Giorno 1 Inizio

Nella taverna dove stiamo riposando inizia una zuffa, le parti si dividono in un gruppo di cinque umani capitanati da un uomo con i capelli completamente rasati e un tatuaggio con degli occhi (Krenz) e una mezza-orchessa (Yagra); gli umani fanno parte della gilda di xanathar.

Yagra (l’orchessa) stende il capitano (Krenz) e lo rende incosciente, ma viene subito circondata dai compagni del capitano.

Dal pozzo al centro del locale escono fuori un troll e delle stirges (delle specie di sanguisughe)

Una volta sconfitto il troll e i suoi parassiti Yagra e Krenz (trasportato di peso dal suo gruppo) escono correndo dalla locanda e uno dei clienti della locanda si avvicina a noi presentandosi come Volothamp Geddarm.

Volo ci parla di un suo amico di cui non ha più notizie ed ha paura si sia perso o peggio, sia stato rapito; ovviamente offre un compenso per il ritrovamento.

Dopo aver accettato rivela qualche dettaglio in più sul suo amico e sull’ultima volta che sono stati insieme.

Il nome del giovane è Floon, un umano biondiccio sulla trentina, l’ultima serata insieme l’hanno passata due sere prima in una taverna chiamata “Skewered Dragon”.

Giorno 2 trovare Floom per conto di Volo

Dopo aver riposato per la notte partiamo per la ricerca della suddetta taverna, passano per le strade di Waterdeep notiamo del sangue sparso per la strada, circa mezza dozzina di corpi morti e delle guardie che tengono prigionieri tre uomini probabili artefici o ultimi sopravvissuti del massacro.

Continuando per la strada ormai giunti a destinazione notiamo un negozietto e ci entriamo, all’interno troviamo un piccolo uomo, calvo e con degli occhi viola tatuati sul viso.

L’uomo vende trinkets (oggetti particolari non molto utili), nel mentre delle transizioni chiediamo delle informazioni, prima sul suo tatuaggio (simile a quello del capitano Krentz), senza avere risposta e successivamente su Floon, l’uomo di cui siamo alla ricerca. Risponde di aver visto qualche sera prima una persona con le stesse caratteristiche fisiche venir rapita, e che uno dei rapitori avesse un tatuaggio.

Usciti dal negozio ci dirigiamo alla taverna, o quel che ne rimane. La porta è chiusa, ma Marco riesce ad entrare dalla finestra mentre noi grazie ad Emanuele sfondiamo (non letteralmente perché ha usato un incantesimo); all’interno troviamo tre creature (kenku) che giravano al buio per la locanda.

Una volta sconfitti scendiamo per le scale per il quale uno degli esserini stava tentando di fuggire, dove Giacomo trova una piccola stanza segreta contenente 4 dipinti, ne prende 2; Emanuele trova un uccello di carta (un foglio magico che viaggia verso il destinatario del messaggio).

Scendiamo poi per delle scale che ci portano al sistema fognario della città; con delle torce percorriamo parte delle fogne fino ad arrivare ad una stanza circolare dove fluiscono diversi canali delle fogne, da lì risaliamo per delle scale e ci troviamo due piccoli goblin a guardia dei dormitori. Troviamo un uomo a guardia e ci dice che il ragazzo (Floon) era stato rapito da loro per conto del capo per fargli delle domande, ci indica sia la stanza del capo che quella in cui Floon è prigioniero.

Andiamo da Floon e per sicurezza chiediamo prima se conosce un vecchio (Volo) descrivendone i tratti fisici e se la storia corrispondesse a quella descrittaci inizialmente da Volo; Lo liberiamo e lo portiamo con noi nella stanza del capo per vedere cosa volesse farne il capo di Floon.

Entrati nella stanza del boss notiamo un mezzo orco di guardia e un mind flayer con in braccio un intellect devourer.

Il mind flayer lascia il suo animaletto e si alza, dirigendosi verso una porta che porta ad un’altra stanza, da lì si tele trasporterà via dalla zona.

Sconfiggiamo i due mostri rimasti nella stanza e prendiamo come bottino un grimorio con diversi incantesimi iscritti, due pozioni e delle monete.