**BACKGROUND KALVAR GUMMERHEM  
NANO GUARDIANO**

Durante la calda estate del …., nella città di Ultran a nord del continente, si sta svolgendo una festa di compleanno di un piccolo nano (piccolo ma tra i più alti della città, specifichiamo!) chiamato *Kalvar*. Come da tradizione, al compimento del 25° anno, viene regalato al primogenito il simbolo di forza della famiglia di appartenenza, forgiato direttamente dalle mani dell’avo *Futhark,* famoso fabbro ancora oggi nominato durante la festa dell’acciaio. Quest’oggi al giovane nano viene tramandato il martello *Stroncapanni*, ma per risvegliare il potere di cui è dotato, va picchiato tre volte sull’incudine in cima alla montagna *Coo’coo’zuhlu*, la più alta e impervia della Catena Gelida.

Il giorno seguente Kalvar si prepara per la difficile escursione, accompagnato dalla sua famiglia composta dal fratello *Zhirus* e dai suoi genitori. Durante il percorso sperano di trovare il bisnonno *Sgrovas*, eremita per scelta, alla ricerca di nuovi materiali per la costruzione di armature; prese questa decisione una volta messa da parte l’ascia di guerra, dopo aver partecipato con onore a 1000 battaglie in tutto il mondo.

Incamminati verso questa avventura, dopo un susseguirsi di vari ostacoli, arrivano alla sera del 3° giorno nei pressi di una grotta e decidono di riposarsi un poco dopo l’estenuante viaggio. Hanno l’impressione che sia disabitata: più si addentrano nelle profondità più l’aria si fa gelida. Cosa normale tranne per il fatto che il ghiaccio si muoveva come se fosse vivo. Un muro di cristalli si forma sigillando l’entrata alle loro spalle e si avvicina pian piano costringendo il gruppo a proseguire sempre dritto. Terminano in un vicolo cieco di fronte a un’immensa arcata, dove la luce che irradia da tutte le parti gli fa credere di essere usciti all’aperto. Invece è il nido di *Pozaris*, un anziano drago di ghiaccio. Un po’ la sorpresa, un po’ la stanchezza, all’enorme mostro basta un semplice soffio per immobilizzare i nostri eroi*.* Il drago non li imprigiona per mangiarli, ma con l’intento di renderli suoi schiavi quando ne avesse avuto bisogno. Succede che il drago decide di prendersi una boccata d’aria, liberando il passaggio verso l’uscita. *Kalvar* decide di cogliere l’attimo, ma l’unica cosa che può fare è immaginare di spaccare tutto col martello. Senza capire come, con questo sforzo di concentrazione riesce a frantumare il ghiaccio che lo imprigiona e, preso dalla foga e dall’istinto, libera i familiari. Assieme tentano la fuga. Il primo e unico ad uscire è il nostro giovane nano, perché proprio in quell’istante, una trappola scatta sigillando l’ingresso con sbarre di cristallo. Come se non bastasse, Pozaris svolazza sopra la loro testa rendendo vano ogni tentativo di Kalvar per liberarli. Il fuggitivo decide allora di andare a cercare aiuto al villaggio, con la promessa di tornare a salvarli.

Durante il frettoloso tragitto scivola e cade dentro ad un burrone. Si risveglia di fianco ad un focolare in compagnia di un nano anziano, guarda caso il bisnonno! Gli racconta dello sfortunato evento, ma purtroppo al momento nessuno può contrastare la forza del drago di ghiaccio. Nonno Sgrovas si offre volontario per insegnare al nipote tutta la sua conoscenza nel campo della guerra, ma non ci vorrà meno di un anno.

Trascorso tale periodo Kalvar è pronto per tentare la propria missione. Prima però il bisnonno lo accompagnerà fino all’incudine per dare pieno potere al martello. Giunti sulla cima della montagna, Kalvar esegue il rito: un terremoto scaturisce dai colpi sull’incudine, tutto il cielo si oscura, fulmini si scagliano su tutta la valle. Sgrovas chiede al nipote di lasciarlo lì dov’è, dato che una crepa ha aperto un passaggio nascosto per l’ingresso ad una caverna, piena di minerali rari e perfetti per l’utilizzo bellico.

Il giovane nano, salutando il bisnonno su di giri, si precipita verso la sua missione: salvare la famiglia. Entrato nella tana nemica senza alcun problema, nessuna trappola funzionante, nessun tipo di magia, ritrova i parenti felicissimi di rivederlo, ma stranamente senza catene. Spiegano che dopo poco tempo che si sono lasciati hanno avuto modo di conoscere bene il drago, che si è rivelato essere sotto l’incantesimo di uno stregone. Per fortuna un mago errante riesce a sciogliere il maleficio, i genitori del nano hanno deciso di attendere il ritorno del figlio nella grotta, rimanendo in compagnia di Pozaris. Il fratello invece è ritornato a casa.

Pozaris, tornato dall’ennesima passeggiata, scusandosi con Kalvar per lo spiacevole accaduto, decide di regalargli un paio di oggetti magici a lui appartenuti: i guanti “gloves of ice”.

Presi i doni e incuriosito dal tesoro del drago chiede se può rendersi utile per ricambiare la cortesia. Giusto giusto Pozaris ha saputo di un oggetto unico, appartenuto ai draghi in tempi antichi, dalle parti di ……… . Così stipulano un contratto dove il nano si impegna a ritrovare l’oggetto tanto ricercato da Pozaris in cambio di uno degli oggetti del tesoro, che gli verrà dato una volta ritornato.

E così Kalvar parte per una nuova avventura, distaccandosi ancora una volta dalla sua famiglia, questa volta però in modo normale.