

Contents

1 Trama	1
1.1 Nemici	1
1.2 Cammino di resurrezione	4
1.2.0.1 Fonte della Conoscenza	4
1.2.0.1.1 Descrizione	4
1.2.0.1.2 Descrizione della Grande Biblioteca	4
1.2.0.1.3 Incontro Aria Whucknolls:	4
1.2.0.1.4 Descrizione di Aria Whucknolls	4
1.2.0.1.5 Libri procurati da Aria	4
1.2.0.1.6 Lathander e il Suo Culto	5
1.2.0.1.7 Descrizione Fisica e Simbolismo	5
1.2.0.1.8 Il Culto di Lathander	5
1.2.0.1.9 Templi e Cerimonie	5
1.2.0.1.10 Insegnamenti e Dogmi	5
1.2.0.1.11 Festività	5
1.2.0.2 Guglie del mattino	5
1.2.0.2.1 Descrizione delle Guglie del Mattino	5
1.2.0.2.2 Esterno	5
1.2.0.2.3 Interno	5
1.2.0.2.4 Parlare con Chierici a Caso	6
1.2.0.2.5 Parlare con Athosar	6
1.2.1 Viaggio verso le Montagne del Tramonto	6
1.2.1.1 Passaggio Per Daggerford	7
1.2.1.1.1 Descrizione Paesaggio	7
1.2.1.1.2 Cittadina di Daggerford	7
1.2.1.1.3 Guai alla locanda "Il Gizzard Lizard"	7
1.2.1.1.4 Obbiettivo di Thaila:	8

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 salvezza 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 cheli, ognuna delle quali può afferrare soltanto un bersaglio.

Uomorana

BULLYWUG

Umanoide Medio (*Bullywug*), 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, Bullywug

Sfida 1/4 (50 PE)

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

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

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

Balzo da Fermo. Il bullywug 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 trattenerà dalla bestia e può sfuggire usando 1,5 metri di movimento, uscendo prona dal cadavere.

Inghiottire. Il rospo effettua un attacco con il morso contro un bersaglio di taglia Media o inferiore con cui sia lottando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio viene inghiottito e la lotta termina. Mentre è inghiottito, il bersaglio è acciuffato e trattenuto. La lingua copre tutta contro gli attacchi e altri effetti al di fuori del corpo, subisce 10 (3d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del rospo, che può inghiottire soltanto un bersaglio alla volta.

Se il rospo muore, la creatura inghiottita non è più trattenerà dalla bestia e può sfuggire usando 1,5 metri di movimento.

Sciamare. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura dello spazio dello sciamo. Colpito: 14 (4d6) danni perforanti se usata a due mani per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 12 (3d6+3) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.

Ritirarsi. Il rospo si ritira lasciando uno squallido vuoto.

Attenzione. Il rospo può imparare qualsiasi suono abbia sentito, include le voci. Il rospo impara a sentire il suono può capire che si tratta di un'imitazione effettuato con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 14.

Abilità. Il rospo può imparare qualsiasi suono abbia sentito, include le voci. Il rospo impara a sentire il suono può capire che si tratta di un'imitazione effettuato con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 14.

Imboscati. Nel primo round di un combattimento, il kenku dispone di vantaggio al tiro per colpire contro qualunque creatura che riesca a sorprendere.

Imitare. Il kenku può imparare qualsiasi suono abbia sentito, include le voci. Il kenku sente il suono può capire che si tratta di un'imitazione effettuato con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 14.

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.

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

Kenku

KENKU

Umanoide Medio (kenku), caotico neutrale

Classe Armatura 13

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Abilità Furtività +5, Inganno +4, Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12

Lingua Comune, Lingua del Kenku

Sfida 1/4 (50 PE)

Imboscati. Nel primo round di un combattimento, il kenku dispone di vantaggio al tiro per colpire contro qualunque creatura che riesca a sorprendere.

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

Attenzione. Il kenku impara a sentire il suono può capire che si tratta di un'imitazione effettuato con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 14.

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.

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

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 Percezione +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 acido 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.

Attenzione. Il troll impara a sentire il suono può capire che si tratta di un'imitazione effettuato con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 14.

Spallina. 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 perforanti.

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, Orchesco

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 (1d10 + 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 12 Linguegu Comune, Nanico Sfida 9 (5.000 PE)</p> <p>Equipaggiamento Speciale. Duran brandisce una spada offensiva (spadone) chiamata Cristalata, incassata un paio di zoccoli mediorientali e una cintura di cuoio e pelle con uno scintillante amuleto.</p> <p>Indomita Ricerca dopo un Riposo Lungo. Duran 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>, Duran dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo (ma non contro le armi di effetto).</p> <p>Guardia</p> <p>GUARDIA Umanoide Media (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento Classe Armatura 15 (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 10 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 taglienti o 5 (1d8 + 1) danni taglienti se usata a due mani.</p> <p>Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 4) danni perforanti.</p> <p>Stocca. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d8 + 2) danni perforanti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	13 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	<p>Guardia</p> <p>GUARDIA Umanoide Media (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento Classe Armatura 15 (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 10 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 taglienti o 5 (1d8 + 1) danni taglienti se usata a due mani.</p> <p>Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 4) danni perforanti.</p> <p>Stocca. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d8 + 2) danni perforanti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	<p>Reaner</p> <p>SPADACCINO Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non legale Classe Armatura 17 (armatura di cuoio) Punti Ferita 66 (12d8 + 12) 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>16 (+3)</td><td>15 (+4)</td><td>12 (+1)</td><td>14 (+2)</td><td>11 (+0)</td><td>15 (+2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Acrobazia +8, Atletica +5, Persuasione +6 Senso Percezione passiva 10 Linguegu unqualsiasi (solitamente il Comune) Sfida 3 (700 PE)</p> <p>Piedi Lesti. Lo spadaccino può effettuare l'azione di Scatto o di Disimpegno come azione bonus a ogni suo turno.</p> <p>Difesa Sopraffina. Finché lo spadaccino indossa un'armatura leggera o non indossa alcuna armatura né impugna uno scudo, la sua CA include il suo modificatore di Carisma.</p> <p>AZIONI</p> <p>Multistacco. Lo spadaccino effettua tre attacchi: uno con il pugnale e due con lo stocco.</p> <p>Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d8 + 4) danni perforanti.</p> <p>Stocca. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d8 + 2) danni perforanti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	16 (+3)	15 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																													
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	13 (-1)	12 (+1)	10 (+0)																																													
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																													
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)																																													
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																													
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)																																													
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																													
16 (+3)	15 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)																																													

1.2 Cammino di resurrezione

Vidar dopo aver nascosto il suo amico in una casa a confini della campagna di Waterdeep, entra nella città e chiede informazioni, entra in una taverna e chiede se conosce qualche luogo in cui il culto tratti della resurrezione, il locandiere non sa nulla di culti, allora Vidar cerca di capire se ci sono templi in generale, viene allora indirizzato verso Il tempio della natura dove non ha una risposta ben precisa ma gli viene detto che sicuramente alla Fonte della Conoscenza avrebbe trovato le informazioni che cercava.

1.2.0.1 Fonte della Conoscenza

1.2.0.1.1 Descrizione ... già fatta.

1.2.0.1.2 Descrizione della Grande Biblioteca La Grande Biblioteca del Legatore, situata nel tempio Fonte della Conoscenza di Waterdeep, è una maestosa struttura che si estende su quattro piani interi. Questa biblioteca è dedicata alla preservazione e alla diffusione della conoscenza e funge da importante centro per studiosi, maghi e sacerdoti.

All'interno della biblioteca, un ampio e silenzioso scriptorium è destinato alla scrittura e alla copia dei manoscritti. Qui, scribi e copisti lavorano diligentemente per trascrivere testi antichi e creare nuove opere. Le pareti della biblioteca sono rivestite di scaffali colmi di libri, pergamene e tomi rari, coprendo una vasta gamma di argomenti, dalle arti arcane alla storia, dalla filosofia alla teologia.

Ogni piano della biblioteca è accessibile tramite eleganti scalinate di legno e balconi che si affacciano sui livelli inferiori, offrendo una vista panoramica dell'intera collezione. La luce naturale filtra attraverso le vetrate colorate, illuminando delicatamente gli spazi di lettura e studio.

La Grande Biblioteca del Legatore non è solo un deposito di conoscenza, ma anche un luogo di apprendimento e contemplazione, dove i visitatori possono esplorare il vasto patrimonio intellettuale e spirituale di Waterdeep.

1.2.0.1.3 Incontro Aria Whucknolls: Chiedendo in giro (se urla viene zittito), alcuni fanno riferimento ad Aria Whucknolls come la più adatta rispondere a suoi quesiti, lo invitano a cercare nella sezione Culti e Religioni. La trova china su un libro a studiare immersivamente.

1.2.0.1.4 Descrizione di Aria Whucknolls Aria Whucknolls è una rispettata bibliotecaria presso la Grande Biblioteca del Legatore nel tempio Fonte della Conoscenza di Waterdeep. Con una profonda conoscenza delle religioni e delle divinità umane, Aria è una figura chiave nella gestione e nell'ordinamento dei testi sacri e dei documenti storici relativi alle credenze spirituali.

Fisicamente, Aria è una donna di mezza età con una statura media e una corporatura snella. Ha capelli castani raccolti in un'elegante acconciatura, che lascia intravedere qualche filo d'argento, e occhi penetranti color nocciola che riflettono la sua intelligenza e curiosità. Porta spesso occhiali da lettura sottili che poggianno delicatamente sul ponte del naso. Il suo abbigliamento è semplice ma dignitoso, solitamente composto da abiti lunghi e modesti nelle tonalità del blu e del grigio, che si addicono al suo ruolo di custode della conoscenza.

Comportamentalmente, Aria è conosciuta per la sua pazienza e il suo approccio metodico. La sua presenza è sempre accogliente e rassicurante, rendendo la biblioteca un luogo di rifugio e studio per chiunque cerchi sapere. È una persona tranquilla e riflessiva, dotata di una grande capacità di ascolto e di un'attitudine gentile verso tutti. Nonostante la sua natura riservata, Aria è sempre disponibile a condividere la sua vasta conoscenza con chi ne ha bisogno, tenendo occasionali lezioni e conferenze sulla teologia.

Oltre alle sue mansioni di bibliotecaria, Aria è nota per la sua passione per la conoscenza e la sua dedizione alla ricerca, rendendola una guida preziosa per chiunque sia interessato alle religioni e alle divinità. La sua sorella, Cera, è un pilastro nella sua vita. Nonostante le loro vite possano seguire percorsi diversi, la connessione tra Aria e Cera è un punto fermo nella vita di entrambe, supportandosi reciprocamente nelle sfide e nei successi.

1.2.0.1.5 Libri procurati da Aria

- *Gli Dei e i Mortali: Un Viaggio attraverso il Pantheon di Faerûn* (Informazion Su Lathander)
- *Le Leggende di Oghma: Racconti di Sapienza e Conoscenza*
- *Il Sentiero dei Druidi: Silvanus e i Guardiani della Natura*
- *Le Cronache di Mystra: La Magia Divina e i Suoi Seguaci*
- *Il Codice di Helm: La Giustizia e i Paladini dell'Ordine*

1.2.0.1.6 Lathander e il Suo Culto Lathander, conosciuto anche come l’Alba Radiosa, è una delle divinità più venerate nei Forgotten Realms. È il dio dell’alba, della nascita, della rinascita, della vitalità e della creatività. Lathander è spesso associato al sole nascente e simboleggia nuovi inizi, speranza e prosperità. Il suo dominio include anche la giovinezza e la primavera, rappresentando la promessa di un nuovo giorno e di nuove possibilità.

1.2.0.1.7 Descrizione Fisica e Simbolismo Lathander è spesso raffigurato come un uomo alto e imponente, con lunghi capelli dorati e occhi scintillanti che emanano una luce calda e confortante. Indossa abiti ricchi e luminosi, spesso in tonalità dorate e rosse, che simboleggiano il sole nascente. Il suo simbolo più riconosciuto è un sole splendente, spesso rappresentato con raggi dorati che si estendono in tutte le direzioni.

1.2.0.1.8 Il Culto di Lathander Il culto di Lathander è diffuso in tutto il Faerûn, con molti seguaci che venerano il dio nelle terre civilizzate e rurali. I chierici e i paladini di Lathander sono noti come ”Lathanderiti” e sono dedicati a promuovere i valori della loro divinità attraverso atti di bontà, coraggio e rinnovamento. Essi spesso guidano ceremonie all’alba, dove pregano per la benedizione di Lathander e chiedono la sua guida per il giorno a venire.

1.2.0.1.9 Templi e Cerimonie I templi dedicati a Lathander sono magnifici e spesso situati in luoghi dove la vista dell’alba è particolarmente spettacolare. Questi templi sono decorati con simboli solari, vetrate colorate e statue che rappresentano Lathander e le sue virtù. Le ceremonie del culto di Lathander sono solitamente tenute all’alba, con preghiere, canti e offerte fatte mentre il sole sorge. Questi rituali sono volti a celebrare la luce e a chiedere la benedizione di Lathander per prosperità e protezione.

1.2.0.1.10 Insegnamenti e Dogmi Lathander insegna ai suoi seguaci l’importanza del rinnovamento e del cambiamento positivo. Egli promuove l’ottimismo e la speranza, incoraggiando i suoi fedeli a vedere ogni giorno come una nuova opportunità per fare del bene. La distruzione delle forze del male, la cura dei malati e la protezione dei deboli sono tra i principali doveri dei Lathanderiti. Inoltre, Lathander spinge i suoi seguaci a essere creativi e a cercare sempre di migliorare se stessi e il mondo intorno a loro.

1.2.0.1.11 Festività Una delle festività più importanti del culto di Lathander è il ”Giorno della Semina”, celebrato in primavera. Durante questa festività, i seguaci piantano nuovi raccolti, simbolizzando la promessa di una nuova vita e prosperità. Un’altra celebrazione significativa è il ”Festival dell’Alba”, che si tiene all’inizio dell’anno, durante il quale si celebrano nuovi inizi e si riflette sull’anno passato.

In sintesi, Lathander e il suo culto rappresentano la speranza, la rinascita e il potenziale di ogni nuovo giorno. I suoi seguaci lavorano instancabilmente per diffondere luce e bontà nel mondo, ispirati dall’esempio luminoso della loro divinità.

1.2.0.2 Guglie del mattino

1.2.0.2.1 Descrizione delle Guglie del Mattino

1.2.0.2.2 Esterno Le Guglie del Mattino sono una maestosa cattedrale dedicata a Lathander, situata in un’area dove la prima luce dell’alba può essere apprezzata in tutto il suo splendore. Costruita interamente in marmo rosa, questa struttura a tre piani emana una calda luminosità naturale che risplende sotto il sole nascente. La cattedrale è sormontata da sette guglie, ciascuna realizzata in metalli preziosi: rame, oro e argento. Queste guglie brillano magnificamente quando i primi raggi del sole le colpiscono, riflettendo la gloria dell’alba e creando uno spettacolo di luce che incanta i fedeli e i visitatori.

1.2.0.2.3 Interno All’interno, le Guglie del Mattino sono altrettanto impressionanti. L’ingresso principale conduce a una vasta navata, con alti soffitti e colonne di marmo rosa che si ergono maestosamente. La luce del mattino penetra attraverso le vetrate colorate che adornano le pareti, proiettando un arcobaleno di colori sul pavimento e sulle superfici circostanti. Queste vetrate raffigurano scene della vita di Lathander, episodi di rinnovamento e vittoria della luce sull’oscurità.

Il cuore della cattedrale è il grande altare, realizzato in oro e decorato con intarsi di argento e rame. Dietro l’altare, una grande finestra circolare incornicia il sole nascente, simbolo della benedizione continua di Lathander sul suo popolo. Lungo le navate laterali si trovano cappelle più piccole dedicate a diverse virtù e aspetti di Lathander, ciascuna con il proprio altare e decorazioni specifiche.

Al secondo piano, accessibile tramite scale larghe e maestose, si trova la biblioteca del tempio, una sala tranquilla dove i sacerdoti e gli studiosi possono studiare i testi sacri e riflettere sugli insegnamenti di Lathander.

Il terzo piano ospita sale di meditazione e preghiera, spazi tranquilli e sereni dove i fedeli possono trovare pace e ispirazione.

Le Guglie del Mattino non sono solo un luogo di culto, ma anche un centro comunitario, dove si tengono regolarmente ceremonie, feste e riunioni che rafforzano il legame tra i seguaci di Lathander. La cattedrale è un simbolo di speranza e rinascita, riflettendo in ogni dettaglio la missione del dio dell'alba di portare luce e rinnovamento al mondo.

1.2.0.2.4 Parlare con Chierici a Caso La maggior parte dei chierici sono ex militanti e soldati di basso livello, quasi tutti molto cordiali e disponibili, non sanno molto su possibili tecniche di Ressurrezione, ma sono conviti che l'Alta Radiosità Ghentilara o il Priore Athosar possano essere d'aiuto.

1.2.0.2.5 Parlare con Athosar **Descrizione Ghentilara:** Ghentilara è una mezzelfa di straordinaria bellezza e grazia, che incarna perfettamente l'eleganza e la saggezza mescolate alle sue origini elfiche e umane. La sua carnagione è liscia e di un tono olivastra, rispecchiando la sua eredità elfica, mentre i suoi lunghi capelli intrecciati, un tempo scuri, sono ora splendenti di un bianco argenteo, testimonianza dei secoli di vita che ha vissuto.

Come molte mezzelfe, Ghentilara possiede lineamenti affascinanti e occhi profondi, che trasmettono una combinazione di calma e risolutezza. La sua figura è slanciata e elegante, con movimenti che riflettono una grazia naturale. Indossa abiti che combinano la praticità della vita quotidiana con l'eleganza delle sue occasioni più formali, sempre scegliendo tessuti di qualità e colori che esaltano la sua bellezza senza ostentazione.

Oltre alla sua presenza fisica, Ghentilara possiede un'intelligenza acuta e una profonda compassione, caratteristiche che sono tipiche delle mezzelfe che hanno abbracciato appieno entrambe le metà della loro eredità. È in grado di navigare con maestria attraverso una varietà di situazioni e ambienti, sia nelle attività quotidiane con i contadini della sua comunità, sia negli intrighi politici e nei negoziati con altri dignitari. Il suo approccio equilibrato e la sua capacità di mediare tra diversi punti di vista sono apprezzati da tutti coloro che hanno il privilegio di lavorare con lei.

Ghentilara è una figura rispettata e ammirata nella sua comunità, una guida sia per la sua saggezza che per il suo impegno nel migliorare la vita di coloro che la circondano. La sua presenza è un faro di speranza e stabilità per chiunque incontri nel suo cammino.

Cosa sa: Athosar ovviamente sa che nella sua religione si pratica la resurrezione, ma è convinta che bisogna meritarsela (CD 12 Persuasione) : farà domande sulle motivazioni che spingono Vidar a voler resuscitare l'amico e chiederà informazioni riguardo l'amico. Se viene persuasa darà informazioni riguardo all'incantesimo cercato, spiegando però che i chierici in grado di eseguire quell'incantesimo sono rarissimi e lei ne conosce solo uno (Alta Radiosità Ghentilara), ma che non sa dove si trovi di preciso, sa solo che si stava dirigendo verso le Montagne del Tramonto per un ritiro.

Descrizione di Athoras, Priore della Chiesa delle Guglie del Mattino Athoras è un uomo di profonda devozione e leadership all'interno della Chiesa delle Guglie del Mattino, dedicata al culto di Lathander, il dio dell'alba. Di media statura e corporatura robusta, Athoras porta con fierezza la sua carica di priore con un atteggiamento serio ma compassionevole. La sua pelle è leggermente abbronzata, segno della sua vita trascorsa sotto il sole dell'alba, mentre i suoi capelli corti sono di un castano scuro ormai grigio per via degli anni di servizio e saggezza acquisiti.

Athoras veste l'abito ceremoniale della Chiesa delle Guglie del Mattino, composto da tunica bianca con ricami dorati che simboleggiano il sole nascente, e un mantello rosso intenso che rappresenta la passione e la devozione nel servire Lathander. Porta sempre con sé il simbolo sacro del dio, un sole splendente, appeso a una catenella d'oro intorno al collo.

Come priore, Athoras è noto per la sua capacità di ispirare e guidare i suoi fedeli. Le sue prediche sono eloquenti e motivanti, enfatizzando i valori di speranza, rinascita e prosperità che Lathander incarna. È rispettato non solo per la sua conoscenza teologica, ma anche per la sua capacità di ascolto e il suo approccio compassionevole nei confronti di chi cerca conforto e guida spirituale.

Nel tempo libero, Athoras dedica tempo alla meditazione e alla preghiera personale, cercando di approfondire il suo legame con Lathander e rinnovare il suo spirito per meglio servire la sua comunità. È un leader rispettato non solo all'interno della chiesa, ma anche nella comunità circostante, dove si impegna attivamente nel migliorare le condizioni di vita dei suoi fedeli e promuovere l'armonia sociale.

Athoras incarna l'ideale del sacerdote guerriero di Lathander, che combina la forza fisica con la compassione spirituale, servendo come esempio vivente dei principi della sua fe

1.2.1 Viaggio verso le Montagne del Tramonto

Percorso: Draggefond - Castello del Drago - Percorrere la Via del Commercio fino al fiume Chiantor e poi risalirlo seguendo la costa. **Lunghezza:** 1.448 km **Tempo:** 40 giorni Dopo aver parlato con Athoras, Vidar

assieme al suo accompagnatore Necrov, devono decidere se andare a piedi o con una carrozza, il chierico suggerisce di andare in carrozza perché il viaggio è lungo, quindi lo dirige verso la porta Sud verso la casa del Puledro, dove vi è un umano di nome Arman che vende e noleggia corozze. Puttropo però la giornata è quasi finita, e gli è rimasto un ultimo carro e un solo cavallo. In contemporanea ai due arriva anche una giovane Tielfing, anche lei in cerca di un carretto che le serve per viaggiare verso sud alla ricerca di una sua cara amica. **Se riescono a mettersi d'accordo:** dopo un paio di giorni di cammino, trovano sulla loro strada un giovane gnomo bardo. Che evidentemente sta cercando un passaggio per la prossima città Duggerford. Se si fermano e si unisce a loro li seguirà fino a Duggerford e basta. Durante la notte 4 banditi accompagnati da 3 cani-lupo decidono di attaccare di sorpresa il piccolo gruppo.

Attacco dei banditi: 4 banditi attaccano Necrov, Vidar e Lillithar, ma riescono a salvarsi. Lillithar è però costretta ad utilizzare i suoi poteri. **Sogno di Lillithar:**

- Lillithar ha un incubo, dove si sussiegono immagini di Sabine, che viene frustata mentre sembra essere costretta ad eseguire una specie di rituale, tenuta in catene, e il braccio che tiene la frusta ha un serpente sulla mano.
- Dopo queste prime immagini buio totale, un rumore di gocce che cadono nella pozzanghera, e poi una voce molto gutturale: *Ti piace vero?... Il potere che scorre nelle tue mani. Non opparti a me.* .
- Appena Lillithar parla e cerca di capire chi è, inizia una tormenta di Neve e appare l'immagine di Levistus.
- Obiettivo di Levistus: portare Lillithar dalla sua parte, convincerla che senza di lui non può salvare Sabine, in cambio di sacrifici umani o di nuovi adepti gli presterà il suo potere. Vero: obiettivo farsi liberare.

1.2.1.1 Passaggio Per Daggerford Inizia il cammino per Resuscitare Nadarr

1.2.1.1.1 Descrizione Paesaggio Intorno a voi vedete una lunga distesa d'erba intervallata da alcune fitte ma piccole boscaglie, attraversate ponti che guadano 2 ruscelli che sfociano nel mare alla vostra sinistra, poi una lunga distesa di praterie verdi, che vi portano dopo 4 giorni di cammino difronte a delle mura di una piccola cittadina che costeggia un fiume un bel pò più grosso dei precedenti.

1.2.1.1.2 Cittadina di Daggerford **Duchessa:** Morwen Daggerford **Guardia:** Guardai cittadina Base 30 unità, lancia, cuoio borchiatto

- Daggerford era un insediamento cinto da mura, con una popolazione che viveva per lo più nelle frazioni, nelle fattorie e nelle tenute circostanti, piuttosto che all'interno della città vera e propria. Per questo motivo, le strade di Daggerford non erano densamente popolate.
- La città fu ristrutturata in modo significativo nel XIII secolo, quando molte delle sue 40 strutture in legno furono rifatte in pietra dai nani del Clan IronEater. Anche dopo questo miglioramento, le strade di Daggerford rimasero non asfaltate e molti dei suoi edifici avevano un aspetto sgangherato anche un secolo dopo.
- Il fossato che circondava le mura della città era di modeste dimensioni, con tre punti di attraversamento in corrispondenza di ciascuna delle tre porte della città: la Porta del Contadino a nord, la Porta della Carovana a ovest e la Porta del Fiume a sud. Per molti anni il fossato è stato un luogo di scarico per i rifiuti della città. Fortunatamente, questa spiacevole e antica tradizione è cessata alla fine del XV secolo.
- In cima a una collina nel centro di Daggerford si trovava il grande Castello Ducale, tecnicamente più antico della città stessa.

1.2.1.1.3 Guai alla locanda "Il Gizzard Lizard" **Nemici:** 2 Malviventi (Johnny ha 45 pf), 3 Banditi Entrati in Città, Vidar e Necrov, si dirigono (sotto consiglio di Necrov) ad una locanda in cui è già stato perché ci sono molte giovani cameriere. Appena entrano, fanno un TS su Destrezza (10) per schivare una sedia che si infrange contro la parete. La sedia è partita da un tipo abbastanza grosso che se la sta prendendo con una Elfa (Thaila Nailo), altri 4 uomini, abbastanza loschi. **Che stava facendo Thaila Nailo:** Thaila si trova nella locanda per dare la caccia a Johnny Toothpick, un enorme bandito con una taglia di 10 monete d'oro sulla testa, più 1 moneta d'oro per ogni suo sottoposto, vivo o morto. Dopo averlo seguito per circa 10 giorni, lo ha rintracciato fino a questa taverna, dove lui e i suoi uomini hanno iniziato a infastidire e molestare le cameriere.

1.2.1.1.4 Obbiettivo di Thaila: Fra le sue taglie vi è una molto alta di circa 100 mo, di un mezzelfo contrabbandiere di schiavi chiamato L'Animale, (luogotenenti degli Zhentarim), la taglia non ha una foto, e lei sa bene che la banda di mercenari sotto il suo controllo è abbastanza grande e non può fare tutta da sola. Sa che Johnny è uno degli scagnozzi più fidati. **Cosa sa Johnny:** CD Intimidire 11: Se supera gli dice che sa solo si sta recando a Darkhold sotto le montagne del Tramonto. Non sa nulla di Sabine, ma suppone che probabilmente L'Animale potrebbe saperlo

Cosa sa Necrov: Lui è al corrente di dove si trovi Darkhold, ma sconsiglia fortemente di andarci, perché molto pericoloso e ha già sentito parlare dell'Animale, anche qui ed è convinto che non avrebbero possibilità.