

Contents

1 Trama	3
1.1 Nemici	3
1.2 La Torre del Mago (da Liv 1 a liv 2)	6
1.2.1 Sotterranei	6
1.2.2 Primo Piano	7
1.2.3 Secondo Piano	7
1.2.4 Terzo Piano	7
1.2.5 Ultimo Piano	7
1.3 il Re rosso	7
1.3.1 Palude	8
1.3.2 Villaggio	8
1.3.2.0.1 Comportamento	8
1.4 Waterdeep: il furto dei draghi	8
1.4.1 Volti Familiari	8
1.4.1.1 DURNAN	8
1.4.1.2 "BONNIE"	8
1.4.1.3 MATTRIM "Tre CorpE" MEREG	9
1.4.1.4 JAESTER SILVERMANE	9
1.4.1.5 MELOON WARDRAGON	9
1.4.1.6 OBAYA UDAY	9
1.4.1.7 YAGRA STONEFIST	9
1.4.2 Setting dell'avventura	9
1.4.2.0.1	9
1.4.2.0.2 Nemico principale:	9
1.4.2.0.3 Interdizione Draconica di Ahghairon	9
1.4.2.0.4 Codice legale di Waterdeep	10
1.4.3 Il Viaggio	10
1.4.3.1 Mare dei Morti	10
1.4.3.2 Descrizione	10
1.4.3.3 Incontri	10
1.4.3.3.1 Mephit del Fango	10
1.4.3.3.2 Coccodrillo	10
1.4.3.3.3 Ragno Gigante	10
1.4.3.3.4 Rudere e Vecchietto-Cannibale	10
1.4.3.3.5 Monti della Spada: Valle	11
1.4.4 Arrivo a Waterdeep : Capitolo 1	11
1.4.4.1 Casino in città:	11
1.4.4.2 Rissa in Teverna: Portale Spalancato	11
1.4.4.2.1 Descrizione	11
1.4.4.2.2 Rissa	11
1.4.4.3 UN TROLL E I SUOI AMICI	11
1.4.4.3.1 Descrizione	11
1.4.4.3.2 Cosa succede	12
1.4.4.4 Incontro con Volo	12
1.4.4.4.1 Descrizione	12
1.4.4.4.2 Cosa succede	12
1.4.4.4.3 Cosa E Successo QUELLA NOTTE?	13
1.4.4.5 Trovare Floop	13
1.4.4.5.1 Strade insanguinate	13
1.4.4.5.2 PERLUSTRARE IL QUARTIERE DEL PORTO	14
1.4.4.5.3 L NEGOZIO DEL VECCHIO XOBLOB	14
1.4.4.5.4 L DRAGO INFILZATO	15
1.4.4.5.5 STRADINA DELLE CANDELE	15
1.4.4.6 Il nascondiglio degli Zhentarim	15
1.4.4.6.1 Z1. CAMERA PRINCIPALE	16
1.4.4.6.2 Z2. RIPOSTIGLIO	16
1.4.4.6.3 Z3. STANZA SEGRETA	17
1.4.4.6.4 Z4. BALCONE	17
1.4.4.6.5 Z5. UFFICI	17

Gruppo B (Federico, Antonio, Pier, Angelo)

Giovanni Cisternini

December 2023

1 Trama

1.1 Nemici

Doberman

DOBERMANN

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 4 (1d8)
Velocità 12m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Sfida 1/8 (25 PE)

Olfatto e Udito Acuti. I cani dispongono di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto e sull'udito.

Azioni

Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 3 (1d6) danni perforanti.

Mago

IL MAGO

Umanoide Medio (umano), caotico malvagio

Classe Armatura 13
Punti Ferita 33 (6d8+6)
Velocità 9m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	8 (-1)

Sensi Percezione passiva 10
Lingua Comune, Draconico
Sfida 1/20 (PE)

Incantesimi. L'abilità da incantore del mago è l'intelligenza. Il bonus d'attacco per gli incantesimi è +3 e la CD per i tiri di salvaguardia è 13. Il mago può lanciare i seguenti incantesimi:

Trucchi (a volontà): *Introduzione alle Lance, Taurametria*

Livello 1 (3 slot): *Armatura Magica, Charme su Personae, Risata Inconfondibile di Tasha*

Livello 2 (2 slot): *Immagine Speculare, Raggio di Affaticamento, Suggerimento*

Azioni

Scettro. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6+1) danni contundenti.

Granchio Gigante

GRANCHIO GIGANTE

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Abilità Furtività +4

Sensi Percezione passiva 9, vista cicca 9 m

Lingua Comune

Sfida 1/8 (25 PE)

Anfibio. Il granchio può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Chela. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 3 (1d6+1) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 11 per sfuggire). Il granchio ha due chie, ognuna delle quali può afferrare soltanto un bersaglio.

Uomorana

BULLWUG

Umanoide Medio (bulwug), neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura di pelle, scudo)

Punti Ferita 11 (2d9 + 2)

Velocità 6 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Abilità Furtività +3

Sensi Percezione passiva 10

Lingua Comune, Bulwug

Sfida 1/4 (50 PE)

Anfibio. Il bulwug può respirare in aria e in acqua.

Parlare con Rane e Rospo. Il bulwug può comunicare i concetti più semplici alle rane e ai rospo quando parla in Bulwug.

Mimetismo nelle Paludi. Il bulwug dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni palustri.

Balzo da Fermo. Il bulwug può compiere un salto in lungo di un massimo di 6 metri e un salto in alto di un massimo di 3 metri, con o senza ricorda.

Azioni

Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 3 (1d4+1) danni contundenti.

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6+1) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.

Salamandra

MASTINO

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 5 (1d8 + 1)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Abilità Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Lingua Comune

Sfida 1/8 (25 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Il mastino dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'uditivo.

Azioni

Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6+1) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 11, altrimenti cade a terra prona.

Se il rospo muore, la creatura inghiottita non è più trattenuuta dalla bestia e può sfuggire usando 1,5 metri di movimento, uscendo prona dal cadavere.

Bandito

BANDITO

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non legale

Classe Armatura 12 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 5 (2d8 + 2)

Velocità 9 m

FOR DES COS INT SAG CAR

11 (-0) 12 (-1) 12 (+1) 10 (+0) 10 (+0) 10 (+0)

Sensi Percezione passiva 10

Lingua Comune, uno qualsiasi (di solito il Comune)

Offrirai
paypal a

Azioni

Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6+1) danni taglienti.

Balestra Leggera. Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

I banditi agiscono in gruppo e a volte sono guidati da altri malviventi, veterani o incantatori. Non tutti i banditi sono malvagi; a volte l'oppressione, una calamità, una malattia o una carestia possono spingere un individuo onesto a darsi al banditismo.

I pirati sono i banditi dei mari. Possono agire da semplici saccheggiatori, interessati soltanto ad accumulare tesori e massacrare i nemici, oppure possono essere corsari autorizzati dalla corona ad attaccare e saccheggiare i vascelli delle nazioni nemiche.

Kenku

KENKU

Umanoide Medio (kenku), caotico neutrale

Classe Armatura 13

Punti Ferita 39 (6d10 + 6)

Velocità 0 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sensi Percezione passiva 10

Lingua Comune, uno qualsiasi (di solito il Comune)

Capisci le lingue

Spiega le lingue

Sfida 1/20 (PE)

Imboscati. Nel primo round di un combattimento, il kenku si nasconde dietro un bersaglio e lo attira a sé. Se l'attacco colpisce, il kenku viene inghiottito e la lotta termina. Mentre è inghiottito, il bersaglio è acciuffato e trattenuto. Il kenku può colpire con un colpo mortale contro gli attacchi e altri effetti fin dai suoi 12 punti di scarto. Subisce 10 (3d6) danni da inizio di turno, che può recuperare solo a fine turno.

Imitatore. Il kenku può imitare qualsiasi suono abbia sentito, incluse le voci. È in grado di imitare fino a tre suoni diversi.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Arco Corto. Attacco con Arma a Distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

troll

TROLL

Gigante Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 84 (8d10 + 40)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Abilità Furtività +2

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Lingua Comune, Gigante

Sfida 5 (1.300 PE)

Olfatto. Il troll dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Rigenerazione. Il troll recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno. Se il troll subisce danni da odio o da fuoco, questo tratta non funziona all'inizio del turno successivo del troll. Il troll muore soltanto se inizia il suo turno con 0 punti ferita e non rigenera.

Azioni

Multistacco. Il troll effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni taglienti.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Malvivente(YARGA)

MALVIVENTE

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buono

Classe Armatura 11 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 32 (5d8 + 10)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (-2)	10 (-0)	10 (+0)	11 (-0)

Abilità Intimidire +2

Sensi Percezione passiva 10

Lingua Comune, uno qualsiasi (di solito il Comune)

Sfida 1/2 (100 PE)

Tattiche del Branco. Il malvivente dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del malvivente si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapaci.

Azioni

Multistacco. Il malvivente effettua due attacchi in mischia.

Mazza. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

Balestra Pesante. Attacco con Arma a Distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d10) danni perforanti.

I malviventi sono spietati criminali di bassa lega, specializzati nell'intimidazione e negli atti di violenza.

Lavorano per soldi e hanno ben pochi scrupoli.

<p>Duran</p> <p>DURMAN Umanoide Medio (umano), neutrale Classe Armatura 16 (gioco di maglia effico) Punti Ferita 144 (17d8 + 68) Velocità 9 m</p> <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>18 (+4)</td><td>15 (+2)</td><td>18 (+4)</td><td>13 (-1)</td><td>12 (+1)</td><td>10 (+0)</td></tr> </tbody> </table> <p>Tiri Salvezza For +8, Cos +8 Abilità Atletica +8, Percezione +5 Senso Percezione passiva 15 Linguegu Comune, Nanico Sfida 9 (5.000 PE)</p> <p>Equipaggiamento Speciale. Durman brandisce una spada offensiva (spadone) chiamata Cristalata, incassata un paio di zoccoli mediorientali e una cintura di cuoio con un amuleto del suo antenato.</p> <p>Indomita Ricerca dopo un Riposo Lungo. Durman può ripetere un tiro salvezza che ha fallito. Deve usare il nuovo risultato.</p> <p>Riflettere Incantesimi. Finché indossa il suo <i>onello effetto incantesimo</i>, Durman dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo (ma non contro le armi di effetto).</p> <p>Riflettere Incantesimi. Finché indossa il suo <i>onello effetto incantesimo</i>, Durman dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo (ma non contro le armi di effetto).</p> <p>AZIONI</p> <p>Multistacco. Durman effettua quattro attacchi con un'arma da mischia.</p> <p>Cristalata. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni taglienti. Se il bersaglio è un oggetto, il colpo infligge invece 16 danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, Durman ottiene 20 al tiro per colpire, il bersaglio subisce 14 danni taglienti extra e Durman tira un altro d20. Con un risultato di 20, il bersaglio subisce un danno tagliente o un'altra parte del corpo, se il bersaglio è privo di arti.</p> <p>Balestra Doppia. Attacco con Arma a Distanza: +6 al tiro per colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio. Colpito: 13 (2d10 + 2) danni perforanti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	13 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	<p>Xloblob</p> <p>GНОМО ДЕЛЛЫ ПРОФОНДИТА Umanoide Piccolo (gnomo), neutrale buono Classe Armatura 15 (gioco di maglia) Punti Ferita 66 (13d6 + 6) Velocità 6 m</p> <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>15 (+2)</td><td>14 (+2)</td><td>14 (+2)</td><td>12 (+1)</td><td>10 (+0)</td><td>9 (-1)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Furtività -4, indagine +3, Percezione +2 Senso Percezione passiva 12, scurovisione 36 m Linguegu Gnomesco, Sottocomune, Terran Sfida 1/2 (100 PE)</p> <p>Mimetismo nello Piatto. Lo gnomo dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni rocciosi.</p> <p>Atuazio Gnomesca. Lo gnomo dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.</p> <p>Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dello gnomo è la magia della terra degli incantesimi (CD 11). Lo gnomo può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:</p> <p>A volontà: <i>onti-individuazione</i> (solo se stesso) 1/giorno ciascuno: <i>cammuffarsi</i>, <i>cedrato/nordita</i>, <i>sfociatura</i></p> <p>AZIONI</p> <p>Piccone da Guerra. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni taglienti.</p> <p>Doppio Avvolgente. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, una creatura. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno se si lo supera. L'effetto per il terreno.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	<p>Guardia</p> <p>GUARDIA Umanoide Media (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento Classe Armatura 16 (gioco di maglia, scudo) Punti Ferita 11 (2d8 + 2) Velocità 9 m</p> <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>13 (+1)</td><td>12 (+1)</td><td>12 (+1)</td><td>10 (+0)</td><td>11 (+0)</td><td>10 (+0)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Percezione +2 Senso Percezione passiva 12 Linguegu unqualsiasi (di solito il Comune) Sfida 1/8 (25 PE)</p> <p>AZIONI</p> <p>Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni perforanti o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.</p> <p>Le guardie includono i membri della guardia cittadina, le sentinelle di una cittadella o di un paese fortificato e le guardie del corpo di nobili e mercanti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	13 (-1)	12 (+1)	10 (+0)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (-1)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)																																	

1.2 La Torre del Mago (da Liv 1 a liv 2)

1.2.1 Sotterranei

Scendendo, i personaggi arrivano in un corridoio costruito in pietra. Alcune torce emanano una luce tenue. Coloro che hanno Scurovisione riescono a vedere come se il luogo fosse illuminato. Gli altri hanno difficoltà a vedere come il corridoio proseguia. Il DM chiede ai giocatori di effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con una Classe Difficoltà (CD) di 10. I personaggi senza Scurovisione hanno svantaggio. Con un successo sulla prova, i personaggi vedranno che, sul muro, dopo 9 metri, c'è una leva al posto di una torcia. Quando viene tirata la leva, si apre un passaggio segreto nel muro. Il passaggio conduce al dungeon che si trova nei sotterranei della torre (mostrato nella pianta qui a fianco). I numeri nella piatina corrispondono alla seguente lista dei luoghi. I quadrati nella mappa hanno un lato di 1,5 metri.

1. **Ingresso** Entrando in questa stanza, i personaggi sentiranno il passaggio segreto che si richiude alle loro spalle. Sono prigionieri nel dungeon. Una voce echeggia nella stanza: *Benvenuti nella mia torre amici. Sono così felice di avere finalmente degli ospiti per provare la mia splendida creazione. Mi domando solo quanto a lungo sopravviverete.* QUESTA PRIMA STANZA È GRANDE E VUOTA. IL PAVIMENTO È BAGNATO E POTETE SENTIRE L'ECO DEL RUMORE DI GOCCE D'ACQUA CHE CADONO. ALCUNE TORCE ILLUMINANO QUESTO LUOGO. POTETE DISTINGUERE DUE PORTE SULLA PARETE NORD.
2. **Fossa** Anche questa stanza è vuota ma al centro c'è una trappola:
 - Tiro su INDAGARE per scoprire la trappola CD 12
 - TS Destrezza se ci cade CD 103. **Corridoio** ENTRANDO NEL CORRIDOIO VEDETE QUATTRO STATUE LUNGO I MURI. TRA LE STATUE CI SONO DELLE TORCE APPESI E ALCUNE PORTE. POTETE SENTIRE UN MOVIMENTO D'ARIA CHE SUGGERISCE LA PRESENZA DI UN'APERTURA NELLA DIREZIONE DELLA FINE DEL CORRIDOIO.
4. **Trappola Velenosa** Aprire la porta equivale a far scattare la trappola (un ago sparato dal muro che attraversa la stanza e colpisce chi ha aperto la porta)
 - Tiro per colpire Trappola : d20 + 4
 - TS Costituzione per non essere Avvelenato(svantaggio ai tiri per colpire e alle prove abilità finché non beve l'antidoto) CD 10
 - INDAGARE sulla porta CD 15 trova la trappola
 - RAPIDITA DI MANO per disinnescare la trappola CD 18
 - se entrando trovano uno scheletro con vestiti e borsa, nella borsa una pozione curativa (2d4+2)5. **Canile** Ci sono 2 cani rabbiosi appena entrano combattimento con Doberman ci sono poi, sulla parete opposta alla porta 5 gabbie, della quale 2 vuote in alto, in basso negli angoli ci sono 2 gabbie dalla quale sporgono degli stivali (Penelope e PG Pier) CD per Aprire le Gabbie 12, CA lucchetto 19 PF 2
6. **Scale** *Sono così felice che siate sopravvissuti al mio dungeon. Adesso, potrete affrontare le altre prove che ho preparato per voi. Vediamo se riposerete al primo piano per l'eternità!*

1.2.2 Primo Piano

SALENDO LE SCALE ARRIVATE IN UNA STANZA OTTAGONALE ILLUMINATA DALLA GRANDE VETRATA CHE VEDETE DI FRONTE A VOI. I VETRI COLORATI MOSTRANO LA FIGURA DI UN DRAGO. SUL PAVIMENTO C'È UNA GRANDE CORNICE, DELLE STESSE DIMENSIONI DELLA VETRATA, E VARI PEZZI DI LEGNO DI DIVERSE FORME.

1.2.3 Secondo Piano

DUE GROSSE LUCERTOLE, IN PIEDI SUGLI ARTI POSTERIORI, VI ASPETTANO. UNA È ROBUSTA E BEN EQUIPAGGIATA, STA IN MEZZO ALLA STANZA. L'ALTRA È PIÙ ESILE E MANTIENE LA DISTANZA. "BENVENUTI AL PIANO DELLA MORTE" SIBILA IL SECONDO LUCERTOLOIDE MENTRE INCOCCA UNA FRECCIA NEL SUO ARCO.

1. Shkiss ha una pozione antidoto
2. Sgrolt ha una pozione curativa (2d4+2)

1.2.4 Terzo Piano

un'Altra stanza ottagonale... una stanza molto disordinata piena di scatole e barili. Nella parete opposta all'entrata c'è una porta. quando si avvicinano, si accorgono che è chiusa da 4 serrature.

1. Percezione CD 12, Una chiave si trova appesa al soffitto, ad una altezza di 3 metri. Si puo raggiungere scalando la parete con Atletica CD 15 (se cade 1d6 di danni), Se provano a tagliare la corda lanciando qualcosa CD 20 1 PF (si abbassa se si avvicinano)
2. 2 piccoli forzieri : 1 pozione curativa, 1 la chiava. Forzieri con 20 PF. CD 12 Rapidita di mano per aprire.
3. Chiave in un blocco di ghiaccio, ci impiega 5 ore a sciogliersi, con una fiamma si scioglie in pochi minuti.
4. L'ultima chiave si trova in una scatola in legno con una facciata di vetro, da cui si vede la struttura di un labirinto e attaccata alla scatola c'è una catenella con un magnete, e sul fianco della scatola c'è un buco da cui far uscire la chiave. Distruggere la scatola con 20 PF.

dietro la porta c'è la scala che porta all'ultimo piano.

1.2.5 Ultimo Piano

MIEI CARI OSPITI, NON MI ASPETTAVO CHE SARESTE ARRIVATI FINO ALL'ULTIMO PIANO DELLA MIA TORRE. SONO INCANTATO DI CONOSCERVI PERSONALMENTE. OGGI È DAVVERO UN GIORNO SPECIALE, HO AVUTO L'OPPORTUNITÀ DI VEDERVI SOFFRIRE AFFRONTANDO LE MIE PROVE E AVRÒ L'ONORE DI PORRE FINE ALLE VOSTRE VITE. Gli avventurieri potrebbero provare a parlare col mago. Lui risponderà ridendo e, se gli verranno chieste spiegazioni sul suo comportamento, risponderà soltanto dicendo che si sta divertendo. Il mago non può lanciare incantesimi che danneggiano gli avventurieri, ma userà la sua magia per impedire ai personaggi di attaccare. Nel primo turno, usa Taumaturgia nel tentativo di spaventare i personaggi. Userà poi l'incantesimo Armatura Magica per aumentare la propria CA oppure Immagine Speculare per schivare i colpi. Successivamente lancia Interdizione alle Lame. Raggio di Affaticamento previene i danni fisici, quindi il mago lo lancerà contro Nadarr o Vidarr. Risata Incontenibile di Tasha può essere usato per bloccare Al . Charme su Persone e Suggestione si rivelano utili per convincere a smettere di attaccare Si faccia attenzione alla durata degli incantesimi e alla necessità di mantenere la concentrazione. Quando il mago vuole danneggiare un personaggio, lo colpisce con lo scettro. Il DM potrebbe evitare di farlo nei primi turni perché il mago non ha molti punti ferita e, senza la protezione magica, non riuscirebbe a sopravvivere a lungo. Una volta sconfitto il mago, gli avventurieri sono finalmente liberi. Nella stanza c'è una leva che apre il passaggio segreto da cui i personaggi sono entrati nel seminterrato. Troveranno inoltre 30 monete d'oro, gemme per un valore di 20 monete d'oro e il libro degli incantesimi del mago che contiene gli incantesimi usati dal mago stesso.

1.3 il Re rosso

Nadar e Vidar vengono mandati vicino Neverwinter da Thorgrim, perché gli è arrivata una richiesta di aiuto da un suo vecchio conoscente (Fili-hip). Partono per un villaggio anonimo all'interno della foresta di Neverwinter. La richiesta è vaga, si parla di uomini rana , re rossi e rapimenti vari. arrivano dal capo villaggio di nome Fili-hip, che spiega : gli uomini-rana hanno sempre vissuto pacificamente nella palude, ma di recente si sono fatti arroganti e aggressivi e hanno cominciato ad assalire la comunità alla luce del giorno. Di solito queste creature si accontentano di rubare una gallina o due, ma da un paio di mesi a questa parte hanno preso ad attaccare i viaggiatori per derubarli. Nelle ultime due settimane si sono spunti a rapite dei contadini: quattro persone sono già state trascinate nella palude! i termini che impone sono troppo onerosi per i contadini: vuole

10 pezzi d'oro oppure 2 armi di metallo in buone condizioni per ogni persona che verrà riportata alla famiglia. Fornisce anche le indicazioni per raggiungere la palude.

1.3.1 Palude

Raggiunta la palude tiro su Sopravvivenza/Indagare CD 15 per trovare/notare le tracce di un uomo-rana e delle salamandre; se falliscono se lo trovano difronte dopo 200 metri, altrimenti riescono a seguirlo e tiro Furtività per attacco a sorpresa.

- 1 uomo rana
- 2 salamandre giganti
- 4 granchi giganti

Dopo questi scontri i personaggi: possono interrogare l'eventuale uomo-rana prigioniero per scoprire dove si trova la sua comunità, oppure possono cercare di seguire le tracce dei rapitori con una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con Classe Difficoltà 12. Se fallisce sbagliano strada e finiscono in uno stagno di alghe (Percezione CD 12 per accorgersene) dove trovano un banco di piccoli pesci carnivori. Dopo aver ucciso i pesci, più in là vedono una cassetta in paglia che poggia su un piccolo spiazzo di terra che sale sopra il livello della palude, se si avvicinano CD 14 Percezione passiva si accorgono di 2 paia di orme abbastanza grandi che escono dalla casa, se entrano e iniziano a rovistare :

- In un bauletto aperto trovano 12 mr e una pozione guaritrice
- In un bauletto chiuso a chiave CD 13 Rapidità di mano, trovano 65 ma
- se decidono di fare un riposo lungo chi deve salire al livello 2 e verso mezza notte si trovano 2 orchi che entrano in casa
- il più grosso ha addosso 12 mo e il più piccolo 18 di argento

Se non fallisce arrivano al villaggio degli uomini rana. Se decidono di riposare brevemente chi ha superato i 295-300 xp sale a livello 2 altrimenti usa il dado vita se vuole recuperare energie se fanno il riposo lungo tutti recuperano energia e chi ha superato gli XP sale a liv 2, ma durante la notte vengono attaccati da 2 orchi che si aggiravano nei dintorni. La comunità degli uomini-rana è piuttosto selvaggia e spartana, non ci sono edifici veri e propri ma solo ripari di giunchi e qualche recinto dove vengono allevati granchi e gamberi di palude.

1.3.2 Villaggio

Nel villaggio si trovano quattro uomini-rana combattenti: tre assaltano i personaggi e uno resta a protezione del Re dei Rospi. Gli altri umanoidi anfibi non hanno il coraggio per combattere e sebbene numerosi non affronteranno i personaggi. Il Re è un rosso della taglia di un orso bruno e dotato di una mente acuta come quella di un umano, e del dono della parola.

1.3.2.0.1 Comportamento I mostri più animaleschi si comportano in base all'istinto, attaccando la preda più facile e che offre minor resistenza. Gli uomini-rana invece utilizzano rudimentali tattiche per fiancheggiare i nemici, coglierli di sorpresa e tenerli separati. Se vedono un incantatore in azione cercano di eliminarlo per primo. Si tengono lontani da avversari pesantemente corazzati.

a

1.4 Waterdeep: il furto dei draghi

1.4.1 Volti Familiari

1.4.1.1 DURNAN N locandiere umano Illuskan

Il proprietario del Portale Spalancato è un avventuriero a riposo e un uomo di poche parole. Durnan (vedi l'appendice B) avverte bruscamente gli avventurieri di livello inferiore al 5° che entrare a Sottomonte "non è una buona idea". Tieni sempre uno spadone magico nascosto sotto il bancone, nel caso qualcosa di mostruoso uscisse strisciando dal pozzo d'accesso.

1.4.1.2 "BONNIE" N doppelganger camuffata da cameriera umana Tethyrian

Questa doppelganger che si spaccia per una cordiale cameriera è a capo di una banda di cinque doppelganger giunti a Waterdeep oltre un anno fa. Per aiutare il resto della banda ad arrotondare, ha deciso di lavorare per Durnan come cameriera. Mattrim Mereg (vedi sotto) conosce il suo segreto.

1.4.1.3 MATTRIM “Tre CorpE” MEREG LB bardo umano Illuskan

Questo bardo poco socievole (vedi l'appendice B) si esibisce al Portale Spalancato ed è un musicista migliore di quanto lasci credere. La gente lo chiama “Tre Corde” perché suona un liuto a cui rimangono solo tre corde. In realtà, è una spia degli Arpisti ed è molto più eloquente e sofisticato di quanto lasci a vedere. Vive alla locanda e trascorre i pomeriggi e le serate a spiare gli agenti degli Zhentarim e a raccogliere informazioni su altri potenziali soggetti problematici. Di recente, ha fatto amicizia con Bonnie e vuole aiutare la sua banda di doppelganger a stabilirsi in città.

1.4.1.4 JALESTER SILVERMANE LB guerriero umano Chondathan

Jalester Silvermane (vedi l'appendice B) è un agente dell'Alleanza dei Lord che fa rapporto direttamente a Laeral Silverhand. Il Lord Svelato di Waterdeep gli ha chiesto di spiare quegli avventurieri le cui azioni potrebbero aiutare o mettere in pericolo la città. Dal momento che il Portale Spalancato attira ogni genere di avventurieri, Jalester passa molto tempo al locale, solitamente standosene seduto da solo in un angolo. Durnan sa che Jalester lavora per Laeral e lascia stare il giovane. Jalester si lascia spesso distrarre dal pensiero di Faerrel Dunblade, il suo ragazzo, rimasto ucciso in una rissa di strada l'anno scorso. Quando non è in missione per conto dell'alleanza, Jalester si sente solo e va in cerca di un nuovo amore.

1.4.1.5 MELOON WARDRAGON NM avventuriero umano Chondathan sotto il controllo di un divoracervelli

Meloon Wardragon (vedi l'appendice B) si presenta come un uomo allegro, ottimista e cordiale pronto a combattere al fianco dei suoi amici. Il personale e molti avventori regolari del Portale Spalancato sanno che Meloon è un abile guerriero legato alla Forza Grigia. Un divoracervelli in combutta con Xanathar ha divorato il cervello di Meloon alcuni mesi fa. Ora Meloon, sotto il controllo del mostro, si dà da fare per dissuadere gli avventurieri dall'esplorare Sottomonte e li incita a concentrarsi sui conflitti cittadini. Inoltre, dà la caccia agli agenti degli Zhentarim e li uccide per conto del suo padrone segreto, il beholder. Ha messo gli occhi su Davil Starsong (vedi l'appendice B), ma non ucciderà l'elfo sotto gli occhi di molti testimoni.

1.4.1.6 OBAYA UDAY NB sacerdotessa di Waukeen umana Chultan

Obaya, una sacerdotessa, è giunta qui fin dal Chult per sovvenzionare una serie di spedizioni a Sottomonte con l'obiettivo di riportare più tesori magici possibile al suo datore di lavoro, il principe mercante Wakanga O'tamu di Porto Nyanzaru. Scoraggia gli avventurieri di basso livello dall'esplorare Sottomonte, ma è ben lieta di aiutarli con la sua magia finché non accumulano abbastanza esperienza da esserne utili. Se il DM intende condurre Waterdeep: Il Dungeon del Mago Folle dopo questa avventura, Obaya può svolgere un ruolo più prominente come consigliera e fonte di missioni.

1.4.1.7 YAGRA STONEFIST N mezzorca malvivente prezzolata

Yagra è una mercenaria della Rete Nera ingaggiata per proteggere un negoziatore degli Zhent di nome Davil Starsong (vedi l'appendice B per ulteriori informazioni su di lui). Yagra trova il lavoro noioso e per passare il tempo sfida gli avventurieri a braccio di ferro (le gare si risolvono usando prove contese di Forza). Se i personaggi esprimono la loro opposizione alla Gilda di Xanathar, Yagra può incoraggiarli a parlare con Davil affinché uniscano le loro forze a quelle degli Zhentarim e distruggano il beholder signore del crimine. Yagra è una mezzorca malvivente. Quando ridotta a 0 punti ferita, scende invece a 1 punto ferita (ma non può farlo di nuovo finché non completa un riposo lungo). È dotata di scurovazione entro un raggio di 18 metri e parla il Comune e l'Orchesco.

1.4.2 Setting dell'avventura

1.4.2.0.1

1.4.2.0.2 Nemico principale: Manshoon (Inverno)

1.4.2.0.3 Interdizione Draconica di Aghairon : I dragonidi hanno incubi durante la notte.

- **A1:** Si sveglia fra le montagne del Quibaluk, riconosce la sua stanza all'interno del monastero, si guarda le mani [battito di palpebre] vede le sue mani infuocate [battito di palpebre] si ritrova seduto con davanti a lui una tazza di te un vecchietto che gli da le spalle e dice "Figliolo cosa volevi dirmi dunque ..." il vecchietto si gira lentamente, e la faccia inizia a cadere e prendere fuoco. Il vecchio ha un ghigno sul viso e nel mentre inizia a ridere, delle voci sussurrano "Assassino, Mostro, Demone", [battito di palpebre] tutto quanto inizia a prendere fuoco e le sue mani sono nuovamente ricoperte di fuoco, tutto intorno al lui prende fuoco, prova ad alzarsi ma c'è il cadavere del suo maestro con tutta la pelle carbonizzata che con voce rauca "Mi vendicherò demone" ... Si sveglia.

- **Nadarr:** Apre gli occhi e si ritrova al timone della barca di pirati, il cielo è sereno ed è tutto tranquillo, il suo amico Vidar è lì al suo fianco che sorride e beve con una bottiglia di rum in mano. [chiude le palpebre] Si ritrova nel mare in tempesta, prova a navigare la nave, ma viene sbalzata a destra e sinistra, cerca Vidar per chiedere aiuto, ma nessuno risponde. Si accorge che sulla nave non c'è nessuno. Lascia il timone e inizia a correre per la nave, guarda in cabina... nessuno ... guarda in stiva ... nessuno ... si avvicina alla polena e trova il suo amico Vidar legato e pieno di sangue... urla forte appena tenta di avvicinarsi ... cade in acqua e inizia ad affogare... si sveglia.

1.4.2.0.4 Codice legale di Waterdeep : Pagina 223 del manuale il Furto dei dragoni.

1.4.3 Il Viaggio

Distanza N-W: 497 km (14 giorni)

1.4.3.1 Mare dei Morti (dopo 5 giorni di cammino) **Distanza per superare:** 4 giorni di cammino

1.4.3.2 Descrizione Dopo 5 giorni di cammino, iniziate a notare che il terreno inizia a diventare sempre umido, l'aria inizia a diventare più pesante e sentite sempre più bzz-bzz che tanto da fastidio nelle notti estive. All'orizzonte verso sud-ovest intravedete una lunga distesa d'acqua, e a sud-est una lunga distesa di colline. Man mano che vi avvicinate all'acqua, osservate che è sporca e putrida, e in lontananza, fra la nebbia che cala sull'acqua, notate alcuni relitti e isolette con alberi spogli in cima. Odorando sentite puzza di stantio, ma la vostra strada verso waterdeep è lì di fronte a voi, solo un po' più umida e tetra a causa degli alberi.

1.4.3.3 Incontrî

1.4.3.3.1 Mephit del Fango : Ogni tanto durante il loro percorso gli avventurieri scorgono al bordo della palude i mephit che si lamentano in continuazione in Aquan e Terran: "Tesoro, datemi i vostri tesori" "Sono così viscido e inutile" "Ho tanta fameee".

1.4.3.3.2 Coccodrillo : Se provano ad immergersi, vengono attaccati da 1d4 di coccodrilli che potrebbero vedere con Percezione (16).

1.4.3.3.3 Ragno Gigante : Se nei pressi della curva decidono di entrare nella parte sinistra delle palude di 5-10 metri, fanno un tiro su percezione (12) e si accorgono nel ragno altrimenti si attaccano alla ragnatela (Forza 12 per staccarsi) e vengono attaccati da un 1 Ragno gigante.

1.4.3.3.4 Rudere e Vecchietto-Cannibale : Verso la fine della palude c'è un vecchio rudere sulla parte sinistra del percorso, poco inoltrato e abbastanza visibile dalla strada. Mentre sono in carrozza vedono un vecchietto che sta arando il suo piccolo orticello, e mentre si avvicinano alza il capo e si avvicina alla strada e saluta con sorriso, cerca di convincerli a fermarsi per una tazza di te e per due chiacchiere perché vuole compagnia. Ha sui 75 anni, si presenta come Jack. Jack è un vecchietto, di corporatura media, stempiato in testa ma con dei capelli grigi che formano un codino dietro la testa, due occhiali che scendono sul naso. Sembra una persona dai modi gentili, molto affabile ed invita i personaggi ad entrare e a prendere una tazza di te (Indagare CD 17 per capire se è avvelenata, una di queste è avvelenata con Torpore (Incapacitato per 18 ore)). Jack tenta di tenere il più possibile i pg in casa e di non farli andare via, dicendo che li vuole suoi ospiti per mangiare tutti insieme e che se vogliono possono dormire lì in casa, non ha molte brandine ma sicuramente un posto al caldo è meglio di uno fuori nella palude. La casa di Jack, non è enorme, ma neanche piccolissima, dentro è sì vecchia ma bene arredata, c'è un piccolo camino con dentro un pentolone da cui proviene un buon profumo, degli scaffali con spezie e cassetti con posate e coltelli, poi ci sono varie statuette in legno ovunque che rappresentano corpi di uomo e donna, sotto ogni statuetta c'è un nome. Se camminano per la casa, sotto un tappeto c'è una botola (Percezione 12), se chiedono cosa ci sia lì sotto, si incupisce e dice "Non sono affari tuoi" in maniera rude, poi torna allegro "o meglio, nulla di interessante solo una piccola ripostiglio con cianfrusaglie", dopo una mezz'ora il fuoco inizia a spegnersi e Jack si dilegua "Oh il fuoco si spegne, vado a fare altra legna", se uno di loro decide di accompagnarlo, accetta ben volentieri. Se fa domande insistenti Jack svia il discorso, e mentre stanno raccogliendo la legna Jack scompare, (a seconda del tiro di furtività che fai potrebbe sapere o non sapere dove sei decidi tu se attaccare o meno). Se si intrufolano nella botola, appena aprono sentono un tanfo incredibile e notano che sul coperchio della botola c'è del materiale resinoso che sembra serva per sigillare. Nella botola è buio, se non hanno scurovisione senza luce non vedono nulla, appena entrano vedono corpi appesi a dissanguarsi, un tavolo posto al centro con catene, attrezzi da macellaio appesi al muro e dei pezzi di carne sul bancone. Se entrano tutti, Jack li sorprende se nessuno ha perc. passiva di almeno 15, e li chiude dentro. Se

invece resta qualcuno di guardia, se sono davanti la porta vedono Jack arrivare .Se Jack è solo e vede che nella casa ci sono meno persone di prima allora scappa, altrimenti si incupisce e rallenta il passo cercando di trovare una scusa. Scappa nella foresta per poi seguirli nella foresta una volta andati via.

1.4.3.3.5 Monti della Spada: Valle A valle dei monti della spada, in mezzo ai boschi che li circondano c'è un piccolo gruppo di Gnoll, se i personaggi fanno troppo rumore attirano la loro attenzione, e durante la notte verranno attaccati da 1d6 di Gnoll.

1.4.4 Arrivo a Waterdeep : Capitolo 1

1.4.4.1 Casino in città: Appena arrivati in città inziano subito i casi, Penelope avendo assordato un nobile è stata multata di 40 mo, mentre Al rischia di essere accusato di schiavismo verso il povero Vik, e le guardie decidono di arrestarlo e portarlo al cospetto della Corte dei Lord per essere giudicato. Lo arrestano e lo portano a Palazzo di Piergeiron, in attesa di essere giudicato lo mettono in cella. La mattina seguente viene svegliato bruscamente e portato davanti alla corte dei Lord (ci sono tutti e 16 i lord con una maschera nera e un cappello nero con decorazioni dorate e una tunica nera) e viene accusato di schiavismo (CD 12 su persuasione per convincere i lord)

1.4.4.2 Rissa in Teverna: Portale Spalancato

1.4.4.2.1 Descrizione Siete seduti attorno a un solido tavolo di legno illuminato dalla luce intensa di una candela e coperto di piatti ormai svuotati e di boccali mezzi pieni. Il frastuono dei giocatori d'azzardo che gridano e degli avventurieri ubriachi che intonano canzoni sconce rischia di soffocare la musica stonata di un giovane bardo che strimpella con il suo liuto qualche tavolo più in là. Poi un grido sovrasta tutti gli altri rumori: "Scrofa! Ti piace uccidere i miei amici, eh?" Poi una mezzorca alta più di due metri viene colpita da un violento pugno sferrato da un umano la cui testa rasata è ricoperta di tatuaggi a forma di occhio. Altri quattro umani si schierano alle sue spalle, pronti a unirsi alla rissa. La mezzorca fa scrocchiare le nocche delle mani, ruggisce e si avventa sulla figura tatuata... ma prima di vedere se qualcuno versa del sangue, un gruppo di avventori si ammassa attorno ai lottatori e vi blocca la vista. Cosa fate?

1.4.4.2.2 Rissa I combattenti umani sono cinque membri della Gilda di Xanathar (CM banditi umani). Quello con gli occhi tatuati sul cranio pelato è il loro capo, Krentz. La loro avversaria, Yagra Strongfist, è una mezzorca al servizio Se degli Zhentarim . Yagra combatte per una questione d'orgoglio.

- **Immischiarsi** Se i personaggi scelgono di unirsi alla mischia, . A Krentz rimangono soltanto 3 punti ferita e cerca di sottrarsi alla presa di Yagra, ma gli altri quattro membri della Gilda di Xanathar sono pronti ad avventarsi su di lei. Per staccare Yagra da Krentz è richiesta una prova di Forza contesa con la prova di Forza di Yagra. Se i personaggi la aiutano, Yagra li ringrazia, ma resta delusa dal fatto che si siano immischiati nel combattimento. Il DM dovrà ricordare in che modo i personaggi interagiscono con Krentz in questa scena. Se l'uomo sopravvive, i personaggi potrebbero incontrarlo di nuovo in uno dei nascondigli fognari della Gilda di Xanathar (vedi l'area Q5 a pagina 28).
- **Tenersi Da Parte** Se i personaggi non interferiscono nella lotta, Yagra tramortisce Krentz, ma poi i compagni dell'uomo la malmenano fino a farla svenire. Durnan, il proprietario del Portale Spalancato, indica loro la porta. "Fuori!" intima e i membri della Gilda di Xanathar fuggono portandosi dietro il corpo privo di sensi di Krentz.

1.4.4.3 UN TROLL E I SUOI AMICI Nel terzo round della rissa, entra in scena un nuovo problema dal pozzo aperto che si trova al centro della sala comune del Portale Spalancato:

1.4.4.3.1 Descrizione Alcune grida d'allarme annunciano l'improvvisa apparizione di una creatura massiccia che emerge dal condotto al centro della sala comune: un mostro dalla pelle verde e bozzolosa, i capelli neri lunghi e aggrovigliati, il naso adunco lungo quanto una carota e occhi iniettati di sangue. Quando mostra le zanne ingiallite e ulula, notate che una mezza dozzina di creature simili a pipistrelli sono avvinghiate al suo corpo, mentre altre tre gli volano intorno come mosche. Tutti gli avventori della taverna reagiscono terrorizzati, ad dell'oste, Durnan, che grida "Troll".

1.4.4.3.2 Cosa succede Il troll, che attualmente possiede 44 punti ferita, è salito fin qui arrampicandosi dal primo livello di Sottomonte per cibarsi di un po' di saporita carne umanoide, portando nove uccelli stigei con sé. Una volta giunto nella sala comune, il troll si erge in tutta la sua altezza di 2,7 metri e tira per l'iniziativa. Anche gli uccelli stigei tirano per l'iniziativa, ma soltanto i tre che volano sopra il troll costituiscono una minaccia. Gli altri hanno attinto abbondantemente al sangue del troll e sono gonfi, quindi tornano in volo all'interno del pozzo per digerire il pasto. Man mano che il troll rigenera, gli effetti della perdita di sangue diventano meno evidenti. La maggior parte degli avventori e del personale della taverna fugge o cerca riparo non appena vede il troll. Gli uccelli stigei attaccano i personaggi più vicini, mentre Durnan sfodera il suo spadone, scavalca il bancone con un balzo e affronta il mostro in persona. Mentre attacca, ordina ai personaggi di pensare agli uccelli stigei, poi getta addosso al troll una fiasca d'olio per lampade a cui appicca il fuoco. Se Yagra è ancora cosciente, si unisce allo scontro. Se qualche personaggio contribuisce a sconfiggere il troll, Durnan lo ringrazia con modi spicci: "Hai combattuto bene." Se uno o più personaggi scendono a 0 punti ferita durante lo scontro, i membri del personale del Portale Spalancato intervengono per stabilizzarli.

1.4.4.4 Incontro con Volo

- Dopo aver eliminato il troll e gli uccelli stigei, Volo si avvicina agli avventurieri.
- La folla si era allontanata dal mostro e Volo li saluta lodandoli per il loro coraggio, meritato o meno.
- Volo chiede se gli avventurieri sono stati mandati dal suo amico Thorgrim e afferma di avere bisogno del loro aiuto.
- Propone di trovare un tavolo per discutere della sua richiesta.
- Volothamp Gedarm è noto a Waterdeep come un fanfarone che abbellisce i fatti.
- Nonostante ciò, Volo è una persona di buon cuore, molto legata ai suoi amici.
- È preoccupato per uno di loro e, dopo un'introduzione suadente e misteriosa, la sua preoccupazione diventa evidente.

1.4.4.4.1 Descrizione La figura che vi ha contattato si accarezza i baffi, si aggiusta il cappello spiovente e si stringe la sciarpa al collo.

"Volothamp Gedarm, cronachista, mago e celebrità, al vostro servizio. Immagino abbiate notato che in queste ultime decadi la città si è fatta violenta. Non vedeo tanti spargimenti di sangue dalla mia ultima visita a Baldur's Gate! Ma ora temo di avere involontariamente coinvolto un amico in questi odiosi fatti di violenza."

- Volo presenta il suo amico, Floon Blagmaar, descritto come più bello che intelligente.
- Circa 16 giorni fa, dopo una serata a bere insieme, Floon è scomparso, probabilmente rapito.
- Volo offre una ricompensa: dieci dragoni a testa ora e dieci volte tanto una volta che Floon verrà ritrovato.
- Chiede agli avventurieri se può contare su di loro in questo momento di bisogno.

1.4.4.4.2 Cosa succede

- Volo consegna a ogni personaggio un borsello contenente 10 monete d'oro (mo) per aver accettato la sua missione.
- Un personaggio che vuole indagare sulle sue intenzioni deve superare una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 10.
- In caso di successo, il personaggio capisce che Volo è onesto, ma probabilmente esagera riguardo alla ricompensa.
- Volo è a corto di contanti, in attesa delle sue percentuali sugli incassi della *Guida di Volo ai Mostri*, e sta lavorando a un nuovo libro: la *Guida di Volo agli Spiriti e agli Spettri*, con scarsi progressi.
- Se messo alle strette, Volo insiste affinché i personaggi si fidino di lui e promette che il resto della ricompensa (100 mo per ciascuno) sarà pronto non appena Floon sarà riportato vivo.

Descrizione Floon

- Volo descrive Floon come un umano di bell'aspetto, di poco più di trent'anni, con lunghi capelli biondo-rossastri.

- Floon era vestito in modo elegante l'ultima volta che Volo l'ha visto.
- Prima della sua scomparsa, Floon e Volo stavano bevendo e facendo baldoria al **Drago Infilzato**, una taverna malfamata nel Quartiere del Porto.
- Volo suggerisce ai personaggi di iniziare le ricerche da quella taverna.
- Volo è imbarazzato nel riconoscere che potrebbe aver messo l'amico nei guai, ed esita a raccontare i dettagli di quella notte.
- In crisi creativa, Volo ha incontrato Floon per bere due sere prima della scomparsa. Hanno bevuto e giocato d'azzardo per qualche ora, poi Volo è andato via, e quella è stata l'ultima volta che ha visto Floon.

1.4.4.4.3 Cosa E Successo QUELLA NOTTE? .

- All'insaputa di Volo, dopo la sua partenza, Floon ubriaco ha incontrato un altro conoscente, Lord Renaer Neverember.
- I due se ne sono andati insieme, e Renaer si è offerto di accompagnare Floon a casa.
- Cinque malviventi Zhentarim al servizio di Urstul Floxin hanno assalito sia Floon che Renaer, portandoli in un magazzino del Quartiere del Porto.
- Gli Zhentarim volevano interrogare Renaer, figlio di Lord Dagult Neverember, per scoprire l'ubicazione della Pietra di Golorr e la cripta dove suo padre aveva nascosto i dragoni.
- Prima dell'inizio dell'interrogatorio, alcuni membri della Gilda di Xanathar hanno teso un'imboscata agli Zhentarim, uccidendoli.
- I nuovi arrivati hanno scambiato Floon per Renaer, lo hanno tramortito e portato via, mentre Renaer si è nascosto.
- Floon è stato portato in un nascondiglio della Gilda di Xanathar nelle fognature.
- Una banda di kenku è rimasta nel magazzino degli Zhentarim per eliminare altri Zhent che potessero arrivare.
- La presenza dei kenku ha impedito a Renaer di lasciare il magazzino.

1.4.4.5 Trovare Floon

- Volo ha visto Floon per l'ultima volta al Drago Infilzato, una taverna dubbia di proprietà degli Zhentarim, situata tra Via della Rete e Stradina del Nastro nel Quartiere del Porto.
- Gli incontri seguenti danno il via all'indagine dei personaggi.
- Sulla strada per la taverna, l'incontro "Strade Insanguinate" permette ai personaggi di vedere la Vigilanza Cittadina in azione.
- Se i personaggi decidono di esplorare, l'incontro "Perlustrare il Quartiere del Porto" fornisce loro un'idea dell'ambiente circostante e potrebbe condurli a scoprire "Il Negozio del Vecchio Xoblob", che richiederà un'ulteriore esplorazione.
- Una volta giunti al Drago Infilzato, i personaggi possono ottenere informazioni dagli avventori, che li porteranno a "Stradina delle Candele", dove la missione continua.

1.4.4.5.1 Strade insanguinate

- I personaggi si aggirano per il Quartiere del Porto.
- Si imbattono nel teatro di uno scontro sanguinario appena concluso.
- Lo scontro ha avuto luogo tra la Gilda di Xanathar e gli Zhentarim.

Quando svoltate un angolo, vi ritrovate in una via che è stata transennata dalla Vigilanza Cittadina. Sul selciato giacciono sei cadaveri, apparentemente vittime di una violenta zuffa. Gli agenti della Vigilanza hanno disarmato e arrestato tre umani fradici di sangue e stanno interrogando vari testimoni. Uno degli agenti vi nota. "Circolate" vi intima. "Qui non c'è niente da vedere."

- La schermaglia conclusa in quest'area non è legata alla scomparsa di Floon.
- È invece indicativa del conflitto tra gli Zhentarim e la Gilda di Xanathar.
- Una dozzina di guardie della Vigilanza Cittadina ha arrestato tre banditi e sta interrogando i testimoni.
- Le guardie stanno aspettando i carri che porteranno via i criminali e i cadaveri.
- I sopravvissuti della schermaglia sono stati disarmati e fatti inginocchiare con le mani sopra la testa.
- I tre prigionieri sono agenti degli Zhentarim al servizio di Urstul Floxin (vedi appendice B).
- Saranno probabilmente accusati di omicidio.
- I prigionieri lanciano occhiate gelide a chiunque passi, ma la Vigilanza Cittadina impedisce ai personaggi di avvicinarsi a loro.

1.4.4.5.2 PERLUSTRARE IL QUARTIERE DEL PORTO Il Quartiere del Porto non è un luogo sicuro. Il DM può creare l'atmosfera giusta leggendo ai giocatori il brano seguente:

Lunghe file di caseggiati alti e compatti lasciano buona parte dell'isolato immerso nelle ombre a pianterreno. Quasi tutti i lampioni hanno i vetri rotti e le candele sono state rubate. L'odore di salsedine si alterna a quello degli escrementi man mano che vi inoltrate tra le lunghe file di edifici fatiscenti

All'angolo tra Via Zastrow e Stradina del Nastro si trova un negozio dalla vetrina molto particolare:

Un negozio nei paraggi si distingue da tutti gli altri. Ha una facciata color viola scuro e nella vetrina è esibito un beholder impagliato. Sopra la porta è appesa un'insegna le cui lettere elaborate formano la scritta "Il Negozio del Vecchio Xoblob".

Se i personaggi controllano il negozio, il DM prosegue con "Il Negozio del Vecchio Xoblob". Se non lo fanno, trovano la taverna senza altri imprevisti; vedi "Il Drago Infilzato", più avanti.

1.4.4.5.3 L NEGOZIO DEL VECCHIO XOBLOB Quando i personaggi entrano, hanno subito l'impressione che questo sia un negozio molto strano:

Una nube di fumo violaceo dal profumo di lavanda si diffonde fuori dalla porta del negozio quando aprite per dare un'occhiata all'interno. Ogni parete è dipinta di viola e ogni guglio impolverato sugli scaffali è a sua volta tinto di una tonalità viola scuro. Un vecchio gnomo pelato sta seduto a gambe incrociate sul bancone e anche lui indossa abiti color prugna. Le guance sono decorate con nove occhi dipinti di color viola. Lo gnomo appoggia la pipa ed emette uno sbuffo di fumo alla lavanda prima di fare un cenno con la mano. "

- Il negozio è chiamato *Negozio del Vecchio Xoblob* e ha un beholder impagliato in vetrina, che è in realtà un sensore magico usato da Xanathar per osservare.
- Il proprietario è uno gnomo delle profondità che spia per la Gilda di Xanathar. Dopo aver sopravvissuto a un'esplosione di spore a Sottomonte, ha ereditato i ricordi di un beholder.
- Desiderando un proprio dominio, lo gnomo si trasferì a Waterdeep, acquistò il negozio e cercò di rinominarlo, ma il nome originario rimase in uso.
- Infine, lo gnomo cambiò il proprio nome in Xoblob e mantenne il nome del negozio come *Negozio del Vecchio Xoblob*.
- **Oggetti Insoliti**
 - Lampada gnomesca con canarino meccanico (che se accessa suona faccetta nera) 6 mo
 - Una pergamena su cui è stato disegnato un complicato marchingegno (vibratore a energia magica) 3 mo
 - Una piramide di bastoncini di incenso nero dal pessimo odore 3 mo
 - Un distintivo d'argento a forma di una stella a cinque punte 2 mo
 - Un occhio di vetro 2 mo
- **Il Destino di Floon.**
 - Lo gnomo non conosce Floon per nome, ma lo riconosce dalla descrizione.
 - Esita a rivelare ciò che sa.

- Se qualcuno gli offre un nuovo oggetto viola o effettua con successo una prova di Carisma (Intimidire o Persuasione) con CD 13, può convincerlo a parlare.
- Lo gnomo racconta che Floon e un altro uomo ben vestito (Renaer Neverember, anche se non lo ha riconosciuto) sono stati assaliti fuori dal negozio.
- Gli aggressori erano uomini minacciosi con armature di cuoio nere.
- Lo gnomo crede di aver visto cinque aggressori, ma nessuno di loro gli è parso familiare.
- Uno degli aggressori aveva un tatuaggio nero di un serpente alato sul collo.

1.4.4.5.4 L DRAGO INFILZATO Il Drago Infilzato si affaccia su un vicolo che collega Via della Rete e Stradina del Nastro nel Quartiere del Porto, a poca distanza dal Negozio del Vecchio Xoblob. Quando i personaggi si avvicinano alla taverna, il DM legge il brano seguente:

Il Drago Infilzato sembra un edificio in rovina. Entrambe le finestre che danno sulla strada sono sfondate e l'ancora di una nave è incastriata nel tetto. Oltre le finestre, notate un gruppo di avventori macilenti che bevono da enormi boccali.

Floon non è stato visto al Drago Infilzato fin dalla notte della sua sparizione e gli scaricatori di porto che frequentano il locale non amano parlare con gli sconosciuti. Per farli spotonare, sarà necessario offrire loro qualche soldo o effettuare con successo una prova di Carisma (Intimidire o Persuasione) con CD 13.

Il Destino di Floon.

- Alcuni avventori abituali ricordano di aver visto Volo e Floon bere insieme un paio di settimane fa.
- Dopo che Volo è andato via, Floon è rimasto nel locale per incontrarsi con Renaer Neverember, figlio del precedente Lord Svelato di Waterdeep, Dagult Neverember.
- Gli avventori descrivono Renaer come un nobile ricco e viziato, simile a suo padre.
- Floon e Renaer hanno bevuto e giocato a Tre Draghi al Buio prima di andarsene attorno a mezzanotte.
- Cinque uomini li hanno seguiti, e nessuno nella taverna sa cosa sia accaduto poi.
- Gli uomini che sono usciti subito dopo Floon e Renaer non sono più tornati alla taverna.
- Si dice che frequentino un magazzino nella Stradina delle Candele.
- Un avventore suggerisce di cercare la porta con il simbolo del serpente.

1.4.4.5.5 STRADINA DELLE CANDELE Gli edifici su entrambi i lati di Stradina delle Candele sono così alti e così vicini gli uni agli altri che la luce sfiora il fondo della via soltanto a sole alto.

Questo stretto vicolo è talmente buio che sembra quasi il tunnel di un dungeon... ed emana anche la stessa puzza. Quasi tutti i lampioni sono stati spacciati. L'unica luce a brillare nell'oscurità è una debole fiamma tremolante in fondo al vicolo, simile a una lontana candela.

La luce tremolante proviene dall'unico lampioncino ancora intatto di Stradina delle Candele, tenuto acceso da un incantesimo fiamma perenne. Sul lato della strada di fronte alla lampada è situato un magazzino. Sulla porta, illuminata dal lampioncino, è visibile l'immagine di un serpente nero alato (il simbolo degli Zhentarim) disegnato appena sopra la maniglia. Se un personaggio ha un legame con gli Zhentarim, riconosce subito il simbolo, mentre gli altri possono ricordarne il significato, se effettuano con successo una prova di Intelligenza con CD 10. **Simbolo Zhentarim:** Il simbolo degli Zhentarim raffigura un serpente nero con ali spiegate. Il serpente è sinuoso, con il corpo arrotolato o a forma di "S", mentre le ali, simili a quelle di un drago, sono estese lateralmente. Il colore dominante è il nero, che ricopre sia il corpo del serpente che le ali, creando un'immagine minacciosa e oscura. Il simbolo è spesso presentato su uno sfondo neutro o scuro, evidenziando i dettagli intricati del serpente e delle ali.

1.4.4.6 Il nascondiglio degli Zhentarim Il nascondiglio di Stradina delle Candele (mappa 1.1) è un fatiscente magazzino a due piani. La Rete Nera ha altri rifugi simili in tutta Waterdeep, per cui questa planimetria può essere riutilizzata per altri nascondigli degli Zhent.

- Il magazzino si trova in un cortile esterno circondato da un'alta recinzione, con un cancello non chiuso a chiave.
- Ci sono tre punti d'accesso: una porta principale, una porta per lo scarico delle merci e una finestra riverniciata, tutti chiusi a chiave.

- La porta principale ha uno spioncino apribile dall'interno. Le serrature delle porte e della finestra possono essere aperte con una prova di Destrezza (CD 12) usando arnesi da scasso, o forzate con una prova di Forza (Atletica) (CD 10).
- Bussare mette in allarme i kenku all'interno, che si nascondono dietro i mobili. Un personaggio con Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 16 può sentire il loro movimento.
- I kenku appartengono alla Gilda di Xanathar, che ha ucciso quasi tutti gli occupanti del magazzino. Dopo che cinque Zhentarim hanno catturato Renaer Neverember e Floon Blagmaar, Floon è stato portato via, mentre Renaer si è salvato nascondendosi.
- Renaer sta cercando di sfuggire ai kenku, che perlustrano il magazzino svogliatamente in attesa di altri Zhent.

1.4.4.6.1 Z1. CAMERA PRINCIPALE La Rete Nera si occupa principalmente di reclutare, addestrare ed equipaggiare mercenari. Il magazzino è pieno di casse con armi, razioni, stivali, uniformi nere ed equipaggiamento vario.

- Quando i personaggi cercano di entrare, il DM deve determinare se i quattro kenku all'interno sono consapevoli della loro presenza prima di leggere il testo del riquadro.
- Un personaggio con arnesi da scasso può scassinare una serratura su una porta o finestra con una prova di Destrezza (CD 10).
- Se i personaggi riescono a entrare di soppiatto, possono cercare di sorprendere i kenku. Se bussano o annunciano il loro arrivo, i kenku si nascondono come descritto in precedenza.

— *tavoli e le sedie sono stati rovesciati e sparpagliati a terra. Lungo le pareti giacciono i cadaveri di una dozzina di uomini, i cui stocchi e pugnali sono rimasti a terra accanto a loro. Sul lato nord dell'area, una fila di scale sale fino al livello aperto superiore.*

Se i kenku non sono nascosti, il DM aggiunge: *Quattro basse creature simili a uccelli, dal lungo becco e dalle piume nere, alzano lo sguardo colti di sorpresa nel punto in cui si trovavano, al centro del magazzino. Ognuno indossa un mantello dotato di cappuccio e brandisce una spada corta.*

I cadaveri appartengono a cinque mercenari umani degli Zhentarim (gli stessi che hanno rapito Floon e Renaer) e sette malviventi umani della Gilda di Xanathar. Tutti indossano armature di cuoio.

- Gli Zhentarim hanno un tatuaggio nero di un serpente alato sul collo o sull'avambraccio.
- Un membro della Gilda di Xanathar ha un tatuaggio nero sul palmo della mano destra che rappresenta un cerchio con dieci raggi (il simbolo di Xanathar).
- I kenku combattono finché due di loro non sono incapacitati o uccisi. I sopravvissuti tenteranno di fuggire.
- Una prova di Carisma (Intimidire) con CD 10 costringerà i kenku catturati a rivelare ciò che sanno.

Cosa SANNO I KENKU Quando i kenku parlano, imitano i suoni e le voci che hanno sentito in precedenza. Se interrogati, ripetono le frasi seguenti:

- Con una voce profonda dal marcato accento orchesco: “Xanathar manda i suoi saluti.”
- Con una voce acuta e nasale: “Legate il bel giovanotto nella stanza sul retro!” e “Seguite i segnali gialli nelle fognature.” (Questa osservazione si riferisce ai tunnel nelle fognature contrassegnati con il simbolo di Xanathar, che conducono al nascondiglio della Gilda di Xanathar.)
- Con voce rauca: “Non c’è tempo per saccheggiare il posto. Portatelo dal capo e basta.”

1.4.4.6.2 Z2. RIPOSTIGLIO La porta di questa stanza sul retro pende precariamente su un paio di cardini sfondati. Dalla stanza oltre la porta proviene un intenso fetore di pesce andato a male e di aceto.

- La stanza è piena di corde di scarto, teli cerati e assi di legno spezzate, ricavate da barili danneggiati.
- Renaer Neverember (vedi l'appendice B) si è nascosto qui dopo essersi liberato dai legacci.
- I personaggi possono sentire il suo respiro ansimante provenire da sotto un telo all'estremità nord della stanza.

Intepretare Renar: Renaer è disarmato, sporco di fango e di fetide macchie di aringhe sott'olio andate a male. Parla in modo aggraziato ed eloquente, come si addice a un nobile della sua levatura. Concede facilmente la sua fiducia, ma se viene tradito, non la concederà mai una seconda volta.

- La notte del rapimento, Renaer temeva che Floon fosse troppo ubriaco per tornare a casa da solo e si è offerto di accompagnarlo. I due sono stati aggrediti da cinque malviventi subito dopo aver lasciato Stradina del Nastro e essersi diretti a nord in Via Zastrow.
- Renaer si sente in colpa per il rapimento di Floon, credendo (a buon motivo) che i rapitori abbiano scambiato Floon per lui.
- Se i personaggi chiedono a Renaer di unirsi alle ricerche di Floon, il giovane nobile acconsente e si procura un pugnale e uno stocco tra quelli appartenenti agli Zhent uccisi nel magazzino.
- Se un personaggio chiede a Renaer perché gli Zhent lo abbiano rapito, il giovane risponde sinceramente con queste parole:

“Gli Zhentarim pensano che mio padre abbia sottratto una grossa quantità d’oro quando era il Lord Svelato e che abbia nascosto i dragoni da qualche parte qui in città. Pensano che sia possibile trovarli usando un artefatto chiamato la Pietra di Golorr, che fino a poco tempo fa era nelle mani della Gilda di Xanathar. A quanto pare, qualcuno l’ha rubata. Gli Zhent pensavano che io sapessi qualcosa di tutto questo, ma non ne so niente. Io e mio padre non ci parliamo da anni.”

1.4.4.6.3 Z3. STANZA SEGRETA Questa stanza è nascosta dietro una porta segreta che può essere trovata con una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Quando la porta segreta viene aperta, i personaggi sentono il lontano rumore di un campanello che suona negli uffici soprastanti (area Z5).

Tesoro: Gli Zhent hanno nascosto in questa stanza due casse di legno.

- La prima cassa, rubata dai moli, contiene quattro dipinti incorniciati in legno e avvolti in una tela di pelle. I dipinti raffigurano le città di Luskan, Neverwinter, Silverymoon e Baldur’s Gate e valgono 75 mo ciascuno.
- La seconda cassa, rubata da una carovana sulla Strada Alta, contiene quindici lingotti d’argento da 5 kg l’uno. Sebbene siano anneriti e corrosi, valgono ancora 50 mo ciascuno.

1.4.4.6.4 Z4. BALCONE La parte aperta del piano superiore si affaccia sul magazzino principale ed è anch’essa piena di casse. Se i personaggi cercano tra le casse, trovano ogni genere di cianfrusaglie, tra cui:

- Rotoli di stoffa divorati dalle tarme,
- Bottiglie di olio d’oliva andato a male,
- Centinaia di paia di sandali con suola di legno, che l'estate scorsa erano l'ultimo grido della moda ma ora sono snobbati.

Tutta questa merce è priva di valore.

1.4.4.6.5 Z5. UFFICI Il piano superiore ospita uffici poco utilizzati dagli Zhent, contenenti scrivanie, sedie e scaffali vuoti, ricoperti di polvere e ragnatele. Qualche topo innocuo si aggira tra le stanze.

Sopra la porta di ogni ufficio è montato un campanello d'allarme in acciaio, collegato tramite cavi alla porta segreta dell'area Z3. I campanelli suonano rumorosamente quando quella porta viene aperta.

TESORO Setacciando gli uffici, un personaggio trova un uccello di carta inutilizzato

Uccello di carta Dopo che il personaggio ha scritto un messaggio di cinquanta parole o meno su questo foglio magico di carta pergamena e ha pronunciato il nome di una creatura, il foglio si piega magicamente per diventare un uccello di carta Minuscolo e vola fino al destinatario indicato dal personaggio. Il destinatario deve trovarsi sullo stesso piano di esistenza del personaggio; altrimenti, l'uccello si trasforma in cenere al momento di spiccare il volo.

Statistiche dell'uccello di carta:

- Punti ferita: 1
- Classe Armatura (CA): 13
- Velocità di volo: 18 metri

- Destrezza: 16 (+3)
- Punteggi in altre caratteristiche: 1 (-5)
- Immunità: Danni psichici e da veleno

1.4.4.7 ARRIVA LA VIGILANZA

- Dopo il salvataggio di Renaer, il capitano Hyustus Staget (LB veterano umano Illuskan) e una dozzina di veterani irrompono nel magazzino dopo una segnalazione di attività sospette.
- Se ci sono ancora kenku vivi, vengono messi sotto custodia. I morti sono identificati come membri degli Zhentarim e della Gilda di Xanathar.
- Il Capitano Staget, noto e rispettato nel Quartiere del Porto, mantiene un comportamento impeccabile a causa del coinvolgimento di Renaer.
- Staget non interferisce direttamente nei conflitti tra Gilda di Xanathar e Zhentarim, ma cerca di mantenere la pace.
- Un tempo sorvegliava il magazzino, ma ha richiamato le sentinelle per rinforzare le pattuglie nel Quartiere del Porto, ora rimpiangendo la decisione.
- Staget e Renaer si riconoscono di vista. Il capitano consegna ai personaggi un foglio con il Codice Legale, incoraggiandoli a leggerlo.
- Se i personaggi chiedono aiuto per rintracciare Floon, Staget chiarisce che non invierà i suoi uomini nelle fognature per cercare spie degli Zhent o della Gilda di Xanathar.
- Se i personaggi si immischiano ulteriormente nel conflitto, Staget offre qualche consiglio amichevole prima di lasciarli andare.
- “Meglio non immischiarsi nelle questioni dei criminali. Lasciate questo lavoro sporco alla Vigilanza Cittadina.”
- “Non tutti gli agenti della Vigilanza Cittadina sono indulgenti quanto me.”
- “Tenete il sangue lontano dalle strade, chiaro?” (Questo è un detto comune tra gli ufficiali della Vigilanza Cittadina, che si preoccupano prima di tutto di ciò che accade in superficie e non si curano di cosa capita nelle fognature sotterranee).

Se i personaggi provocano altri guai nel Quartiere del Porto probabilmente si imbatteranno di nuovo nel Capitano Staget. Anche se sotto sotto il capitano non disdegna il fatto che degli avventurieri sbrighino parte del lavoro per lui, non può consentire che mettano in ombra le sue iniziative per mantenere la pace senza rischiare una nota di biasimo dai suoi superiori.