come nel mito del Vello d'Oro, infatti, il drago custodisce un tesoro che va ben al di là degli oggetti d'oro e d'argento. Il tesoro di Fafnir è piuttosto l'immenso potere che la sua uccisione fa conquistare a Sigurd: potere derivante dall'immortalità (l'invulnerabilità quasi totale alle armi), dall'accesso ad una conoscenza esoterica (il linguaggio dei volatili), da un livello superiore di cognizione (la saggezza superumana) e dal primato sugli eroi (l'Andwaranaut). Secondo R. Guenon "tale conquista dell'immortalità implica la reintegrazione nel centro dello stato umano, nel punto in cui si stabilisce la comunicazione con gli stati superiori dell'essere, [...] comunicazione rappresentata dalla comprensione del linguaggio degli uccelli, [...] simbolo degli angeli, vale a dire degli stati superiori" (*Simboli della scienza sacra*). Il drago è quindi l'iniziatore, il maestro dell'eroe che "si sacrifica rivelando al suo uccisore [...] il segreto profondo dell' essere" (F. Cardini, *Mostri, belve, animali nell'immaginario medioevale - il drago*).

BEOWULF

L'altro grande drago della letteratura eroica nordica è quello affrontato dal leggendario re scandinavo del VI secolo, Beowulf, le cui avventure furono rievocate nel più antico poema epico germanico, composto in lingua anglosassone probabilmente all'inizio dell'VIII secolo in uno dei territori inglesi occupato dagli scandinavi (Northumbria) e contenuto nel codice manoscritto *Cotton Vitellius* (X sec.).

La narrazione della lotta del mitico guerriero svedese contro un drago occupa l'ultima parte del *Beowulf*: circa cinquant'anni dopo l'uccisione di Grendel, Beowulf, re dei Geati, deve affrontare una nuova minaccia per il suo popolo. Un servo fuggiasco, alla ricerca di un luogo ove nascondersi, si rifugia in un enorme tumulo funerario roccioso. Nel buio della cavità scorge la sagoma di un drago dormiente accovacciata su di un cumulo di oggetti e monete d'oro. Ruba una coppa d'oro e fugge verso casa. Al tramonto il drago si sveglia e si rende conto del furto. Infuriato, con il suo alito infiammato appicca fuoco a fattorie e villaggi in tutto il regno. L'anziano re Beowulf e undici cavalieri, guidati dal servo, si recano al tumulo per eliminare la causa di tanti lutti. L'eroe impone ai compagni di lasciarlo combattere da solo, si avvicina all'entrata del tumulo e urla al drago di uscire fuori a lottare. La creatura esce dalla cavità e vomita le sue fiamme sul re, che si difende con lo scudo di ferro e colpisce il mostro con la sua spada Naegling, la cui lama però si spezza. Vistolo disarmato, il drago affonda le sue zanne nel collo dell'eroe. In aiuto dell'anziano re accorre il giovane cavaliere Wiglaf, che con la sua spada ferisce il ventre e le fauci del mostro, dando a Beowulf la possibilità di infliggergli un colpo mortale con il pugnale. Il drago cade a terra morto, ma anche il re muore per le ferite riportate. E' la sua ultima vittoria, che paga con la vita.

Sulla base dei riferimenti contenuti nel *Beowulf* possiamo immaginare questo drago come un enorme serpente velenoso coperto di scaglie (un classico wyrm nordico), capace di volare grazie a larghe ali membranose e di espellere fiammate ("un drago violento, che vola di notte circondato di fuoco").

Molto probabilmente il *Beowulf* è stato composto sulla base di antiche tradizioni orali da un anonimo poeta cristiano che, scrivendo dei tempi antichi, intendeva rievocare i nobili valori dell'epoca eroica: egli "volgendosi indietro all'eroismo e alla sua tristezza, trovava in essi qualcosa di permanente e di simbolico" (J. R. R. Tolkien, *Beowulf: mostri e critici*). Conseguentemente, nel *Beowulf* convivono elementi delle antiche leggende nordiche (Sigurd) e delle agiografie cristiane (San Giorgio). Questa commistione si riflette anche sul significato da attribuire al wyrm, risultante dal bilanciamento tra due diverse concezioni: da un lato esprime la bestialità, l'ostilità propria dell'essere mostruoso e incarna le paure più recondite degli uomini, l'oscuro pericolo che al crepuscolo emerge dalle profondità acquee o telluriche; dall'altro dà corpo alla malvagità, alla malizia, alla cupidigia e alla crudeltà del Maligno. Questo drago, infatti, è sì un nemico dell'umanità e dell'unico Dio, ma è pur sempre un'entità materiale, le sue armi sono fisiche e viene ucciso da una

spada e non dal potere della fede. Lo stesso Beowulf non è più Sigurd ma non è ancora Giorgio. Questo sincretismo tra concezione pagana e cristiana è evidente anche nel significato della morte dell'eroe: il vecchio Beowulf, nell'affrontare da solo il drago nonostante senta vicina la sua ora, manifesta il caratteristico eroismo nordico, quel nobile inflessibile coraggio che spinge gli eroi norreni a combattere contro un mondo oscuro e ostile malgrado avvertano come fatalmente inevitabile la sconfitta e la morte ("la paga dell'eroismo è la morte"). Eppure alla fine dell'eroe si può attribuire anche un valore cristiano: la sconfitta finale contro il mostro fa parte del disegno della Provvidenza divina ed è un sacrificio necessario per conquistare la vera vittoria finale, la salvezza dell'anima. La morte del vecchio re ha forse anche un altro significato: uccidendo il drago egli porta a termine il supremo dovere degli eroi nordici, l'eliminazione della più antica e più potente creatura mostruosa, esaurendo così la sua funzione eroica.

LETTERATURA CORTESE

Nei poemi cavallereschi, scritti in Francia, in Germania ed in Inghilterra tra il XII e il XIII secolo, il drago assume una connotazione simbolica decisamente diversa rispetto a quella altomedioevale. In queste produzioni letterarie, infatti, alla morale cristiana, tipica delle narrazioni agiografiche, e ai valori eroici, propri delle saghe nordiche, si affianca l'etica cavalleresca, caratterizzata dalla fedeltà al proprio signore e alla donna amata, dalla lealtà e dalla dedizione al compito assegnato. Inoltre la lotta con il mostro è solo uno dei temi cavallereschi, ed è talora soffocata dalle storie amorose e dalla contesa con altri cavalieri. In questa logica il drago cessa di rappresentare una personificazione del Maligno e diventa il simbolo delle forze contrarie all'etica cortese e degli ostacoli che il cavaliere deve superare per dimostrare la sua virtù, la sua lealtà ed il suo amore.

Nel ciclo arturiano figurano numerosi draghi. Nelle storie bretoni due draghi sorvegliano la prigione costruita da Morgana la Fata nella Valle Senza Ritorno, nel cuore della foresta di Broceliande, ove ella incarcera i cavalieri che hanno tradito la donna amata. Nel *Lancillotto ed Elaine* di T. Malory Lancillotto libera un paese da un drago che infesta un sepolcro. Perceval/Parsifal vince un drago malvagio sul colle di Montesclere e un altro, colpevole d'aver rapito un cucciolo di leone, su di un'isola. Nel *Perlesvaus ou Le Haut Livre du Graal*, continuazione anonima dell'incompleto *Perceval* di Chretien DeTroyes, lo stesso eroe sconfigge il Cavaliere del Drago, il cui scudo magico, al quale è attaccata una testa di drago, può lanciare fiammate a molti metri di distanza. Grazie alla protezione dello Scudo di Giuseppe d'Arimatea, Perceval/Perlesvaus si difende dagli attacchi dell'avversario, dopodiché passa all'attacco: taglia con la spada il braccio con il quale il Cavaliere del Drago sorregge lo scudo magico, lo raccoglie e lo rivolge contro il suo proprietario, carbonizzandolo.

LETTERATURA VOLGARE ITALIANA

In Italia, nel basso Medioevo, la nascita e il successivo sviluppo della letteratura volgare non mutò il significato attribuito al drago, che nella maggior parte dei casi fu sempre simbolo del Diavolo, secondo l'interpretazione apocalittica. Non mancarono però anche letture diverse, che associarono il drago a fenomeni naturali o a tratti caratteriali o si limitarono a considerarlo nella sua natura di animale ostile.

Uno dei primi esempi si trova nel *Liber Antichristi* di Uguccione da Lodi (XIII sec.), ove il Diavolo è descritto come "uno draco anti[c]o ke sta en flamma oscura, / zoè Lucifer maligna crea[tura]".

Due draghi, studiatissimi, figurano nella *Commedia* dantesca. Nel Canto XXV dell'*Inferno* è descritto il centauro Caco, figlio di Vulcano e ladro d'armenti ucciso da Ercole, sulle cui spalle "con l'ali aperte li giacea un draco; e quello affuoca qualunque s'intoppa": un drago che brucia con l'alito fiammeggiante chiunque s'avvicini. Nel Canto XXXII del *Purgatorio* Beatrice mostra a Dante la storia e il destino della Chiesa, rappresentata da un carro che viene attaccato da molti animali e mostri, finché "parve a me che la terra s'aprisse tr'ambo le ruote, e vidi uscirne un drago che per lo carro sù la coda fisse; e come vespa che ritragge l'ago, a sè traendo la coda maligna, trasse del fondo, e gissen vago vago": la terra si apre sotto il carro e ne esce un drago che con la coda stacca una parte del fondo e la porta via.

L'interpretazione di questa figura non è pacifica: per alcuni il drago simboleggia Satana che toglie alla Chiesa lo spirito di umiltà ispirandole la cupidigia per le cose terrene; per altri rappresenta gli scismi e le eresie che l'hanno indebolita sottraendole fedeli; per altri ancora il drago allude a Maometto e all'Islam. Questi due canti propongono due diverse concezioni del drago: nel primo il drago rappresenta la forza bestiale della natura, nel secondo la forza diabolica del nemico dell'unico Dio.

Ricca di significato è la presenza dei draghi ne Il Guerrin Meschino (1409) di Andrea dei Mangabotti da Barberino, rielaborazione di una duecentesca chanson de geste francese. Nelle corso delle sue avventure il Guerrino giunge nel reame della fata Alcina, ove assiste ad un evento sconvolgente: il sabato, per volere divino, tutti gli abitanti del reame fatato si trasformano in mostri differenti, a seconda della diversità dei peccati commessi in passato, e mantengono questo stato fino alla domenica mattina. Il cavaliere vede un uomo "diventar a un tratto un orribile drago, tanto fiero e spaventoso, che mai vidi al mondo più brutta cosa di quello. Costui aveva sulla testa sette corna, e se ne stava immobile affatto". La fata spiega al cavaliere che "quei sette corni che gli vedesti spuntare sul capo, voglion dire i sette peccati mortali che ognora commise al mondo" (Parte Quinta, Capitolo XI). Il drago è associato al peccato e quindi ancora una volta all'opera del Maligno.

IL DRAGO NELL'ARALDICA

Nel Medioevo il drago divenne uno dei simboli araldici per eccellenza. Le origini di questo utilizzo sono molteplici e risalgono all'antichità. Ai tempi dell'Impero Romano il dragone era un'insegna delle coorti legionarie, al pari dell'aquila. Le antiche popolazioni germaniche pitturavano un drago sui loro stendardi, allo scopo di incutere terrore nei nemici. I vichinghi dipingevano draghi sui loro scudi e scolpivano teste di drago sulla prora dei loro drakkar, nella convinzione di poter così acquistare la forza e la potenza del mostro. I capi dei Pitti si tatuavano le braccia con draghi stilizzati per evidenziare il loro status. Presso i Celti dell'isola di Britannia l'emblema del drago era simbolo di sovranità e di autorità e la parola dragon significava "condottiero". Il nome del grande re britanno Uther Pendragon significa appunto "il condottiero del dio Bran", in quanto Uther Ben ("la magnifica testa") era uno degli appellativi del dio. Anche Artù aveva come stendardo un drago. Nel corso del Medioevo molti re, principi, cavalieri e nobili casate esibirono un drago nelle loro armi araldiche. Ad esempio un drago rosso (ddrayg goch) comparve sulle insegne dei principi gallesi di Guynedd (VIII sec.). Il drago araldico affermatosi nel Medioevo è generalmente raffigurato con testa appuntita, lunga lingua terminante a punta di saetta, pelle a scaglie sui fianchi e sul ventre, spine sul dorso, ali di pipistrello, zampe d'aquila o di leone, coda terminante a punta di saetta. Uno dei draghi araldici più noti è quello che ornava lo stemma dell'Ordine del Dragone, fondato nel 1387 da Sigismondo, re d'Ungheria e futuro Imperatore del Sacro Romano Impero, e sciolto nel 1437 alla sua morte. Fine dell'Ordine era la lotta contro i Turchi e contro gli eretici hussiti ai confini orientali dell'Impero. Il voivoda di Valacchia Vlad II ricevette l'investitura dell'Ordine nel 1431 e per tale motivo i nobili romeni gli attribuirono l'appellativo di Dracul, dal romeno drac, che può indicare sia il drago che il Diavolo. Il duplice significato di questa espressione amplificò la terribile fama di Vlad II e soprattutto del figlio Vlad III Dracula ("figlio di Dracul") detto Tepes, l'impalatore. Altro utilizzo araldico del drago si ebbe alla fine dell'età di mezzo con l'introduzione in Francia di un nuovo tipo di milizia a cavallo, una via di mezzo tra cavalleria pesante e leggera, erede degli archibugeri a cavallo italiani: questi soldati furono chiamati Dragoni in quanto lo stendardo della milizia raffigurava un drago.

CONCEZIONI EXTRAEUROPEE DEL DRAGO

Abbandoniamo per adesso la storia del drago in Occidente per analizzare come esso sia stato concepito e rappresentato al di fuori del continente europeo.

Abbiamo visto come nell'Europa medioevale nella maggior parte dei casi il drago abbia incarnato una simbologia negativa e sia stato associato alla distruzione, al peccato, al Male. In Estremo Oriente, al contrario, gli uomini hanno sempre visto in loro delle potenze benefiche legate al Cielo e alle divinità, dotate di grande saggezza e apportatrici di pace e prosperità. Nel taoismo il drago è connesso all'eterno principio solare yang, contrapposto al complementare principio notturno yin, e simboleggia la forza creatrice della natura, lo spirito del rinnovamento e del ciclo vitale, il tempo e il ciclo annuale. Nell'antica Cina si percepiva la sua potenza nella folgore, nel tuono e nelle nuvole e lo si invocava nei periodi di siccità affinché apportasse la pioggia. "La terra s'accoppia col drago" è un'espressione ancora utilizzata per indicare la pioggia. Simbolo celeste di fertilità, il drago in quanto yang veniva associato anche alla primavera, alla vegetazione, al sorgere del sole, all'oriente, al colore verde. Il drago cinese (lung), oltre ad essere un segno del calendario, è uno dei quattro beneauguranti animali magici della tradizione, accanto alla tartaruga, all'unicorno e alla fenice. *L'I Ching* (Libro dei mutamenti) evidenzia il suo essere saggio e sapiente; sapienza che, si dice, talvolta in passato i draghi hanno trasmesso agli uomini: fu un drago emerso dal Fiume Giallo a rivelare ad un imperatore il simbolo circolare che rappresenta l'azione di yin e yang e gli otto trigrammi che costituiscono il sistema divinatorio dell'I Ching. I cinesi consideravano i lung come dei semidei, e infatti molte nobili dinastie rivendicavano di discendere da draghi e molte leggende narravano di grandi uomini divenuti draghi. Il drago cinese è yang ma è anche yin in quanto molto legato all'elemento acquatico. Per questo motivo non tutti i draghi delle leggende sono potenze benefiche: esistono anche draghi nemici dell'umanità e del Cielo, ma sono una minoranza. Infatti delle 117 scaglie che ricoprono il corpo di ogni lung, 86 sono infuse dell'essenza benevola yang e 36 sono imbevute dell'essenza oscura yin, cosicché il drago è generalmente una creatura benigna.

Questo ribaltamento del significato attribuito al drago nella civiltà cinese rispetto alla civiltà occidentale è davvero singolare ed enigmatico. Tale profonda diversità ha origini certo molto antiche e non può essere stata originata dall'odio per gli invasori tartari del XIII secolo e dalla demonizzazione dei loro dei. G. Durand e C. Sun la motivano con la diversità delle rispettive filosofie: la cultura occidentale è caratterizzata da una forte contrapposizione tra l'essere ed il non essere, tra il Bene ed il Male, e in questa logica si inserisce alla perfezione la lotta dell'eroe solare contro la creatura delle tenebre, il drago. Nella filosofia cinese, invece, i due opposti yang e yin si ricombinano continuamente secondo differenti configurazioni (64 secondo *l'I Ching*) dando vita ad un incessante mutamento che il drago, in quanto creatura celeste, deve mantenere sottocontrollo. "l'una di fronte all'altra si trovano innalzate due visioni del mondo: una che salva l'essere-uno facendo a pezzi il drago, l'altra che si contenta di mettere in ordine cambiamenti e trasformazioni" (*Il drago in Asia e in Europa*).

Secondo la mitologia dell'antica Cina i draghi esistono dall'inizio dei tempi e l'umanità è stata generata proprio da due dei-draghi. Un popolare mito cosmogonico narra le imprese di Fu Xi e Nu Wa, fratello e sorella, esseri dal corpo di drago ma dal volto umano. Nu Wa creò l'umanità in uno stagno fangoso: all'inizio modellò i corpi dei futuri esseri umani con dell'argilla gialla, ma visto che il lavoro era lento, cambiò metodo. Immerse una corda nella pozza fangosa e poi la scosse: ogni goccia di fango divenne un

essere umano. I primi uomini, modellati con cura, erano destinati ad essere nobili e ricchi, mentre i secondi venuti erano destinati a vivere da plebei. Nu Wa insegnò ai primi esseri umani a perpetuare la specie, mentre Fu Xi insegnò loro a cacciare, a pescare, a suonare il flauto, ad accendere un fuoco e a scrivere. Un dio minore, Kong Kong, anch'egli dal corpo di drago e dal volto umano, si ribellò all'autorità dei due fratelli e si scagliò con tutta la sua forza contro il monte Pü Chu, uno dei pilastri che sostengono la volta celeste, aprendo una breccia nel cielo sopra il monte, da cui scaturirono tremende inondazioni. Nu Wa rattoppò la volta celeste con pietre di cinque colori, con canne di bambù e con le zampe di una tartaruga, ma qualche piccolo foro persisteva, per cui pose a difesa del pilastro un drago dalle fauci di fuoco e dal corpo fiammeggiante. Fu Xi, dopo la riparazione del cielo, uccise il ribelle Kong Kong. Un altro importante mito racconta che il leggendario Imperatore Giallo Huang Ti, primo sovrano della terra, salì in cielo sul dorso di un drago signore delle acque celesti.

Il drago cinese è generalmente rappresentato come un lungo serpente barbuto con quattro piccole zampe e privo di ali. Secondo Wang Fu, maestro della dinastia Han, il suo aspetto deriva dalla combinazione di elementi appartenenti a nove differenti creature realmente esistenti: corpo di serpente, scaglie di carpa, testa di cammello, corna di cervo gigante, occhi di coniglio, orecchie di toro, collo e cresta d'iguana, zanne di tigre, artigli d'aquila. La sua voce ricorda il tintinnio delle pentole di rame e il suo sangue è nero e giallo, colori primordiali del cielo e della terra. Alcuni testi parlano di draghi capaci di mutare forma o di diventare invisibili. Secondo la tradizione, dopo la schiusa dell'uovo ad un drago servono dei millenni per raggiungere la maturità. In molte leggende sono descritte le proprietà taumaturgiche della carne, del sangue, degli occhi, dei denti e della saliva del drago: ad esempio si racconta che il succo contenuto negli occhi possa guarire la cecità. I draghi cinesi sono raffigurati generalmente nei colori blu, rosso, giallo, bianco e nero e con una grande perla nelle fauci o tra gli artigli. Secondo le leggende questa è la fonte del loro potere; se viene ingerita da un essere umano questi si trasforma in un drago.

Nei miti e nelle leggende cinesi compaiono molti draghi, suddivisi in alcune tipologie o specie, le più importanti delle quali sono quattro:

Drago celestiale o T'ien lung: è la cavalcatura degli immortali, protettore del regno celeste e guardiano delle dimore degli dei. Il suo corpo presenta un colorito verde chiaro, e le sue zampe terminano in cinque artigli. Come ministro degli dei e dispensatore di giustizia, colpisce con il fulmine i peccatori.

Drago spirituale o Shen lung: è l'azzurro signore del vento, delle nuvole e delle piogge. I suoi artigli causano fulmini, la sua voce muove i venti. Questi draghi risiedono sulle nuvole e sono governati dal re Lung wang. In quanto apportatori di pioggia sono i più venerati dal popolo. Appartiene a questa specie il Duca del Tuono, Lei kung, detto Fong long, che si percuote il ventre per produrre il tuono.

Drago terrestre e acquatico o Ti lung: verde sovrano dei fiumi, dei ruscelli e dei mari, ne regola il flusso. Vive in caverne o nelle profondità acquatiche. Fanno parte di questa specie il Chiao, drago delle paludi e delle caverne montane, e il Li, drago dell'oceano, privo di corna. L'immortale re dragone del mare, Hăi lung wang, abita in un palazzo sul fondo dell'oceano. A questa categoria appartengono anche i draghi protettori dei fiumi del nord, del sud, dell'est e dell'ovest, governati dal re Chien tang, immenso drago rosso con la criniera infuocata.

Drago sotterraneo o Fu ts'ang lung: dorato guardiano di antichi tesori nelle cavità più profonde della terra.

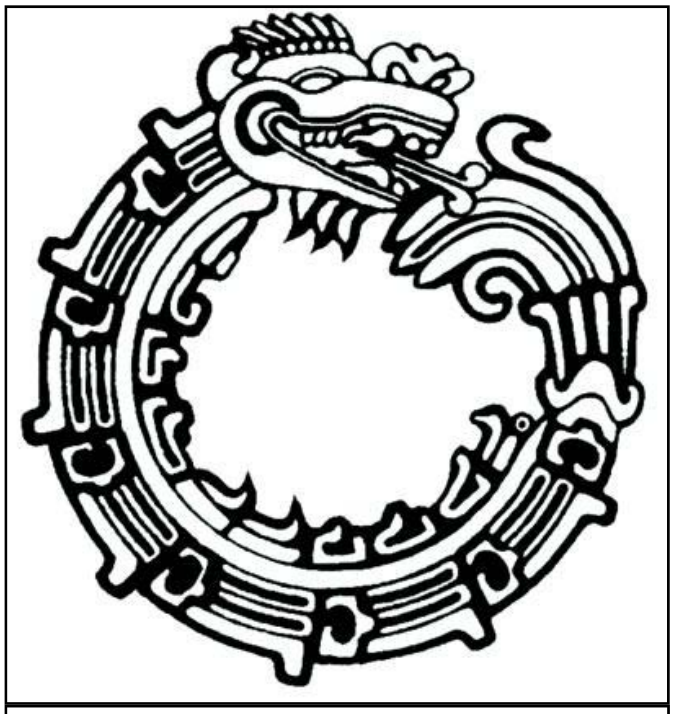
Dal tempo della dinastia Han (206 a. c.) il drago è il simbolo del potere imperiale. Un simbolo molto coerente, in quanto presso gli antichi Cinesi esso rappresentava, tra le altre cose, la funzione ordinatrice divina che garantisce il mantenimento del ciclo vitale. Le vesti, i mobili, il trono del Figlio del Cielo erano ornati con draghi dorati, Shen lung dotati di cinque artigli per zampa, decorazione che nessun altro poteva utilizzare. A questo proposito D. Bartoli notava che: "e non che il vasellamento, gli addobbi e quant'altro serve in palagio è foggiato a dragoni, ma perfino i tegoli delle copriture dé tetti ne sono vagamente stampati: e questa è la divisa con cui in tutta la Cina si contrassegna quel che propriamente è cosa del re, palagi, navi, bandiere" (*Cina*, 1663). Il trono dell'imperatore cinese era detto il Trono del Drago, la sua faccia il Volto del Drago, il suo portamento il Movimento del Drago, la sua voce la Perla del Drago. Inoltre alla sua morte si diceva ch'era volato in cielo prendendo l'aspetto di un drago.

Questa concezione del drago non è limitata alla Cina, ma è comune a tutta l'Asia sud-orientale. Ad esempio ancora oggi sulla bandiera del Bhuthan svetta un drago: il nome tibetano del paese, Druk Yul, significa, appunto, "paese del drago".

I draghi dei miti e delle leggende giapponesi derivano da quelli cinesi ma sono più serpentini nella forma, hanno 3 artigli per arto e sono per la maggior parte creature incapaci di volare, che vivono nei mari, nei laghi e nelle cavità sotterranee. Inoltre la loro natura non è necessariamente benevola. Un antico mito, la cui trama è decisamente simile al tipico schema europeo "uccidi drago, salva fanciulla, sposa fanciulla", racconta dell'uccisione del leggendario Ottuplo Serpente di Koshi (Yamata no Orochi) da parte del dio Susanoo. Nelle leggende giapponesi questo essere simile all'Idra viene descritto come un immenso serpente dotato di otto teste e otto code che cinge serpeggiando 8 valli e 8 collline; alberi e muschio germogliano sulla sua schiena e i suoi occhi sono rossi come quelli di un demone. Racconta la mitologia giapponese che Susanoo, violento dio delle tempeste e dei mari, fu esiliato dalle Alte Pianure del Cielo a causa di una grave offesa recata alla sorella Amaterasu, la dea del sole, e costretto a vagare sulla terra. Nel paese di Izumo una coppia di vecchi chiese il suo aiuto pregandolo di uccidere il drago che ogni anno da 7 anni rapiva uno dei loro figli. Degli otto eredi che avevano generato solo una giovinetta era rimasta, Kushinadahime, ed era ormai giunto il tempo che il drago venisse a prenderla. Susanoo accettò di affrontarlo in cambio della mano della fanciulla. Costruì una

mastodontica staccionata di legno con otto aperture e, dietro ognuna di esse, pose un barile pieno di sake, la bevanda preferita dai draghi. Il mostro arrivò e, attirato dall'odore di sake, cacciò le otto teste nelle otto aperture e bevve tutto il liquore. Le otto teste caddero addormentate e, senza perdere tempo, il dio le mozzò con la sua spada. In una delle code del drago rinvenne una magnifica katana dorata, che chiamò Tsumugari ("la ben affilata"). Pentito dei suoi passati errori, come segno di riconciliazione consegnò la spada ad Amaterasu, che la diede al nipote Ninigi, primo imperatore del Giappone, e fa tuttora parte del tesoro imperiale.

Una figura prossima nella simbologia ai benevoli draghi cinesi è il Serpente Piumato, Quetzalcoatl, benefico dio civilizzatore delle popolazioni precolombiane. Il suo culto fu introdotto dagli Olmechi e rapidamente assimilato anche dalla civiltà Maya (ove prese il nome di Kukulcan), dai Toltechi e dagli Aztechi. Il suo nome descrive il suo aspetto: una mitologica unione tra un serpente (coatl) ed un Quetzal, uccello tipico dell'America Centrale dal piumaggio dorsale verde smeraldo. Quetzalcoatl, dio della creazione, del sole, del vento, del ciclo vitale, della sapienza divina, signore degli dei, secondo gli Aztechi con il suo respiro faceva compiere al sole il suo tragitto. Pare potesse assumere forma umana, nel qual caso portava una maschera turchese di serpente ed un manto di penne di Quetzal. Molti miti narrano dei suoi dissidi con il fratello Tezcatlipoca, dio del fulmine, della guerra, dell'oscurità e dell'inganno. Secondo uno di questi Tezcatlipoca drogò Quetzalcoatl con il succo fermentato dell'agave e lo spinse a compiere incesto con la sorella Quetzalpetatl. Una volta sobrio, Quetzalcoatl si vergognò di quel che aveva fatto e decise di uccidersi per riscattare il suo onore. Sulle rive dello Yucatán preparò una pira funebre e vi si immolò. Nel reame dei morti, governato dal padre Mictlancuhtli, egli prese le preziose ossa conservate dal genitore. Tornato nella terra dei vivi, con le ossa e il suo sangue diede vita al primo popolo, cui insegnò la coltivazione del mais, la lavorazione della giada e l'astronomia. Dopo aver insegnato loro tutto ciò che sapeva, partì verso est su una zattera di serpenti intrecciati e promise che un giorno sarebbe tornato. All'alba successiva apparve nel cielo una nuova stella, Quetzalcoatl (Venere). Quando la flotta di Cortés sbarcò sulle coste del Messico (1519) proveniente da est, gli Aztechi pensarono che il dio fosse tornato.



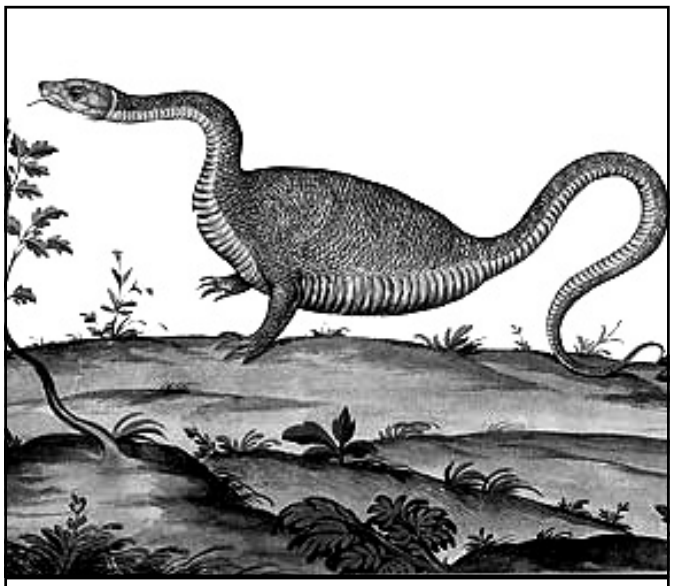
OUROBOROS AZTECO

Anche i nativi nordamericani avevano i loro draghi, creature mostruose che divoravano uomini ed animali, come il Piasa dell'Illinois, empia unione tra un drago cornuto dalla lunga coda, un grosso rapace e un essere umano, e come il Kitchi-at'husis della costa occidentale, serpente acquatico velenoso e cornuto.

DAL RINASCIMENTO ALL'ETA' DEI LUMI

In età rinascimentale e barocca e fino alla fine del XVII secolo gli uomini colti credevano ancora all'esistenza dei draghi: i letterati scrivevano dei draghi come se essi fossero creature realmente esistenti e ne studiavano anatomia e fisiologia. Le Wunderkammern, raccolte di oggetti considerati meravigliosi, contenevano presunti denti, ossa e teschi di drago. La logica dei bestiari e dei trattati di scienze naturali del '500 e del '600 non seguiva più l'interpretazione etico-allegorica medioevale, che percepiva nel drago la potenza diabolica del Maligno, ma gli elementi magici e leggendari persistevano. Negli scritti naturalistici, anche quelli di carattere scientifico, erano riferiti e garantiti per veri avvistamenti di draghi e mostri simili. In quei secoli i trattati più noti che contemplavano i draghi furono la *Historia animalium* di C. Gesner (metà '500), *The historie of serpents* di E. Topsell (1608) e la *Monstrorum historia* di U. Aldrovandi (1642). Topsell riporta diversi avvistamenti di anfipteri (lunghi serpenti alati con testa di drago) in Galles e nell'Essex. Aldrovandi, nonostante un approccio più rigoroso rispetto ai suoi contemporanei, cita l'uccisione di un draghetto a due zampe nei dintorni di Bologna e la cattura in Svizzera di un drago munito di grandi orecchie. Le illustrazioni che commentano la sua *historia* sono estremamente fantasiose e poco realistiche, realizzate in base ad un intento artistico piuttosto che scientifico.

Le letterature europee del '500 e del '600 adoperarono la figura del drago soprattutto nei tardi poemi cortesi cavallereschi, come il fiabesco *The faerie queene* di E. Spenser (fine '500). In Italia questo genere letterario ci ha lasciato diversi esempi al proposito. Nel *Morgante maggiore* (1478) di L. Pulci, poema eroicomico che rilegge le gesta dei paladini in chiave ironica e fantasiosa, Rinaldo uccide il drago che protegge il castello della malvagia maga Creonta (Cantare XXI) e il gigante Morgante combatte contro Beltramo, un essere mostruoso di pari stazza che usa



UN DRAGO DALLA 'MONSTRORUM HISTORIA' (XVI SEC) DI ULISSE ALDROVANDI

come arma un drago cacciato poco prima: "riprese meglio il drago per la coda / ed una gran dragata diè a Morgante" (Cantare XIX). Nell'*Orlando Fusioso* (1516) dell'Ariosto, il paladino Astolfo in Arabia incontra diversi "draghi pien di tosco" (Canto 15,38). Nel *Baldus* o *Macaronea* di T. Folengo (inizio '500), lungo poema satirico, comico e grottesco scritto in un personalissimo latino maccheronico, parodia dei carmi cavallereschi, in una grotta Baldus e i suoi compari sono attaccati da un drago dal fiato velenoso: "Ecce drago (horresco referens) longhissimus intrat" (Capitolo XXI). Gli eroi, al buio, lottano uno contro l'altro credendo di combattere il drago, mentre questo è scacciato dai calci dei loro cavalli.

All'inizio del '700, con l'affermazione del metodo scientifico, l'avvento dell'Illuminismo e, più tardi, la nascita della paleontologia, il drago scomparve a poco a poco dai trattati di storia naturale e dalla narrativa colta, che mostrò di prediligere altri soggetti, con l'eccezione di alcune rielaborazioni di miti e leggende dell'epoca classica e di opere puramente satiriche. La sua possente figura sopravvisse invece nella tradizione popolare, in leggende, fiabe e novelle.

La più diffusa di queste novelle, conosciuta in tutti i paesi europei, è intitolata *L'uccisore del drago*. La trama, fortemente ispirata alla storia di San Giorgio, è così riassumibile: un drago a sette teste tormenta gli abitanti di un paese che, per placarlo, gli offrono ogni anno una vergine in sacrificio. Molti cavalieri tentano di eliminare il drago, ma tutti falliscono. Infine, per il sacrificio viene estratta a sorte la figlia del re, e, sconsolati, i paesani la conducono alla tana del drago, ma un pastore giramondo riesce ad ucciderlo con l'aiuto dei suoi tre cani. Stanco del combattimento, si addormenta, non prima di aver tagliato le sette lingue del drago. Mentre l'eroe riposa, il maresciallo del re taglia le sette teste del mostro e riporta la principessa a suo padre spacciandosi per l'uccisore del drago, mostrando a riprova di ciò i sette trofei. Tuttavia quando, qualche giorno dopo, il pastore ritorna al castello ed esibisce le sette lingue, l'usurpatore viene punito e il pastore sposa la principessa. A partire da questa trama generica sono state realizzate oltre 1000 versioni: non è poi così lontano dalla verità V. J. Propp quando sostiene che "tutte le fiabe possono essere derivate da quella del drago che rapisce la figlia del re" (*Morfologia della fiaba*). Le prime versioni della storia sono state probabilmente concepite in Francia durante il Medioevo. In Italia i primi trascrittori di questa novella sono stati probabilmente i novellisti G. Basile e G. F. Straparola. Il primo, nel suo *Lo cunto de li cunti* o *Pentamerone*, scritto in dialetto napoletano all'inizio del XVII secolo, racconta una versione molto fedele alla trama suesposta e caratterizzata da una terrificante descrizione del dragone a 7 teste, "lo chiù terribele che se fosse maie visto a lo munno, lo quale aveva le centre [creste] de gallo, la capo de gatto, l'uocchie de fuoco, le bocche de cane corzo, l'ascelle [ali] de sporteglione [pipistrello], le granfe [zampe] d'urzo, la coda de serpe". Il secondo, nel suo *Le piacevoli notti*, si discosta invece in alcuni punti dallo schema tipo: i tre cani sono sostituiti da un orso, un lupo, un leone e il drago ha una sola testa. La trascrizione forse più nota è quella dei fratelli Grimm nella storia I due gemelli, nella quale l'uccisione del drago è solo uno degli episodi. In tutte le versioni della fiaba il drago è una creatura nemica della vita, necessario ostacolo da superare per poter realizzare il desiderio romantico di ogni eroe: la liberazione e la conquista della fanciulla prigioniera.

IL DRAGO TRA OTTOCENTO E NOVECENTO

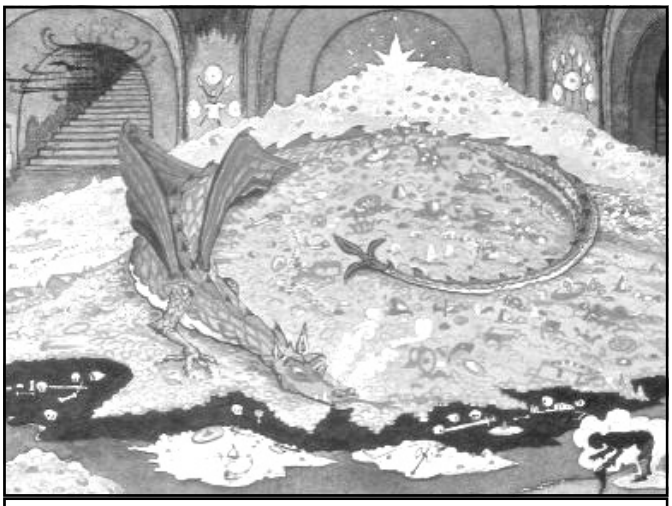
Tra la fine del '700 e i primi decenni del secolo successivo, la letteratura romantica tedesca ed inglese recuperò alcuni elementi della tradizione popolare e risvegliò un certo interesse intorno alla narrativa fantastica, con autori come H. Walpole, E. A. Poe, E. T. A. Hoffman, ma la figura del drago non trovò molto spazio, eccetto rari casi: il drago che insegue Tamino nel *Die Zauberflöte* di Mozart e il Fafner wagneriano. Per tutto l'ottocento il fantastico oscillò tra romanzo gotico, horror soprannaturale, racconto onirico e mystery investigativo: il drago, ancora una volta, fu confinato nelle fiabe per bambini, ai margini del genere.

Questa produzione fiabesca (L. Carroll, G. MacDonald) vide nel drago una creatura inoffensiva, addomesticata, un cucciolotto: l'uomo moderno, con la sua Scienza, i suoi treni, i suoi fucili, i suoi cannoni, non ha più nulla da temere dalla forza bestiale della natura. Questa sensazione malinconica di fine di un'epoca è ben palesata dal racconto *L'ultimo dei draghi* (1899) di E. Nesbit, nel quale un vecchio drago inglese rifiuta di imprigionare una principessa e di farsi sconfiggere dal suo promesso sposo. Il principe e la principessa si recano alla tana del drago, lo addomesticano con parole dolci e biscotti e lo portano a corte, dove il drago lavora portando comitive di bambini al mare, finché, vistosi

superato da treni e automobili, su sua richiesta il re lo trasforma nel primo aereoplano. La fine ingloriosa del drago, lieve e scherzosa in Nesbit, è invece cruda e drammatica nel bellissimo racconto, successivo di quattro decenni (1939), *L'uccisione del drago*, di D. Buzzati. In un piccolo paese vive un drago e la popolazione locale ogni giorno gli offre una capra in modo che esso non minacci la sicurezza del paese, anche se nessuno l'ha mai visto uscire dalla tana. Un conte organizza una spedizione di cacciatori e naturalisti per catturare il drago. Alla vista della bestia i cacciatori scoppiano a ridere: "non appariva infatti tremendo il mostro, lungo poco più di due metri, con una testa simile ai coccodrilli, sebbene più corta, un esagerato collo da lucertola, il torace quasi gonfio, la coda breve, una specie di cresta molliccia lungo la schiena. Più che la modestia delle dimensioni erano però i suoi movimenti stentati, il colore terroso di pergamena (con qualche striatura verdastra), l'apparenza complessivamente floscia del corpo a spegnere le paure. L'insieme esprimeva una vecchiezza immensa. Se era un drago, era un drago decrepito, quasi al termine della vita". Il conte e i cacciatori con i fucili e dell'esplosivo feriscono mortalmente il drago e uccidono i suoi cuccioli. Il vecchio mostro morente lecca dolcemente i cadaveri dei due draghetti, e mentre lo fa un liquido biancastro gli cola dagli occhi. Infine muore. In questo racconto i tradizionali ruoli dell'eroe e del mostro sono stravolti: la bestialità, l'inutile crudeltà sono caratteristiche dei sauroctoni; l'umanità, l'amore sono connotati del drago. E' l'uomo il moderno drago, sembra suggerire Buzzati: "è stato l'uomo a cancellare quella residua macchia del mondo, l'uomo astuto e potente che dovunque stabilisce sapienti leggi per l'ordine, l'uomo incensurabile che si affatica per il progresso e non può ammettere in alcun modo la sopravvivenza dei draghi, sia pure nelle sperdute montagne".

Nei primi decenni del '900, con l'avvento dell'heroic fantasy e della narrativa fantastica pulp americana, anche se legata a temi più orrorifici che suggestivi e fiabeschi, il drago uscì finalmente dalla stanza dei bimbi. Tuttavia fu grazie ad alcuni grandi innovatori (J. L. Borges, I. Calvino, D. Buzzati, e soprattutto J. R. R. Tolkien) che, attorno alla metà del secolo, la narrativa fantastica in generale e la figura del drago nello specifico conquistarono dignità letteraria e attenzione da parte di un vasto pubblico. J. L. Borges evidenziò la necessità di non limitare la presenza del grande rettile alle fiabe per bambini: "il drago è forse il più noto, ma anche il meno fortunato degli animali fantastici. Ci sembra puerile, e suole contaminare di puerilità le storie in cui figura. Conviene non dimenticare, tuttavia, che si tratta qui d'un pregiudizio moderno, forse provocato dall'eccesso di draghi che c'è nei racconti di fate" (*Manuale di zoologia fantastica*).

Il drago occupò una posizione importante anche nella letteratura fantastica allegorica novecentesca con la commedia fiabesca *Il drago* (1944) di E. Schwarz. La trama ricorda da vicino l'antica novella dell'ammazzadraghi vista poco fa: un vecchio drago da 400 anni impone un tributo annuale ad un paese nella forma di una giovane donna. Il borgomastro è più che contento della presenza del drago, in quanto è grazie al mostro che conserva il potere, e convince il popolo che la sua scomparsa creerebbe problemi ben maggiori. Lancellotto



CONVERSAZIONE CON SMAUG – ILLUSTRAZIONE DI J.R.R. TOLKIEN

arriva in paese e sfida il drago. Il borgomastro e i paesani si rifiutano di armarlo, ma egli uccide ugualmente il drago e il popolo finalmente festeggia. Ma l'eroe abbandona il paese per curarsi le ferite riportate e il borgomastro convince il popolo di essere l'uccisore del drago e instaura una tirannia peggiore della precedente: fa arrestare tutti gli oppositori e chiunque nomini Lancellotto e vive nel timore di perdere il potere. Un anno dopo Lancellotto torna in paese e smaschera l'impostore. In questa allegoria il drago rappresenta il nazifascismo, il borgomastro raffigura il capitalismo e lo stalinismo mentre Lancellotto impersona l'umanità socialista. Occorre saper riconoscere il drago in ogni sua moderna metamorfosi e non smettere mai di combattere contro di esso, ma questo è possibile solo se si sradica il drago che vive degno di noi e che ottenebra la nostra coscienza e la nostra consapevolezza: è questo il messaggio di Schwarz.

Intorno alla metà del secolo le opere di J. R. R. Tolkien rivoluzionarono la figura del drago, simbolo tolkeniano per eccellenza. Rivoluzione ma anche ritorno al passato: il drago tranquillizzante di Nesbit si trasformò nell'antico terribile nemico degli eroi nordici, astuto seduttore e geloso custode di tesori. Nelle sue storie i draghi sono creature malefiche generate dal dio luciferino Morgoth nel nord della Terra di Mezzo, che accumulano tesori nelle loro tane sotterranee e combattono contro elfi e uomini. Morgoth nella sua roccaforte di Angband dà vita a tre lignaggi di draghi: i draghi del fuoco (Uruloki), grandi wurm sputafuoco incapaci di volare, i draghi del freddo e i draghi alati, eterno tormento delle fortezze naniche e degli uomini del nord. Il Verme Glaurung è il più terribile degli Uruloki: grande incantatore, uccisore di molti elfi e uomini e conquistatore di grandi tesori. La sua uccisione a Cabed-en-Aras è l'ultima e più grande impresa dell'eroe Turin, novello Beowulf che muore poco dopo aver sconfitto il drago. I più importanti draghi alati sono Ancalagon il Nero, "il più forte della schiera dei draghi" (*Silmarillion*) ucciso da Eärendil, Scatha, ucciso da Fram Framson, e soprattutto il rosso Smaug, conquistatore del tesoro di Erebor beffato dall'hobbit Bilbo e ucciso da Bard di Esgaroth.

La concezione del drago tolkeniana, derivante dai nordici, ha

profondamente influenzato la produzione letteraria fantastica successiva, reintroducendo nelle storie di draghi una dimensione eroica. E' questo il concetto di drago profondamente radicato nell'immaginario collettivo e rielaborato da tutta la narrativa fantasy degli ultimi trent'anni, nella quale il drago è una figura quasi immancabile, come nel ciclo di Dragonlance di M. Weis e T. Hickman, nel quale si contano moltissimi draghi di una decina di razze diverse.

DRAGO E PSICOLOGIA

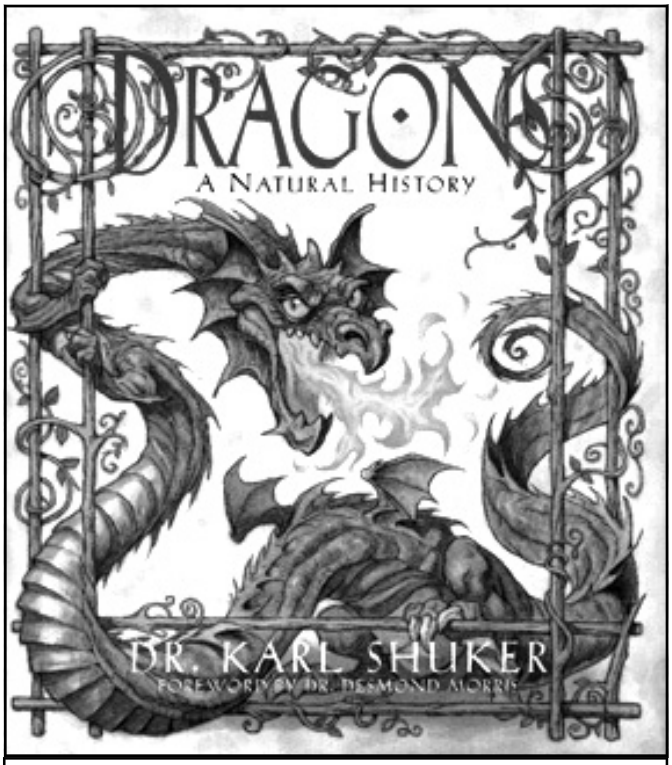
Nel XX secolo alcuni studiosi della psiche hanno analizzato i contenuti simbolici del drago e del suo combattimento contro l'eroe. Il primo di questi è stato C. G. Jung, cui dobbiamo la formulazione del concetto di inconscio collettivo. Jung considera il drago un simbolo dell'archetipo da lui chiamato "l'ombra", mentre il cavaliere, il santo, il principe sono tutti riconducibili all'archetipo "eroe". L'eroe rappresenta l'ego, mentre l'ombra include gli istinti vitali e sessuali, retaggio del brutale passato animale, la parte ferina dell'io. L'ombra è l'oscura controparte dell'ego, gli aspetti nascosti della personalità: "dentro l'occhio terrificante del drago ciò che si può incontrare è il proprio doppio, il proprio io rovesciato e dissolto e ridotto a un'ombra sinistra, a una creatura aliena" (C. Pagetti, *Il drago e l'ombra*). L'ombra rappresenta il Male che si è in grado di fare, la cui coscienza è talvolta repressa e quindi fa parte dell'inconscio, ma negarne l'esistenza può condurre a complessi. L'unica possibilità per l'eroe è prendere coscienza del drago che è dentro di sé, rendersi conto che l'ombra esiste e che egli può trarne forza, riconoscere l'aspetto bestiale della personalità, i suoi poteri distruttivi. Tuttavia la comprensione dell'ombra e la sua accettazione sono solo i primi passi di un cammino iniziatico che l'eroe deve compiere. Il fine ultimo è la vittoria sul drago, ovvero il trionfo dell'io sulle tendenze regressive, l'autorealizzazione, che può avvenire solo se si assimila e si integra il drago, ricollegando la parte conscia e la parte inconscia della psiche, restituendo completezza alla propria personalità. E' in questa "compensazione degli opposti" che risiede, secondo Jung, il significato profondo del drachenkampf.

Un altro pensatore contemporaneo che, partendo da alcune conclusioni di Jung, ha studiato i simbolismi psichici insiti nel tema archetipico della lotta dell'eroe contro il drago è stato O. M. Aïvanhov nel suo *La forza sessuale o il drago alato*. Per Aïvanhov il drago alato, creatura fantastica comune a tutte le mitologie, "è il simbolo delle forze istintive esistenti nell'uomo", e in particolare della pulsione sessuale. In questa logica il castello il cui ingresso è sorvegliato dal drago è il corpo dell'uomo, e in esso sospira la principessa, l'anima che la forza sessuale tiene prigioniera, mentre il cavaliere è l'ego, la forza spirituale dell'uomo. Secondo Aïvanhov ogni uomo, ogni cavaliere, deve domare con la sua forza spirituale la pulsione carnale, trasformando e sublimando la propria energia sessuale in un livello più alto di conoscenza. Il drago alato, una volta dominato, diventa il servitore del cavaliere, e con le sue ali gli consente di raggiungere le "vette più elevate dello spirito". L'unico modo per trasformare la forza sessuale consiste nel convogliare la propria energia spirituale verso altri nuclei cerebrali: "anziché permettere che in lui si scatenino tutti i vortici e tutte le eruzioni vulcaniche, l'uomo li deve canalizzare e dirigere, per risvegliare nuove facoltà che faranno di lui un genio, un iniziato, una divinità".

L'ORIGINE DELLA SPECIE

Negli ultimi decenni sono state formulate diverse teorie circa l'origine delle varie forme assunte dal drago nei miti e nelle leggende di tutto il mondo, ma anche circa la spiegazione da dare ai moderni avvistamenti, come il drago nero cornuto del Lago Tianchie (Cina), che nel 2002 cinquemila testimoni affermarono di aver visto. Questi studi sono classificabili in due filoni principali: secondo alcuni ricercatori i draghi derivano da creature realmente esistenti, secondo altri essi sono un fenomeno paranormale.

Tra gli studiosi del primo filone, alcuni hanno suggerito che sia stato il ritrovamento di fossili di dinosauri o di altri grandi animali come lo zeuglodonte ad ispirare le leggende sui draghi. Altri dracontologi sostengono che queste leggende siano nate in conseguenza della visione di alcuni grandi rettili, come il coccodrillo, il pitone reticolato, l'anaconda, il Drago di Komodo (grande varano della Sonda che può arrivare a tre metri), la Lucertola di Salvadori o Artrellia (lucertola gigante della Nuova Guinea che può raggiungere i cinque metri), il Draco Volans (piccolo rettile degli Agamidi della foresta



DRAGONS – A NATURAL HISTORY (DR. KARL SHUKER)

pluviale asiatica che, grazie ad appendici laterali, può compiere balzi prodigiosi anche di dieci metri). Questi rettili mostruosi possono essere stati l'origine di alcuni draghi asiatici e mediorientali, ma non possono spiegare gli wurm del gelido nord. Secondo K. Shuker (*Dragons - a natural history*) la credenza nei draghi potrebbe essere stata ispirata da uno o più sauropodi scampati all'estinzione del Cretaceo e sopravvissuti fino a pochi secoli fa. L'idea di C. Sagan (*The dragons of eden*), invece, è che i miti sui draghi siano derivati dalla nostra memoria razziale dei dinosauri, trasmessaci dai primi mammiferi e conservata ancora adesso nell'inconscio collletivo. Alcuni criptozoologi sostengono che diverse specie di draghi siano realmente esistite un tempo, fino ad alcuni secoli o millenni fa, e abbiano ispirato tutta la ricchezza di leggende che è giunta fino a noi.
Altri suggeriscono l'affascinante possibilità che alcuni draghi leggendari derivino da creature realmente esistenti ma non ancora scoperte dagli scienziati (ricordate le speranze sollevate da quel misterioso draghetto sotto formaldeide alcuni anni fa?). D'altronde anche un altro essere leggendario, il calamaro gigante o Kraken, è stato fotografato giusto pochi giorni fa da due biologi giapponesi, che sono riusciti anche a prelevare la parte terminale di un tentacolo.
Passando al secondo filone, R. Freeman (*In search of british dragons*) ipotizza che i draghi siano delle "massive, collective, sub-conscious, thought form", delle proiezioni mentali collettive non volontarie derivanti dalle nostre più grandi paure ancestrali. In determinati luoghi e sotto determinate condizioni mentali i draghi apparirebbero. E questo spiegherebbe, secondo Freeman, come mai simili mostri facciano parte di culture lontane nel tempo e nello spazio.

Nessuna di queste teorie è del tutto convincente. L'ipotesi più ragionevole è che il drago sia una creazione del nostro inconscio, il simbolo delle nostre pulsioni primitive, pulsioni che, rifiutando di vedere in noi stessi, proiettiamo su di un mostro crudele, devastatore, diabolico. Come si è visto, questo drago, per Jung, rappresenta l'archetipo chiamato "ombra", uno degli elementi dell'inconscio collettivo, la memoria cumulativa dell'intera specie umana, concetto che spiega la corrispondenza dei meccanismi psichici inconsci in popolazioni ed epoche diverse, corrispondenza evidente nelle analogie tra i miti di tutti i popoli, culture, periodi storici. In quanto parte dell'inconscio collettivo, il drago è un simbolo universale che emerge quando le condizioni psichiche che rappresenta ricompaiono. E' questo, secondo Jung, il motivo per cui i draghi sono sempre stati con noi, in tutte le epoche e in moltissime civiltà, in popoli che talvolta non sono mai entrati in contatto tra di loro. Sostiene al proposito J. L. Borges: "ignoriamo il senso del drago, così come ignoriamo il senso dell'universo, ma c'è qualcosa nella sua immagine che s'accorda con l'immaginazione degli uomini, e così esso sorge in epoche e latitudini diverse; è per così dire un mostro necessario, non effimero e casuale" (*Manuale di zoologia fantastica*). Probabilmente la sua immagine non è mai stata così radicata nell'immaginario collettivo come negli ultimi decenni. Protagonista della letteratura fantasy, delle fiabe,

dei giochi di ruolo (Dungeons&Dragons), dei videogiochi, del cinema (Dragonslayer, Dragonheart, Godzilla contro King Ghidora), dei fumetti (Dragonball, Soulfire), dei cartoni animati (Grisù, Elliot il drago), dell'illustrazione, dell'hard rock (Dragonforce, Domine, Rhapsody), il drago sembra sempre di più il simbolo stesso della fantasia, la "quintessenza mitica dell'universo fantastico" (C. Pagetti, *Il drago e l'ombra*).

In questo articolo abbiamo visto come la figura del drago si sia trasmessa, con infinite varianti, dall'Età del Bronzo alla nostra turbolenta epoca, dalla dea mesopotamica Tiāmat al drago meccanico del recente fumetto Soulfire. Eppure, dopo tutti questi millenni, il drago continua ancora ad emozionare gli uomini e, con tutta probabilità, continuerà a farlo in futuro.

EL CAMPERO
elcampero@anonimagdr.com
Art by Nik + Balder & Fabio Lai

POSCRITTO

A chi volesse approfondire i temi trattati in queste pagine consiglio la lettura della *Storia delle credenze e delle idee religiose* di M. Eliade (Sansoni) e la raccolta di saggi *Il medioevo e il fantastico* di J. R. R. Tolkien (Luni editrice).
Chi fosse interessato alla bibliografia essenziale dell'articolo può richiedermela all'indirizzo sopra citato.

DRAGHI
UN SOGNO DIGITALE

Parliamo di draghi, ancora una volta. Creature che, volenti o nolenti, non possiamo ignorare o evitare. Soprattutto noi che, prima di ogni cosa, siamo accaniti giocatori di ruolo da moltissimi anni. Ed è proprio dal nostro immaginario che la figura del drago emerge nitida e scintillante, incutendoci tanti e diversi sentimenti: dalla paura allo stupore, dal rispetto al terrore. E sicuramente niente di tutto ciò è sbagliato, soprattutto in virtù del fatto che da sempre (praticamente) si è data al 'pubblico' una immagine del drago ogni volta diversa e vivissima, dalle sfaccettature più disparate e credibili, anche se ogni volta sotto un differente aspetto culturale o psicologico.
I nostri cari rettili alati, prima di provenire da un passato più che remoto - quasi come i dinosauri -, sono i dominatori di leggende e mitologie, prime su tutte le saghe nordiche e germaniche alle quali moltissime avventure fantasy (dai GdR ai romanzi, dai fumetti ai film) si ispirano a piene mani. Ovviamente la figura del drago, seppur con diverse varianti, non manca certo anche in altre e più lontane culture, da quelle dell'estremo oriente fino al remoto Sud America. Purtroppo in questa sede sarebbe estremamente dispendioso in spazio e tempo iniziare un discorso storico/etnico/culturale sulla figura del drago che, seppure di un grandissimo interesse, eclisserebbe il vero corpus di questo articolo: il drago nel cinema occidentale, dagli albori a oggi.

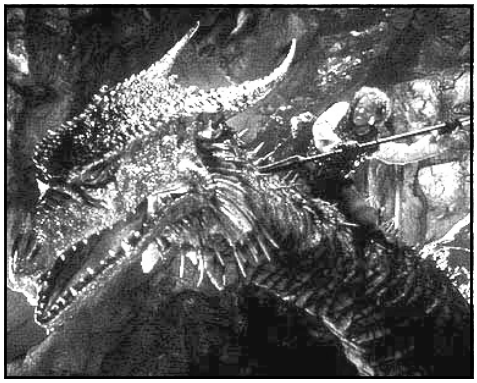
DAI PRIMORDI AGLI ANNI '70

In effetti è proprio dal cinema nei suoi primi anni di vita, il muto in bianco e nero dei primi decenni del XX secolo, che si affaccia la prima figura di drago impressa sulla celluloide. Proprio dalle leggende germaniche dei *Nibelungenlied* e dei *Norse* viene realizzato nel 1924 dal grande regista tedesco Fritz Lang (Metropolis, M - Il mostro di Düsseldorf) il film **I Nibelunghi** (1). Qui il malvagio drago Fafnir, sconfitto dal potente Sigfrido che bagnandosi nel suo sangue diventa invulnerabile, altro non è che un pupazzone goffo e traballante; nessun problema per 80 anni fa, quando un kolossal di quel calibro riusciva a far comunque sognare un pubblico praticamente vergine per qualsiasi prodotto fantastico/medievale/mitologico di massa. Dovranno passare quasi trentacinque anni prima che sul grande schermo (praticamente l'unico schermo) si possa vedere un'altra fantastica avventura di valorosi eroi che sconfiggono terribili mostri sputafuoco. Questa volta – siamo nel 1958 - tocca ad un grande protagonista delle avventure vecchio stile, più e più volte portato sullo schermo in una miriade di interpretazioni: Sinbad. Ne **Il Settimo Viaggio di Sinbad** (2) il nostro eroe, durante un pericolosissimo viaggio intrapreso per liberare una principessa, si trova ad affrontare un bestiario decisamente ricco di creature mitologiche non propriamente amichevoli: ciclopi, mostruosi volatili, scheletri e perfino un drago sputafiamme incatenato in una caverna. La bestia é una tipica rappresentazione del drago occidentale ma senza ali e, come tutti i mostri della pellicola, trova lustro nella grandissima e avveniristica (per l'epoca) abilità di Ray Harryhausen, il padre dei maghi degli effetti speciali che con la tecnica della *stop motion* riuscì a dare vita ad un immaginario fantastico che trasformava il cinema in un vero e proprio incanto di magia. Ancora oggi il film risulta assai godibile e decisamente interessante, soprattutto perché capostipite di un genere che si è evoluto negli anni fino alle magie tecnologiche del terzo millennio. Quattro anni dopo ci si riprova, questa volta adattando per il grande schermo (ma cambiando decisamente la storia) una antica leggenda cristiana di avventura ed eroismo. In poche parole la leggenda di S. Giorgio ed il Drago, portata in pellicola nel 1962 da Bert I. Gordon con **La Spada Magica** (3), primo vero film antesignano del fantasy moderno sia per stile narrativo che per costruzione della storia e dei personaggi. Ovviamente il tutto può ancora una volta risultare banale e semplicistico ai nostri occhi del XXI secolo, soprattutto quando vediamo un drago bicefalo sempre molto più simile ai pupi siciliani, una ricostruzione storica da recita scolastica e una effettistica da bottegai. La presenza di Basil Rathbone, anche se in una delle sue peggiori interpretazioni, tiene alto l'appeal del film che, tutto sommato, denota un impegno che riesce ancora a divertire ed interessare. Arriva quindi il turno di casa Disney, che ovviamente non poteva rimanere da una parte in tema di avventure fantastiche e creature magiche. Nel 1963 la storia di Re Artù viene rivisitata da papà Walt con **La Spada nella Roccia** (4), divertentissimo cartone animato gettonatissimo ancora oggi che vede il suo climax in un duello magico tra Mago Merlino e Maga Magò. E' proprio quest'ultima che, tra le sue mille trasformazioni, sceglie di avere anche l'aspetto di un drago sputafuoco, ovviamente terribile e divertente allo stesso tempo. Dopo quasi 15 anni - siamo nel 1977 - è ancora la Disney che cerca di affascinare il pubblico con avventure fantastiche, anche se collegandole al mondo reale come aveva già fatto – con grandissimo successo – con *Mary Poppins* nel 1964. Il risultato è **Elliott – Il drago invisibile** (5), dove ancora una volta si utilizza la tecnica mista di riprese dal vivo più animazione; il drago

qui è un 'baccellone' simile a quello di Maga Magò, ma con molto meno brio e raffinatezza, e accompagna un bambino scappato di casa (l'unico che riesce a vederlo) proteggendolo dai pericoli.
Rimaniamo ancora nell'animazione e nello stesso anno per vedere un'opera che adesso (ne siamo sicuri) farebbe furore nel nostro paese, nonostante a tutt'oggi ancora nessuno abbia pensato di importarla: **The Hobbit** (6). Ovviamente il titolo parla chiaro: si tratta della trasposizione animata del celeberrimo romanzo che J.R.R. Tolkien ha scritto come prequel alla immaginifica trilogia de *Il Signore degli Anelli* e che qui ha trovato una trasposizione ad opera di Arthur Rankin, jr. e Jules Bass, responsabili di adattamento e regia. Affiancati da un cast tecnico interamente giapponese, i due hanno ricreato la Terra di Mezzo in modo piuttosto fanciullesco (ancora l'animazione era considerata per 'piccoli spettatori'), ma tutto sommato efficace ed accattivante, con paesaggi bucolici che ricordano la trasposizione a fumetti dello stesso romanzo ad opera di David Wenzel. Il drago Smaug è ovviamente un mostrone serpentiforme, comunque ben integrato nella sintesi della storia di poco più di un'ora che rimane decisamente fedele all'opera originale.
Rimaniamo nel 1977 con una divertentissima pellicola diretta da Terry Gilliam che, questa volta con il solo supporto recitativo di Michael Palin, non tradisce comunque il sofisticato umorismo inglese dei Monty Python. Il film è **Jabberwocky** (7), ambientato in un sudicio e colorito medioevo inglese, e narra le vicende di Dennis Cooper, un popolano che, morto il padre, si reca alla corte reale in cerca di un impiego. Le disavventure si susseguono a non finire, soprattutto con situazioni comiche e grottesche che fanno decisamente ridere; il culmine della storia vedrà il nostro 'eroe per sbaglio' affrontare addirittura un mostro (il Jabberwock del titolo) che nemmeno i più prodi cavalieri hanno sputo sconfiggere. Le fattezze della creatura sono decisamente draghesche, con ali coriacee, zanne e artigli ma dalle dimensioni assai ridotte; la realizzazione, trattandosi tra l'altro di un film comico, rimane negli standard dei pupazzoni di gommapiuma, limitandosi ad un'apparizione di pochi minuti che rientra senza sforzo negli standard narrativi della pellicola.

GLI ANNI '80

Dobbiamo aspettare l'inizio degli anni '80, con i grandi successi fantasy di *Conan il Barbaro* e *Excalibur*, perché anche la casa madre di Topolino apra gli occhi ad un prodotto più adulto e si decida a produzioni destinate ad un pubblico di fascia post-scuola elementare. Nasce così **Il Drago del Lago di Fuoco** (8), esperimento purtroppo fallito a causa della sua troppa audacia: il film risultò all'epoca troppo cupo e cruento per un pubblico infantile e non abbastanza interessante (pubblico di appassionati ancora in 'formazione') per quello adulto. Il grande merito della pellicola, soprattutto per essere del 1981, è quella di portare sullo schermo un drago sputafuoco (Vermithrax) completamente realizzato in computer graphic, vero e proprio passo avanti nell'innovazione digitale che gli valse due candidature all'Oscar per effetti visivi e musiche. Nello

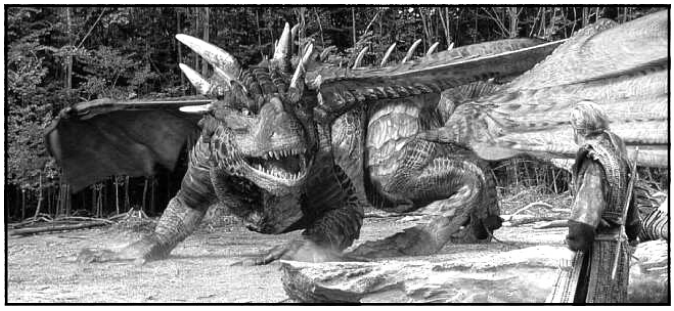


stesso anno intanto, come dicevo, grandi film come **Excalibur** (9) conquistano l'Olimpo delle platee riscuotendo grandi successi e ponendo le basi per il grande filone fantasy che *Il Signore degli Anelli* altro non ha fatto che risollevare e mostrare al mondo intero. Nel film di Boorman, nonostante le numerose varianti che l'adattamento di Rospo Pallenberg ha portato da *La Morte Darthur*, troviamo però anche un drago, sebbene in forma completamente diversa e reinterpretata rispetto ai canoni ai quali siamo abituati. Qui si parla di 'respiro del drago' riferendosi alla nebbia magica che, evocata da Merlino, protegge Uther Pendragon durante la sua incursione nella camera da letto di Igraine, grazie alla quale sarà poi concepito lo stesso Artù. E l'immagine mistica ed evanescente che qui viene data al drago contribuisce in maniera netta a dare a questa creatura una grossa simbologia, sia per la saggezza che per la forza, come fonte di potere e magia e come alleato indispensabile in qualsiasi vittoria l'uomo voglia conseguire.
Del 1982 è un piccolo gioiello, se non altro per originalità ed avanguardia, purtroppo mai giunto sugli schermi italiani. Si tratta del cartone animato **The Flight of Dragons** (10), sempre ad opera di Arthur Rankin, jr. e Jules Bass che, con lo stesso team di supporto nipponico, avevano prodotto The Hobbit cinque anni prima. Qui i draghi la fanno da padroni, protagonisti di un universo fantasy a tutto tondo dove trovano spazio anche i classici elfi e nani, animali parlanti e maghi. Anche qui, purtroppo, si nota come il prodotto sia stato 'semplicizzato' per essere fruito da un pubblico di minori, nonostante ci si possano ritrovare tutti i canoni dell'avventura fantasy tradizionale in una storia dallo svolgimento semplice e lineare. L'animazione lascia un po' a desiderare: i draghi che volano senza quasi sbattere le ali, i personaggi un po' legnosi e gli stereotipi imperanti non impediscono però di godersi un prodotto che, per l'anno in cui è stato prodotto, ha portato senz'altro una ventata di innovazione e divertimento.
Rimaniamo negli anni '80, periodo al quale il fantastico deve moltissimo grazie a pellicole che hanno posto a tutti gli effetti le basi della storia di questo genere cinematografico. E' il regista tedesco Wolfgang Petersen che nel 1984 decide di adattare per il grande schermo il bestseller di Michael Ende **La Storia Infinita** (11), favolona buonista che, nonostante tutto, conquista anche una ottima posizione al botteghino e rinnova ancora una volta il gusto e la moda per il fantastico e il fiabesco (*The Princess Bride* – Rob Reiner 1987 – verrà tradotto in Italia come *La Storia Fantastica* ricalcandone il titolo). Qui non si può parlare di draghi con i termini ai quali siamo da sempre abituati, anche se proprio nel film il personaggio di Falkor viene definito un 'fortunadrago'; siamo certi che si tratti di un errore di traduzione, visto che altro non si tratta che di una gigantesca testa di cane bianco e peloso con attaccato un corpo serpentiforme che vola (senza ali!). Azzardiamo l'ipotesi, a questo punto, che la parola 'fortuna' sia da riferirsi alla antica tradizione cinese dove, in effetti, il drago viene rappresentato come un lungo serpentone dal muso quasi canino e baffuto. Il Falkor che vediamo qui, in definitiva, è più che altro simpatico al pubblico; vedendolo l'unica cosa che ci aspettiamo è di trovarlo in mostra sul nostro letto, accanto ai vari pelouches di orsetti e leoncini.
Ed è infine la volta dell'Italia, anche lei sull'onda del prolifico filone anni '80 che tutt'oggi riesce a divertirci e affascinarci; il regista Ruggero Deodato, seppur con un cast completamente americano, mette insieme una pellicola che vuole richiamare gli echi di *Conan* (ed in un certo qual modo ci riesce), anche se con i relativi mezzi che le nostre produzioni potevano avere a disposizione. **Barbarians & Co.** (12) risale al 1987 e, tutto sommato, la sua visione non stona poi tanto, neanche dopo quasi vent'anni dalla sua realizzazione. I due gemelli ipertrofici (David e Peter Paul) che interpretano i barbari del titolo si trovano a dover

affrontare, tra le loro mille sfide e combattimenti, anche un temibile drago che custodisce nel suo stomaco il rubino dai due tanto cercato. Anche qui il drago diventa un lungo serpentone marionettato, avversario quasi ridicolo (in tutti i sensi) per i due muscolosi eroi che, nella migliore delle tradizioni splatter, lo sventrano in un bagno di sangue ed interiora più che mai grottesco.
Un anno dopo è il turno di **Willow** (13), diretto dalla sapiente mano di Ron Howard, che ha probabilmente mantenuto il primato di 'vero film fantasy' fino all'esplosione de *Il Signore degli Anelli*. In una ambientazione perfettamente ricostruita, dove si muovono nani e guerrieri, streghe e mostri, trova posto anche un drago che, in maniera assai curiosa, prende vita dal cadavere di un troll carbonizzato. La bestia, assai simile ad un dinosauro dal collo lungo e dal muso piatto, sortisce comunque il suo decente effetto e si incastra, anche se forse un po' forzatamente, in un crescendo di azione ed avventura che ci fa rimanere incollati allo schermo, facendoci dimenticare le pecche di realizzazione che si potevano avere nel 1988.

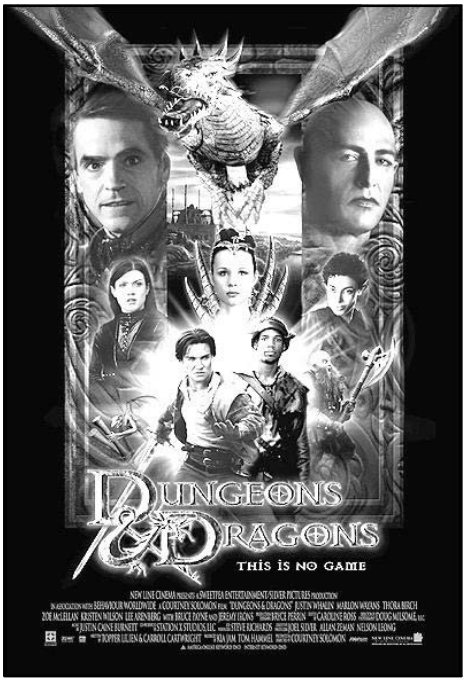
GLI ANNI '90

Arriviamo infine negli anni '90, periodo di grande cambiamento e culla della rivoluzione digitale che, da *Jurassic Park* (1993) in poi, ha cambiato il modo di 'inventare la realtà' sul grande schermo. Per quanto riguarda i nostri amati rettili sputafuoco però, il primo approccio di questo periodo è tutto italiano, ad opera del prolifico Lamberto Bava finora distintosi per una mediocre produzione horror e thrilling. Il cambio di registro avviene nel 1991 con *Fantaghirò* (ad interpretarla Alessandra Martines), prima puntata di una lunga serie (il quinto è del 1996) di ridicoli film fantastici per la TV solitamente trasmessi in due parti; le storie, i personaggi, gli esseri fiabeschi, la recitazione e le scenografie rasentano la parodia, e il risultato finale è molto simile ad una farsesca recita da teatrino (per giunta mal realizzata). Bava però non demorde, diventando il principe del fantastico televisivo italiano: **Desideria e l'Anello del Drago** (14) del 1994 con Anna Falchi, *Sorellina e il Principe del Sogno* del 1996 con Raz Degan, *La Principessa e il Povero* del 1997 ancora con la Falchi. Sembra che il vero motore traente di queste produzioni sia in effetti la bellezza e la fama dei protagonisti, sempre divi di TV o cinema all'apice della loro notorietà che, conditi con qualche nome importante di contorno, rendono (probabilmente a parere dei produttori) inutile qualsiasi spessore di sceneggiatura, scenografie o recitazione. In questa pellicola è il Re del Drago (Franco Nero), padre di Desideria e possessore dell'Anello del Drago – potente artefatto magico – che incarna lo spirito di questa mitologica creatura. Sul finale però riusciamo a vederne anche uno, nato da una metamorfosi della maga malvagia: non si riesce ancora a capire se le orrende realizzazioni delle creature (ad opera di Sergio Stivaletti), quasi peggiori di quelle viste in pellicole di venti anni prima, siano frutto di un inesistente budget, di una evidente incapacità tecnica o di una piena mancanza di idee e fantasia. Mi è sembrato comunque di particolare interesse esaminare il fenomeno, se non altro per dare un'idea delle produzioni nostrane e di come, almeno negli anni '90, veniva considerato il cinema fantastico e quante risorse vi si impiegassero.
Torniamo al di là dell'oceano Atlantico per continuare il viaggio tra le produzioni fantastiche legate al drago; anche se pressoché sconosciuto ai più, appare curioso dare un'occhiata a **Dragonworld – Un drago per amico** (15), opera del 1994 che cerca una scappatoia ambientando la storia nella lontana e magica Scozia. Un bambino riceve dal nonno una curiosa eredità: insieme all'antico castello del suo avo trova anche un cucciolo di drago che vi abitava, diventando da quel momento l'inseparabile amico della strana creatura. La pellicola assume i toni leggeri e prevedibili della commedia per ragazzi, facendoci conoscere il drago, anche se in termini di un cucciolo con pochi giorni di vita, come un goffo rettilone bipede fatto di gommapiuma: vivamente sconsigliato agli over 16.
Dovranno passare fortunatamente solo due anni per potere finalmente avere una vera e propria rivoluzione nel campo della cinematografia fantasy, con protagonista proprio il nostro amato drago: **Dragonheart** (16), diretto nel 1996 da Rob Cohen. Il film riesce da subito ad erigersi al di sopra delle solite produzioni fantastiche a cui eravamo abituati, e non soltanto per l'egregio lavoro della *Industrial Light and Magic* (pluripremiata azienda di effetti digitali capitanata da Steven Spielberg e George Lucas), portando in vita un vero e proprio protagonista digitale completamente realizzato in computer graphic che 'calcasse la



scena' come – anzi meglio – un qualsiasi attore. Nasce così Draco, un 'tenero mostro' al quale è difficile non affezionarsi, vuoi per la voce e la gestualità in originale di Sean Connery (in Italia ereditate da Gigi Proietti), vuoi soprattutto per il carattere e la personalità del personaggio, per la prima volta non solo una bestia sputafuoco ma un vero e proprio personaggio (peraltro di grande cuore) alla stregua di tutto il cast degli attori umani. I dinosauri di *Jurassic Park* diventano così non solo terrificanti mostri assassini, ma anche antiche e sagge creature che pensano, giocano, ridono, si arrabbiano e provano sentimenti, proprio come ogni persona possa essere caratterizzata all'interno di una sceneggiatura; ed il grande cambiamento rimane tuttora appannaggio quasi solo di quel film, comunque coraggioso inizio di un modo di mostrare i draghi (o qualsiasi altra creatura) senz'altro più maturo ed intelligente. Quasi per bilanciare, nello stesso anno troviamo un altro film (coproduzione tra USA e Romania) dove protagonista è una creatura molto simile ad un drago: **Galgameth** (17), del poliedrico Sean Mc Namara. Siamo sempre nelle basso-mediocri produzioni per ragazzini, dove la mitica creatura sputafuoco ci viene ancora una volta mostrata come un 'giocattolo' che ogni bambino vorrebbe avere. Anche la storia e gli attori non riescono a convincere e le avventure di un principe e della sua piccola mascotte di famiglia che, mangiando metallo cresce in dimensioni e potenza, sembrano sempre più ridicole e male orchestrate.
Giungiamo al 1998, anno in cui è nuovamente una miniserie di produzione televisiva a portare lustro ai mondi fantastici, questa volta con una variante della leggenda di Re Artù incentrata sulla vita del famoso mago suo consigliere: **Merlino** (18). Alla direzione troviamo l'esperto Steve Barron (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Le Avventure di Pinocchio*, *Arabian Nights*), che mette insieme un cast più che stellare (da Sam Neill a Rutger Hauer, da Miranda Richardson a John Gielgud, da Martin Short a Isabella Rossellini) per una pellicola che tutto sommato riesce più che decentemente nel suo compito: l'atmosfera è centrata in pieno, il personaggio di Merlino diverso ed interessante, il messaggio della storia netto e la realizzazione scorrevole e molto godibile. Parte nuova e assai spettacolare di questo adattamento è appunto un drago, realizzato al computer e molto famelico, con il quale il mago stesso si trova a

combattere per salvare la sua amata incatenata come offerta umana. La creatura riprende in questo caso il suo aspetto classico, terribile e sputafuoco, inserendosi forse un po' forzatamente nella storia e nell'ambientazione ma sortendo un effetto che non disturba affatto.
Stesso anno, ma ancora una volta prodotto di animazione con target il pubblico più che minorenne, per **La Spada Magica – Alla ricerca di Camelot** (19). La produzione dei fratelli Warner ci ricorda molto le opere di casa Disney, sia per animazione e storia, sia per le numerose parti cantate che 'musicalizzano' il già corto film (come sempre succede). All'epoca di Re Artù, Kayley è la coraggiosa figlia di un cavaliere che, aiutata da un ragazzo cieco e da un draghetto bicefalo, parte alla ricerca della famosa spada Excalibur sottratta al sovrano. Nella storia gioca un ruolo centrale proprio il drago, personaggio-macchietta presente immancabilmente nelle animazioni per bambini; questi si ritrova con due teste, ognuna con una personalità in contrasto caratteriale con l'altra. Inutile dire che la figura del drago esce piuttosto male da questa rappresentazione, ma si sa, quando ci si rivolge ai più piccini ogni licenza (di buonismo e banalità) è concessa.
L'anno successivo torna a farci divertire un grande maestro del cinema d'azione, John McTiernan (*Predator*, *Die Hard I e III*), che trova il supporto di un divo come Antonio Banderas all'apice della sua popolarità. **Il 13° Guerriero** (20) è il film che ne risulta, adattamento del romanzo *Mangiatori di Morte* di Michael Crichton e martoriato da una lunga sequela di problemi tra regista e scrittore che ne hanno rallentato l'uscita e il successo. La storia è ambientata nei paesi del nord Europa prima dell'anno 1000 e Banderas interpreta un dignitario arabo che si avventura suo malgrado tra le terre e la società vichinga. La figura del drago viene presentata come aspetto superstizioso dei popoli del nord, che lo temono in quanto 'serpente di fuoco'; tale rimane da lontano e nella notte, ma quando si avvicina si riesce a distinguerlo come una lunga colonna di uomini a cavallo che portano delle torce. Il mistero è presto svelato, ma la suggestione che crea e l'atmosfera nella quale è inserito lo fanno diventare un interessante espediente per una bella avventura nelle lande della bruma.



DAL 2000 AD OGGI

Se continuiamo ad analizzare il modo in cui i draghi sono stati rappresentati sul grande schermo, forse quello dell'anno 2000 può essere un segno per un particolare cambiamento; niente di particolare, intendiamoci, ma forse solo una raggiunta consapevolezza di ciò che si può fare con gli effetti speciali e la computer graphic, séguito di un 'periodo di prova' maturato durante il decennio precedente. Aver raggiunto questo punto fermo, soprattutto con il supporto di tecnologie digitali sempre più avanzate e a costi sempre più bassi, ha permesso a sceneggiatori, produttori e tecnici del settore di considerare anche la creatura 'drago' come un semplice elemento da poter inserire come arricchimento di qualsiasi film medievale o fantastico.
E si comincia subito nel 2000 con il sequel proprio di quel **Dragonheart** (16) che nel 1996 aveva tanto rivoluzionato il filone cinematografico e le sue tecniche. Si nota subito però che questo **Dragonheart 2 – Una nuova Avventura** (21) nasce relegato nei D-movies di infima categoria. Quello del 'seguito' è un puro pretesto visto che la storia (seppur banale) vede personaggi e situazioni completamente diverse dal primo film, e l'unico collegamento è una forzatura che non sta in piedi. Si aggiungano attori decisamente scarsi, coreografie che sfiorano il ridicolo (combattimenti senza sangue alla *Power Rangers*), costumi ridicoli e improbabili e una sceneggiatura tirata per i capelli che inserisce personaggi orientali con arti marziali. Il drago protagonista è stavolta un cucciolo e, forse temendo che i più piccoli non si divertano, viene trasformato in una macchietta comica, a dispetto della sua capacità di raziocinio ed intelletto. Lo scontro finale con la controparte drago malvagio, seppur portando un po' di movimentazione alla storia, dimostra solo la validità del processore del computer di chi ha curato gli effetti speciali.
Una speranza viene però portata con l'inizio dello stesso anno con un'opera che i giocatori di ruolo di tutto il mondo aspettavano da anni: il film di **Dungeons & Dragons** (22). Purtroppo il successo di pubblico è decisamente scarso, nonostante il valido supporto di attori di un certo spessore (Jeremy Irons, Bruce Payne, Thora Birch, Justin Whalin) che avrebbero dovuto rendere la pellicola appetibile anche a chi non conosceva il gioco di ruolo. Personalmente credo che il film non sia stato poi così orribile, soprattutto perché credo che le aspettative dei fan(atici) siano sempre troppo alte, se non praticamente impossibili da raggiungere. Nonostante le macchiette comiche (che personalmente odio, ma che gli americani mettono praticamente ovunque), la storia assolutamente lineare e alcune scenografie e costumi vicini al ridicolo, penso che in fin dei conti lo spirito del gioco di ruolo sia stato più che rispettato, e qualsiasi giocatore che ne sappia un po' sarà decisamente divertito nel riconoscere le moltissime situazioni in cui si è già trovato durante mille partite. Ovviamente i draghi la fanno da padrone, purtroppo ancora una volta relegati al ruolo di bestie selvagge e aggressive, senza né intelligenza ne parola, come qualsiasi mostro dalle caratteristiche più banali. Rimane il fatto che la battaglia finale sia di una spettacolarità e una maestosità uniche, e che tutti quei draghi che volteggiano nei cieli non possono non riportare alla mente, per chi l'ha letta, la bellissima saga di *Dragonlance*.
Il 2001 risulta essere un altro anno estremamente rivoluzionario per il cinema fantastico per un paio di basilari motivi. Il primo di questi si chiama **Shrek** (23). Il film credo che non abbia bisogno di presentazioni né di spiegazioni; basti dire che l'idea geniale di Andrew Adamson e Vicky Jenson ha sconvolto completamente il concetto di animazione e il modo di raccontare le fiabe, dando vita ad un prolifico e azzeccatissimo seguito di pellicole, ad opera di molti produttori, che ne hanno seguìto e continuano a seguirne l'onda di successo. La formula è semplice: un mondo fantastico abitato da creature mostruose, animali antropomorfi o robot che siano, il tutto animato con estremo realismo in computer graphic e condito da una storia non del tutto rivolta ai bambini, in varie situazioni decisamente spassosa, in altre anche politicamente scorretta. Il risultato funziona alla grande e il simpaticissimo orco verde ci guida in un mondo pieno di avventure fantastiche con allegria e semplicità. Anche qui non poteva mancare un drago che, seppur mostro non senziente, viene mostrato nella veste alternativa

di draghessa, con tanto di rossetto e ciglia lunghe, che si innamora del ciuchino logorroico amico del protagonista: un cocktail decisamente esplosivo!
Il secondo motivo si chiama **Il Signore degli Anelli** (24), e anche questo non ha certo bisogno di essere presentato o spiegato. Sulla trilogia di Peter Jackson sono stati scritti fiumi di considerazioni di ogni tipo, anche sulle pagine di *Anonima Gidierre* e dei suoi speciali, e quindi mi limiterò a quanto concerne il tema di questo articolo. In effetti il mondo creato da J.R.R. Tolkien non è popolato da molti draghi, a parte Smog che però esce di scena già ne Lo Hobbbit; questo però non toglie che si possano considerare senz'altro molto simili le maestose bestie volanti cavalcate dai Nazgûl durante la loro caccia all'Anello. I Falchi Infernali, incroci tra enormi uccelli senza piume e lucertole giganti, ricordano in molte cose i draghi ai quali siamo abituati, seppur più piccoli e sprovvisti di abilità magiche o armi particolari. La loro realizzazione digitale curata dalla *WETA* di Jackson li rende realistici e temibili mostri (ancora una volta non senzienti) che incutono terrore anche se avvistati da lontano; durante la Guerra dell'Anello poi, nelle numerose battaglie contro le forze alleate, si dimostrano terribili combattenti contro qualsiasi avversario anche bene armato.
Il rilancio mondiale del genere fantasy, già molteplici volte analizzato nei suoi aspetti, ha portato come conseguenza la quasi immediata produzione di molte pellicole di genere simile o di 'esperimenti' di ambientazione che fino a quel momento non si aveva avuto il coraggio di proporre. **Il Regno del Fuoco** (25) è senz'altro uno di quelli, uscito nelle sale mentre la trilogia di Jackcson era in corso di programmazione (tre anni dal primo all'ultimo film), e anche qui si può parlare di un mezzo flop al botteghino, che personalmente mi sento di criticare solo in parte. Siamo senz'altro d'accordo nel dire che la storia non ha spessore narrativo né una valida struttura, che si notano delle falle nella sceneggiatura e che la logica spesso scappi un po' di vista ai produttori. Di controparte mi sento però di difendere il genere e – perché no – gli attori. Da giocatore di ruolo storico ho subito riscontrato in questa pellicola una grossa somiglianza con l'ambientazione del GdR *Shadowrun*, anch'esso non molto apprezzato dalle grandi masse. C'è da dire che finora nessun film si era mai avvalso di una ambientazione così particolare - seppur strana - mescolando fantasy (con il classicissimo drago che qui proviene dal medioevo) e fantascienza post apocalittica. Il risultato (come era in modo molto più complesso nel gioco) rende decisamente bene e le potenzialità di sviluppo sono pressoché illimitate (andrebbe detto allo sceneggiatore…) dando così vita ad uno scenario accattivante e coinvolgente, dove si muovono con una certa scioltezza dei granitici Christian Bale, Matthew McConaughey e Gerard Butler. I draghi (terribili, sputafuoco, distruttori, predatori e non senzienti) sono ancora una volta alla stregua di qualsiasi mostro, ma la loro presenza sullo schermo risulta soddisfacente e di massimo impatto, sempre grazie ai maghi degli effetti digitali.
Il 2003 e il 2004 vedono lo spostarsi della gallina (o drago?) dalle uova d'oro sui più manovrabili canali televisivi americani, da sempre probi di serial e produzioni fantastiche e fantascientifiche ad uso e consumo degli 'spettatori paganti'. Nascono così in primis un paio di prodotti decisamente scarsi, anche se degni di essere citati: **Dragon Fighter** (26), dove Dean Cain (il Superman di *Lois & Clark*) si trova a combattere un drago risvegliato da un laboratorio sotterraneo, in un gioco finale che fa il verso a molti film claustrofobici dove abbiamo già visto alieni, creature marine e chi più ne ha più ne metta. Segue **Dragon Storm** (27) che mette in risalto John Rhys-Davies dopo il successo nel ruolo di Gimli (*Il Signore degli Anelli*) in una storia ambientata in un medioevo dell'est europeo. Con una pioggia di meteoriti arrivano dallo spazio anche dei draghi sputafuoco, come sempre stupidi e micidiali, che si trovano a combattere contro la solita e assortita comitiva di eroi bellocci ed inconcludenti.
La storia inizia invece a prendere un aspetto molto più interessante con **La Leggenda di Earthsea** (28) del 2004. La miniserie in due parti è tratta dall'omonima opera di Ursula K. LeGuin, sebbene in seguito disconosciuta dalla scrittrice stessa in quanto completamente discordante dai suoi scritti e non realizzata secondo il suo spirito. Anche qui il cast promette bene con due nuove stelle (Shawn Ashmore e Kristin Kreuk) e due grandi vecchi del cinema internazionale (Danny Glover e Isabella Rossellini); la storia si articola decisamente fluida tra duelli magici, viaggi tra mare e terra, combattimenti e grandi avventure con le quali, sebbene vi si possano riconoscere elementi di altri film di successo, si riesce a divertirsi senza troppe pretese. Nel corso del viaggio i protagonisti incontrano anche un drago nascosto tra alcune rovine; la bestia si presenta ancora una volta con l'unica volontà di divorare i personaggi, magari prima arrostendoli, e non risulta neppure una delle migliori realizzazioni digitali degli ultimi anni, restando un cameo all'interno di una narrazione di ben maggiore respiro.
Stesso anno, stesso tipo di produzione per **La Saga dei Nibelunghi** (29), ennesima trasposizione, questa volta televisiva di produzione sudafricana e tedesca, della leggenda di Sigfrido e Brunilde. Anche qui ci si appoggia ad una pietra miliare del cinema come Max Von Sydow (il fabbro Eyvind) per lanciare due neodivi più che altro di bella presenza come Benno Fürmann e Kristanna Løken (*Terminator 3*). La loro presenza (con il supporto dell'angelica Alicia Witts e di Samuel West) rende il tutto molto simile ad una soap opera di ambientazione nordica. Le scenografie e i paesaggi risultano senz'altro di impatto e la storia, seppur ennesima variante delle antiche leggende, trova un suo sviluppo ed un intreccio che tengono viva l'attenzione dello spettatore. Il drago, dal canto suo, risulta più simile ad un gigantesco varano che vive in una grotta e, seppur realizzato con maestria al computer, appare lontano anni luce sia dal drago de **I Nibelunghi** (1) del 1924 e sia dai draghi 'filoamericani' ai quali la classica fantasy ci ha ormai abituato.
Come già accennato, sulla scia di **Shrek** (23) e della sua colossale riuscita, arriva nel 2004 il séguito a lungo atteso: **Shrek 2** (30), che incredibilmente riesce a superare il successo ed il divertimento portati dal primo film. Andrew Adamson, questa volta affiancato da Kelly Asbury, riesce a creare e dirigere una storia se possibile ancora più divertente, spassosa ed acuta (leggi: citazionista) della precedente, con una interminabile serie di gags esilaranti, situazioni divertenti, rimandi cinematografici da cinefili ed una storia carina ed accattivante che non risulta affatto un prodotto da bambini. Questa volta non ci sono draghi nella storia (la draghessa l'avevamo ritrovata nel corto Shrek 3D, da vedere con gli appositi occhialini) ma il film è decisamente importante per non essere almeno nominato in questo articolo.
L'ultima produzione del 2004 è **George and the Dragon** (31), da lungo tempo annunciato e vociferato ma infine decisamente deludente. La trama vorrebbe (nelle intenzioni, almeno) riprendere la leggenda di San Giorgio e il drago, già raccontata nello storico **La Spada Magica** (3) del 1962 e già repertorio agiografico della religione cattolica. La pellicola risulta molto vicino al ridicolo, con Patrick Swayze e Michael Clarke Duncan caduti parecchio in basso in due ruoli-macchietta oramai onnipresenti. La qualità tecnica e narrativa si avvicina molto a **Dragonheart 2** (21), così come la presenza dei draghi, qui ridotta al minimo con un cucciolo e sua madre in poche fugaci apparizioni tali da far dubitare della logica persino per il titolo del film.
Concludiamo questa lunga rassegna di rettili alati sul grande (e spesso anche piccolo) schermo con un film del 2005, sicuramente

non ultimo della serie e già di per sé sequel di uno del 2000: **Dungeons & Dragons 2 – The Elemental Might** (32). Come già successo con **Dragonheart** (16), anche qui non abbiamo elementi per collegare la prima storia con la seconda, se non il personaggio di Damodar interpretato dal truce Bruce Payne. Il cast, sia tecnico che di attori, risulta completamente cambiato e sconosciuto, e nonostante questo il risultato non riesce a venir fuori. Si denota l'impegno sia recitativo che creativo di sceneggiatura e scenografie, ma la storia rimane incollata alla classica avventura di GdR che ci sembra di aver giocato già decine di volte: ovviamente vederla in terza persona non dispiace, ed il tutto risulta un piacevole e poco impegnativo diversivo a film più seri. Anche la presenza dei draghi non delude con un tremendo drago bianco dal soffio congelante (finalmente qualcosa di diverso) ed un invincibile dracolich (chi ha giocato sa di cosa parlo) che, finalmente senziente e molto malvagio, chiude il finale con un roboante gioco di distruzione e fiamme.

A questo punto pare doveroso trarre delle conclusioni, seppur spero che il quadro tracciato nel corso dell'articolo sia stato abbastanza chiaro e soddisfacente per il lettore.
Pare ovvio che il drago, da sempre presente nella letteratura, nei giochi e nella fantasia di molti popoli della terra, continui a trovare spazio nella finzione cinematografica sempre con maggiore impatto, realismo e dinamismo. Che esso sia direttamente collegato ad un gioco, ad una antica saga o ad una leggenda medievale, o che esso nasca tout-court dalla fantasia di qualche sceneggiatore a corto di idee, chi lo ha amato e temuto (come noi giocatori di ruolo, intendo) non potrà che assistere con piacere e divertimento alla sua resurrezione sul grande schermo.
Ma forse la più intelligente evoluzione del drago al cinema dovrebbe mirare alla creazione di creature intelligenti, con un carattere ed una personalità realistiche e vive, che siano dei personaggi all'interno della storia (vedi Draco) e non dei semplici mostri famelici ed aberranti. Forse proprio questo dovrebbe fare la differenza tra queste ancestrali e nobili creature e i più comuni 'mostri da massacro' che ogni storia fantastica (di fantasy, fantascienza o horror che sia) vede rappresentati a frotte.
Abbiamo capito che la sua vita o la sua morte sono decretate senza dubbio da una manciata di pixel; che il suo nido si sta trasformando in un hard disk ed il suo habitat in un monitor LCD; che il spiegando le ali spiccherà il volo da un CD e le sue prede saranno solo dei megabytes.
Sicuramente, sebbene questa sia la naturale ed inevitabile evoluzione (o involuzione?) del nostro rettile alato preferito ed esso possa assumere i più molteplici e variegati aspetti, non cesseremo mai di sognarlo, temerlo ed amarlo con la giusta reverenza, esattamente nel modo in cui da sempre lo abbiamo immaginato dentro di noi.

FILMOGRAFIA ESSENZIALE DI REFERENZA

1. I NIBELUNGHI – LA MORTE DI SIGFRIDO
Die Nibelungen – Siegfrieds Tod (Germania, 1924)
Regia: Fritz Lang
Cast: Paul Richter, Margarete Schön, Rudolf Klein-Rogge, Gertrud Arnold, Hanna Ralph

2. IL SETTIMO VIAGGIO DI SINBAD
The Seventh Voyage of Sinbad (USA, 1958)
Regia: Nathan Juran
Cast: Kerwin Matthews, Kathryn Grant, Torin Tatcher, Richard Eyer

3. LA SPADA MAGICA
The Magic Sword (USA, 1962)
Regia: Bert I. Gordon
Cast: Basil Rathbone, Estelle Winwood, Gary Lockwood, Anne Helm, Liam Sullivan

4. LA SPADA NELLA ROCCIA
The Sword in the Stone (USA, 1963)
Regia: Wolfgang Reitherman
Voci USA: Karl Swenson, Rickie Sorensen, Sebastian Cabot, Junius Matthews, Robert Reitherman

5. ELLIOTT – IL DRAGO INVISIBILE
Pete's Dragon (USA, 1977)
Regia: Don Chaffey
Cast: Sean Marshall, Mickey Rooney, Jim Dale, Shelley Winters, Red Buttons

6. THE HOBBIT
Id. (USA, 1977)
Regia: Arthur Rankin, jr., Jules Bass
Voci USA: Orson Bean, Richard Boone, Hans Conried, John Huston, Otto Preminger, Cyril Ritchard

7. JABBERWOCKY
Id. (GB, 1977)
Regia: Terry Gilliam
Cast: Michael Palin, Harry H. Corbett, John Le Mesurier, Warren Mitchell, Max Wall

8. IL DRAGO DEL LAGO DI FUOCO
Dragonslayer (GB, 1981)
Regia: Matthew Robbins
Cast: Peter MacNicol, Ralph Richardson, Caitlin Clarke, John Hallam, Ian McDiarmid

9. EXCALIBUR
Id. (USA, 1981)
Regia: John Boorman
Cast: Nigel Terry, Helen Mirren, Nicol Williamson, Nicholas Clay, Cherie Lunghi, Gabriel Byrne, Liam Neeson, Patrick Stewart

10. THE FLIGHT OF DRAGONS
Id. (USA, 1982)
Regia: Arthur Rankin Jr., Jules Bass
Voci USA: John Ritter, Bob McFadden, Don Messick, Nellie Bellflower, James Earl Jones

11. LA STORIA INFINITA
Die Unendliche Geschischte (RFT/GB, 1984)
Regia: Wolfgang Petersen
Cast: Noah Hathaway, Barret Oliver, Tami Stronach, Moses Gunn, Patricia Hayes, Sydney Bromley

12. BARBARIANS & CO.
Id. (Italia, 1987)
Regia: Ruggero Deodato
Cast: David e Peter Paul, Richard Lynch, Eve La Rue, Virginia Bryant, Shheba Alahani, Michael Berryman, George Eastman

13. WILLOW
Id. (USA, 1988)
Regia: Ron Howard
Cast: Val Kilmer, Joanne Whalley, Warwick Davis, Billy Barty, Patricia Hayes, Kevin Pollack

14. DESIDERIA E L'ANELLO DEL DRAGO
Id. (Italia, 1994, TV)
Regia: Lamberto Bava
Cast: Anna Falchi, Franco Nero, Sophie von Kessel, Joel Beeson, Stefania Sandrelli,

15. DRAGONWORLD – UN DRAGO PER AMICO
Dragonworld (USA, 1994)
Regia: Ted Nicolaou
Cast: Drake Bell, Andrew Keir, Tina Martin, Judith Paris, James Ellis

16. DRAGONHEART
Id. (USA, 1996)
Regia: Rob Cohen
Cast: Dennis Quaid, David Thewlis, Julie Christie, Dina Meyer, Pete Postlethwaite, Jason Isaacs

17. GALGAMETH
Id. (USA/Romania, 1996)
Regia: Sean Mc Namara
Cast: Devin Oatway, Johna Stewart-Bowden, Time Winters, Tom Dugan, Ken Thorley

18. MERLINO
Merlin (USA/UK, 1998, TV)
Regia: Steve Barron
Cast: Sam Neill, Helena Bonham Carter, Miranda Richardson, Rutger Hauer, John Gielgud, Martin Short, James Earl Jones, Isabella Rossellini

19. LA SPADA MAGICA – ALLA RICERCA DI CAMELOT
Quest for Camelot (USA, 1998)
Regia: Frederik Du Chau
Voci USA: Cary Elwes, Gary Oldman, Eric Idle, Jane Seymour, Céline Dion, Pierce Brosnan, John Gielgud, Gabriel Byrne, Steve Perry

20. IL 13° GUERRIERO
The 13th Warrior (USA, 1999)
Regia: John McTiernan
Cast: Antonio Banderas, Vladimir Kulich, Dennis Storhoi, Omar Sharif, Diane Venora

21. DRAGONHEART 2 – UNA NUOVA AVVENTURA
Dragonheart 2 – A new beginning (USA, 2000, TV)
Regia: Doug Lefler
Cast: Chris Masterson, Harry Van Gorkum, Rona Figueroa, Matt Hockey, Henry O, Tom Burke

22. DUNGEONS & DRAGONS
Id. (USA, 2000)
Regia: Courtney Solomon
Cast: Jeremy Irons, Bruce Payne, Justin Whalin, Marlon Wayans, Thora Birch, Zoe McLellan, Lee Arenberg, Kristen Wilson, Richard O'Brien

23. SHREK
Id. (USA, 2001)
Regia: Andrew Adamson, Vicky Jenson
Voci USA: Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, John Litgow, Vincent Cassel

24. IL SIGNORE DEGLI ANELLI (Trilogia)
The Lord of the Rings (USA/NZ, 2001/2002/2003)
Regia: Peter Jackson
Cast: Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Liv Tyler, Christopher Lee, Ian Holm, Cate Blanchett, Sean Astin, Bernard Hill, John Rhys-Davies, Billy Boyd, Dominic Monaghan, Orlando Bloom, Hugo Weaving, Brad Dourif.

25. IL REGNO DEL FUOCO
Reign of Fire (USA, 2002)
Regia: Rob Bowman
Cast: Christian Bale; Matthew McConaughey; Isabella Scorupco, Gerard Butler

26. DRAGON FIGHTER
Id. (USA, 2003, TV)
Regia: Phillip J. Roth
Cast: Dean Cain, Kristine Byers, Robert Zachar, Marcus Aurelius, Robert DiTillio

27. DRAGON STORM
Id. (USA, 2004, TV)
Regia: Stephen Furst
Cast: Tony Amendola, Iskra Angelova, Angel Boris, John Hansson, John Rhys-Davies

28. LA LEGGENDA DI EARTHSEA
Legend of Earthsea (USA, 2004, TV)
Regia: Robert Lieberman
Cast: Shawn Ashmore, Kristin Kreuk, Danny Glover, Isabella Rossellini, Sebastian Roché

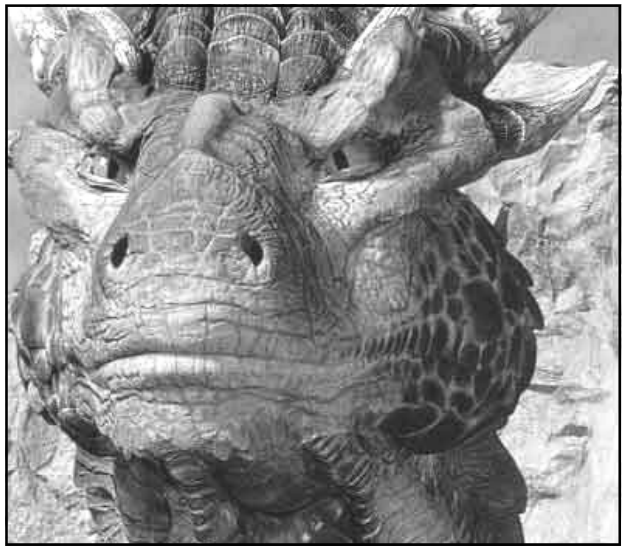
29. LA SAGA DEI NIBELUNGHI
Ring of the Nibelungs (Curse of the Ring) / Die Nibelungen (Sud Africa/ GER, 2004, TV)
Regia: Uli Edel
Cast: Benno Fürmann, Kristanna Løken, Alicia Witt, Julian Sands, Samuel West, Max Von Sydow, Ralf Moeller

30. SHREK 2
Id. (USA, 2004)
Regia: Andrew Adamson, Kelly Asbury
Voci USA: Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, John Clesse, Julie Andrews, Rupert Everett, Antonio Banderas, Jennifer Saunders

31. GEORGE AND THE DRAGON
Id. (USA, 2004)
Regia: Tom Reeve
Cast: James Purefoy, Piper Perabo, Patrick Swayze, Michael Clarke Duncan, Bill Treacher, Joan Plowright, Val Kilmer (n.a.)

32. DUNGEONS & DRAGONS 2 – THE ELEMENTAL MIGHT
Id. (USA, 2005)
Regia: Gerry Lively
Cast: Mark Dymond, Clemency Burton-Hill, Bruce Payne, Ellie Chidzley, Steven Elder, Roy Marsden, Tim Stern, Lucy Gaskell

ROBIN HOOD
robinhood@anonimagdr.com



Rhapsody

SINFONIE DI DRAGHI

Il nostro viaggio nei fantastici mondi abitati dai draghi prosegue nel mondo della musica, anche se approfondire l'argomento nel dettaglio e parlare di ogni gruppo o artista che ha inserito dei draghi nelle proprie composizioni sarebbe pressoché impossibile. La ricerca sarebbe lunga ed estenuante, la panoramica vaga ed incompleta e sicuramente non si darebbe il meritato lustro a tutte le produzioni. Mi è sembrato quindi particolarmente rappresentativo parlare dei Rhapsody, una band che ha senz'altro rivoluzionato ed ampliato il panorama dell'*epic metal* navigando a piene note in un completo ed articolato universo fantasy. E i draghi nel loro caso risultano un limpido simbolo distintivo visto che alcune loro stupende immagini campeggiano fieramente su ognuna delle copertine dei loro album, ogni volta in colori e volteggi diversi ma sempre dal marchio inconfondibile.

Il gruppo, a dispetto di ogni tradizione, ha origini tutte italiane che risalgono al lontano 1993 quando, in quel di Trieste, prendeva vita con il nome di *Thundercross* sotto la guida e la voce di Luca Turilli (chitarrista e compositore anche dell'attuale formazione) e di Alex Staropoli come tastierista; successivamente si unì a loro anche il bassista Alessandro Lotta, che portò maggiore completezza alla già ben avviata formazione iniziale. La produzione di brani andava avanti a ritmo serrato e, dopo una pausa di Turilli per gravi motivi di salute e l'incisione di 'Land of Immortals' con la voce di Christiano Adacher (1994), un grandioso contratto con la *Limb Music Products & Publishing* rese necessario il cambiamento del nome della formazione nel più sfruttabile *Rhapsody*.

Il primo album, *Legendary Tales* del 1997, fu registrato nei *Gate-Studios* di Wolfsburg (Germania) sotto la supervisione dell'esperto Sasha Paeth, e subito un grandissimo successo portò la band sotto i riflettori degli appassionati di musica metal. Il loro stile, in effetti, si distaccava parecchio dalla maggior parte delle produzioni musicali classiche, abbracciando con ampio respiro il folk tradizionale, il celtico, il medievale ed il classico sinfonico. Le loro composizioni si sono fin da subito distinte innanzi tutto per la grande maestria creativa ed esecutiva, unite ad un accattivante modo di narrare leggende medievali e fantasy come si trattasse quasi di colonne sonore di film o romanzi. Questo nuovo ed azzeccatissimo approccio al metal portò alla definizione di un nuovo filone, da loro chiamato "symphonic epic holliwood metal": sostanzialmente una base di classico heavy metal con grosse influenze (sia strumentali che di ispirazione) folcloristiche e celtico-medievali, il tutto condito da passaggi sinfonici di orchestra (si, quella grande con decine di strumenti classici!!) che ci riporta ai maestosi brani tipici delle colonne sonore dei film 'hollywoodiani' (con relative ispirazioni anche dai più famosi compositori di quest'ultime).

Anche il secondo album, *Symphony of Enchanted Lands* (1998), vede prontamente la luce negli studi tedeschi con la produzione di Sascha Paeth e Miro, da ora in avanti inseparabili partner musicali dei Rhapsody e preziosi collaboratori per tutte le loro incisioni a venire. Da qui in poi i successi si susseguono: oltre alla collaborazione con numerose orchestre sinfoniche classiche, le vendite delle loro produzioni toccano picchi di un quarto di milione di copie e, dopo l'ingresso del nuovo batterista tedesco Alex Holzwarth, la band inizia nel 2000 un tour con gli *Stratovarius* che li porta all'apice della notorietà e dell'apprezzamento dei fans di tutto il mondo.

Con il terzo album, *Dawn of Victory* del 2000, il gruppo si consacra totalmente alle platee e raggiunge picchi di popolarità e vendite che li porta ad affiancarsi a nomi sacri della storia del metal come i *Dream Theather*, i *Savatage* e i *Gamma Ray*. Un elemento di spicco é lo spessore delle produzioni musicali dei Rhapsody, che denota qualcosa di molto più curato e corposo di tante altre metal band che calcano la scena; con questo disco la storia che il gruppo 'narra' prende decisamente corpo e si riempie di elementi, personaggi, eventi e luoghi che creano un vero e proprio universo a tutto tondo. In effetti quello che il gruppo (ma in special modo Turilli) ha creato è una reale

'dimensione parallela' (come lui la chiama) paragonabile in tutto e per tutto a quelle immaginate da *Tolkien*, *Brooks*, *Pratchett* o *Weis & Hickman*, solo che la storia e gli avvenimenti vengono principalmente narrati con la musica. Dico principalmente per il fatto che le ricche e coloratissime confezioni degli album dei Rhapsody sono sempre (e con l'avvento del terzo millennio in modo quasi invadente, ma appagante) assai generose di illustrazioni, mappe e pagine e pagine di testo che racconta le 'Algalord Chronicles'. E quindi, come in ogni universo fantasy che si rispetti (e notiamo che i Rhapsody non ne hanno preso uno in prestito, ma lo hanno creato loro!), iniziamo a seguire le avventure di eroi e demoni, maghi stregoni e draghi possenti, incantesimi e tomi magici, valli incantate e paesaggi di maestosa bellezza. Le cronache e la storia continuano e dopo il primo, il secondo ed il terzo capitolo (narrati dal 'saggio Aresius'), nuove canzoni aggiungono altre imprese, avventure e personaggi con il quarto capitolo della saga; l'album è *Power of the Dragonflame*, del 2002, e risulta un po' come una summa delle esperienze maturate con le produzioni precedenti. Il livello tecnico e qualitativo rimane nei classici canoni ai quali la band ci ha abituato, oramai decisamente alti sia come tecnica compositiva che interpretativa, e vede la sua punta di diamante in un pezzo per la prima volta coraggiosamente proposto in italiano. In effetti, anche se nato in Italia, il gruppo ha da sempre composto e cantato solo in inglese e il bellissimo brano *Lamento Eroico*, sicuramente assai apprezzato almeno dal pubblico italico, si distingue perché, a detta stessa di Turilli, "è un pezzo veramente poetico, con parole che possono essere espresse solo nella nostra lingua madre".

Sembra a questo punto doveroso mettere in luce anche un altro interessante aspetto delle produzioni dei Rhapsody, strettamente legato alla dimensione fantasy a cui loro danno vita e particolarmente importante (chi frequenta i negozi di musica lo sa) per chi produce dischi metal al giorno d'oggi: i disegni di copertina. Pare quasi scontato sottolineare che ogni album dei Rhapsody è caratterizzato da una spettacolare cover in perfetto stile fantasy, dai colori accattivanti, dal soggetto assolutamente epico e dalla degna presenza nel panorama dei dischi epic-power-metal in ogni vetrina. Con *Legendary Tales* abbiamo la sapiente mano del belga Eric Philippe che realizza disegno e logo della band (tuttora invariato), portando a noi un guerriero barbaro in sella ad un bianco unicorno che fronteggia un drago rosso in volo. Una piccola ma doverosa nota da giocatore di ruolo pare d'obbligo, peraltro senza volontà di critica viste le necessità di un'opera prima: molti di voi potranno rivedervi la bellissima copertina che Larry Elmore aveva dedicato alla scatola 2 con le regole expert del vecchio *Dungeons & Dragons* (Editrice Giochi), mentre nel carattere usato per il titolo dell'album in basso si potrà notare la somiglianza alla bellissima scritta *'Dragonlance'* usata su romanzi e moduli della serie prima dell'avvento della Quinta Era.

Anche in *Symphony of Enchanted Lands* (e nel singolo *Emeral Sword*) ritroviamo l'artwork di Eric Philippe, sempre con protagonisti un drago rosso ed uno nero cavalcati da due temibili guerrieri rappresentanti delle forze del bene e del male; decisamente carina è l'idea che, accostando le due copertine, si formi un unico disegno con i due avversari che si fronteggiano. *Dawn of Victory* (ed il singolo *Holy Thunderforce*) segnano invece un cambiamento artistico con

l'ingresso del tedesco Marc Klinnert, che dà alle immagini un'atmosfera più cupa e caotica, senza comunque nulla togliere alla suggestione epica e alla grandiosità che scaturisce dalle liriche della band. Il sodalizio continua anche in *Rain of a Thousand Flames*, e questa volta i draghi sono sostituiti da un esercito di creature demoniache sotto una pioggia infuocata; la sciccheria contenuta nel digipack è un pop-up (il cartone che, aprendosi, forma una figura tridimensionale, come nei libri per bambini) che fa sorgere uno dei suddetti demoni dal campo di battaglia. Klinnert riporta in vita i draghi con *Power of the Dragonflame* con una nuova tecnica che userà anche in *Sympony of Enchanted Lands II – The Dark Secret*: la scultura. In effetti l'iperrealismo che si nota in questi draghi volanti è frutto di una tecnica mista di abbinamento di paesaggi disegnati su più livelli di profondità e immagini di sculture realizzate e dipinte direttamente dall'artista. E' palese che il risultato sia sorprendente e che la sensazione e la percezione delle 'Terre Incantate' dei Rhapsody si faccia più viva che mai.

Arrivando ai giorni nostri (ma oramai si parla di più di un anno fa) ci accorgiamo di come la band sappia rinnovarsi e crescere sempre di più, proponendo ai suoi fans idee ed emozioni che mai si sarebbero aspettati. L'ultima loro fatica, e per questo facciamo loro vivissimi complimenti, ha visto la produttiva collaborazione di due grandissimi nomi internazionali nel campo della musica (metal) e del cinema: Joey DeMaio, lo storico leader dei *Manowar*, e Sir Christopher Lee, per il quale ogni parola di presentazione risulterebbe inutile. Approdati alla casa discografica *Magic Circle Music*, i Rhapsody inaugurano una nuova era di epica e grandiosità con un progetto che sostituisce una vecchia idea di fare 'qualcosa legato a Il Signore degli Anelli', evidentemente irrealizzabile. L'ingresso di Christopher Lee tra gli 'special guest' del nuovo album (così come i *Manowar* fecero narrare il grande Orson Welles in *Dark Avenger* nel

1982) porta la produzione ed il prosieguo delle cronache di Algalord a livelli inaspettati di qualità ed innovazione; il grandissimo attore interpreta il Re Stregone, che da adesso narra con sontuosità gli avvenimenti delle 'Terre Incantate'. Sostenuto da una possente voce da baritono e da un passato di appassionato cantante, Lee si prodiga addirittura in una quadrupla interpretazione di *The Magic of the Wizard's Dream* in inglese, italiano, francese e tedesco, regalandoci duetti di voce con Fabio Lione (da sempre unico ed ineguagliato cantante della band) che fanno letteralmente accapponare la pelle. La supervisione di DeMaio rende tutta l'operazione perfetta, compresa la registrazione del video di *Unholy Warcry* in tre versioni diverse, dove Christopher Lee fa una maestosa apparizione proprio come il Re Stregone.
Un nuovo sodalizio, quindi, che pare abbia dato ottimi frutti, non solo alla scenicità e alla maestosità della produzione, ma anche al rinnovamento musicale dell'album: *Symphony of Enchanted Lands II – The Dark Secret* (e i due singoli *The Dark Secret* e *The Magic of the Wizard's Dream*) del 2004, che ha visto tra l'altro ancora una volta la realizzazione di una canzone in italiano. O almeno del suo adattamento, trasformando *Guardians of Destiny* in *Guardiani del Destino*: la perfetta interpretazione di Lione su di un pezzo di stampo chiaramente medievale fa somigliare la sua voce (stupenda anche nella sua lingua madre) in maniera quasi imbarazzante a quella di Angelo Branduardi.
Certamente le poche notizie raccolte in questo articolo non saranno sufficienti a farvi capire i Rhapsody, né a darvi un'idea chiara della loro musica e di quello che essa rappresenti per loro e per chi la ascolta. L'importante comunque è che l'idea generale sia chiara in voi, che la vostra fantasia sia stata stuzzicata da questa band e che il modo in cui scrive, produce ed interpreta musica riesca ad incuriosirvi quanto basta. Ovviamente quello che consiglio vivamente a chiunque legga questo pezzo e non conosca già il gruppo è di ascoltarli, ascoltarli ed ascoltarli ancora, soprattutto se, come dovreste, siete appassionati di Giochi di Ruolo (come i membri della band sono) e di universi fantasy di ampio e sontuoso respiro. Se trovate in giro dischi con draghi sulla copertina, quasi sicuramente si tratta di un album dei Rhapsody. Statene certi, non rimarrete delusi!
Buon ascolto…

DISCORGAFIA:

- Eternal Glory (1995 – demo)
- Legendary Tales (1997)
- Emerald Sword (1998 – singolo)
- Symphony of Enchanted Lands (1998)
- Holy Thunderforce (2000 – singolo)
- Dawn of Victory (2000)
- Rain of a Thousand Flames (2001 – E.P.)
- Power of the Dragonflame (2002)
  - Emerald Sword Saga – The video clips (2002 – DVD)
- Tales from the Emerald Sword Saga (2004 – best of)
- The Dark Secret (2004 - E.P.)
  - The Dark Secret (2004 - DVD)
- Symphony of Enchanted Lands II – The dark Secret (2004)
  - Symphony of Enchanted Lands II – The dark Secret (2004 - DVD)
- The Magic of the Wizard's Dream (2005 – E.P.)

FORMAZIONE ATTUALE:

- Luca Turilli – chitarra
- Alex Staropoli – tastiere
- Fabio Lione – voce
- Alex Holzwarth – batteria
- Patrice Guers – basso

ROBIN HOOD
robinhood@anonimagdr.com

€ 600