

Contents

1	Introduzione personaggi	4
1.1	Intro Nadar e Vidar	4
1.2	Intro Thia	4
1.3	Intro Bryseis	4
1.4	Intro Atalanta e Cassiopea	4
2	PNGGilda	4
2.1	Dexter	4
2.2	Sugar	5
2.3	Johnny	5
2.4	Thorgrim	5
2.5	Wulfric	5
2.6	Sylas	6
2.7	Artella	6
2.8	Pippa	6
3	PG	7
3.1	Penelope	7
3.2	Bryseis	8
3.2.1	Rete di Criminali	9
3.3	Nadarr	10
3.4	Vidar	10
3.4.1	Vidar entra nell'Onda Nera	11
3.5	Cassiopea	16
3.6	Thia	16
3.6.1	Sviluppo storia Thia	16
3.6.2	Morte dei Genitori	17
3.7	Calogero (AL)	17
3.8	Lia	18
3.9	Leandra	18
3.10	Thaila Nailo	19
3.11	Lillithar	19
3.11.1	Levistus	19
4	Utility	21
4.1	Il Ragno Nero - La Minaccia delle 8 Zampe	21
4.1.1	La Testa del Ragno (Capo dell'Organizzazione)	21
4.1.2	il Divoratore di Luce (Ottava Zampa)	22
4.1.3	Il Sottile (Prima Zampa)	22
4.1.4	La Sibilante (Seconda Zampa)	22
4.1.5	La Velenosa (Terza Zampa)	22
4.1.6	L'Agile (Quarta Zampa)	22
4.1.7	L'Insondabile (Quinta Zampa)	23
4.1.8	Il Giudizio (Sesta Zampa)	23
4.1.9	L'Insidiosa (Settima Zampa)	23

4.2	Moonlight Cipher	23
4.3	Band Locali	26
4.3.1	Dragonfly	26
4.4	Giochi da Taverna	26
4.4.1	Giocoleria con i pugnali	26
4.4.2	Braccio di ferro	26
4.4.3	Roulete nanica	27
4.4.4	Poker di dadi	27
4.4.5	Giochi e sfide di bevute	27
5	Trama	27
5.1	Cammino della Resurezzio	29
5.2	Gruppo A (Micaela,Matteo,Marica,Paola)	29
5.2.1	Nightal	29
5.3	Gruppo B(Angelo,Federico,Antonio,Pier,Vito)	32
5.3.1	Nightal (1491)	32
5.3.2	Hammer(1492)	34
5.4	Gruppo C (Antonio,Miriana,Elena)	35
5.4.1	Hammer(1492)	35
6	Neverwinter	36
6.1	Descrizione	36
6.2	Quartieri delle Torri	39
6.2.1	Torre dell'Orologio	39
6.2.2	Tavola della torre Caduta	39
6.2.3	Tavola messa a Nudo	39
6.2.4	Tavola del Serpente Splendente	39
6.2.5	Tempio sacro di Selûne	40
6.2.6	Frammento della Notte	40
6.3	Nido del Mendicante	40
6.3.1	Gilda degli Avendwarfs	40
6.3.2	Mappe e leggende di Maskado	40
6.3.3	Conservazione della cicatrice	41
6.3.4	Accademia di Neverwinter	41
6.4	Distretto del Lago Nero	41
6.4.1	Leviatano Spiaggiato	41
6.4.2	Taverna Driftwood	45
6.4.3	Castello di NEver	46
6.4.4	PiùSoldiPiùPrestiti	48
6.4.5	Casa delle Mille Facce	48
6.4.6	Accademia della Stella Splendente	48
6.4.7	Villa Vellgard	48
6.4.8	Il Liuto Muto	49
6.4.9	Le meraviglie meccaniche di Dannar	49
6.4.10	Opere in porcellana Fineware di Jaesor	49
6.5	Enclave dei Protettori	49

6.5.1	Casa del Commercio di Tarmalune	49
6.5.2	Sala della Giustizia	49
6.5.3	Tomba di Traditori	50
6.5.4	Torre della Pesta	50
6.5.5	Armi artigianali e armi magiche di Allis Lhyssich per nobili cause	51
6.5.6	Cripte della Gilda dell’Orologio ad Acqua	51
6.5.7	Cimitero - Neverdeath	52
6.5.8	Armi e armature del Cavaliere Splendente	52
6.5.9	il Muro	52
6.5.10	Casa della Conoscenza	52
6.6	Extra	53
6.6.1	Maschera in pietra di luna	53
6.6.2	Ponte del Drago dormiente	55
6.6.3	Ponte Wyvern alato	55
6.6.4	Ponte del Delfino	55
6.6.5	La cavità di Scalefather	56
6.6.6	Vilebog	56
6.6.7	Ritiro del Re dei Pirati	56
6.6.8	Fortezza del Teschio	57
6.7	Fazioni	58
7	Waterdeep	58
7.1	Struttura	58
7.1.1	Descrizione Waterdeep	58
7.1.2	Taverne/Locande	61
7.1.3	Torri/Fortezze/Centri di Comando	72
7.1.4	Negozi Vari	77
7.1.5	Ville Nobili	77
7.1.6	Santuari	79

Trama Principale

Giovanni Cisternini

February 21, 2025

1 Introduzione personaggi

1.1 Intro Nadar e Vidar

Approdano al porto di Neverwinter dopo l'ennesima scorribanda, scendono e respirano a pieni polmoni. Conoscono abbastanza bene Neverwinter, ci sono stati un po' di volte principalmente per bere alla locanda del Leviatano Spiaggiato, non sono esattamente clienti abituali, ma sanno come funziona il posto, ma dato che sono appena le 9 del mattino decidono di seguire la strada che si erano prefissati ed arrivare a questa gilda di Avendwarfs per vedere cosa vogliono ...

1.2 Intro Thia

Arriva dalla porta nord-est di Neverwinter, ci è già stato altre volte principalmente per acquistare merci e trovare informazioni, sa di essere nel Quartiere delle Torri, ma non sa benissimo dov'è la casa per cui chiede in giro e ci arriva facilmente ...

1.3 Intro Bryseis

Arriva dalla porta sud-est, appena entra si sente a casa, conosce molto bene Neverwinter, sa che posto meraviglioso può essere, ma soprattutto non sente la pressione degli occhi che la fissano e la giudicano ... Intro Atalanta e Cassiopea: mancano per poco Bryseis, ma entrambe si incontrano per puro caso alla porta Sud- Est... si salutano festosamente... ma nessuna delle due è mai stata a Neverwinter per cui non sanno dove andare

1.4 Intro Atalanta e Cassiopea

mancano per poco Bryseis, ma entrambe si incontrano per puro caso alla porta Sud- Est... si salutano festosamente... ma nessuna delle due è mai stata a Neverwinter per cui non sanno dove andare

2 PNGGilda

2.1 Dexter

Mezzorco secco e bassino un po' spelacchiato con un accento strano che fa da portinaio e lavora a maglia (ha fatto pace con Nadarr)

2.2 Sugar

Nano con pancia che fa da cuoco

2.3 Johnny

Mezzelfo con i capelli bianchi e i baffi bianchi che fa da tutto fare

2.4 Thorgrim

Thorgrim, discendente dei nani delle montagne, nato circa a metà di uno dei periodi più bui per Faraun, si trova già in tenera età immischiato con la compagnia dell'Ascia Insanguinata, di cui facevano parte i suoi genitori. Dopo circa 160 anni conosce all'interno di questa, un paio di umani, un barbaro, Rollo Moon, e una cantastorie, Ambreide Silver , con cui instaura un rapporto tra l'amicizia e il partenale. I due ebbero 2 figli, uno di sangue, Wulfric, e una adottiva, una mezzelfa, Sylas, a cui Thorgrim finì per fare da Nonno adottivo e da Mentore dopo la dipartita dei genitori. Thorgrim, è molto gioiale e gentile nei modi, pur nascondendo un lato che brama il potere e la forza, difatti è sempre stato temuto sia dai suoi rivali che compagni per la sua ferocia e aggressività in battaglia. Molto rigido quando si tratta di sgominare gli avversari, pur essendo infondo un animo gentile per quanto riguarda i bambini. Non ha mai apprezzato ne condiviso la crudeltà dei suoi compagni ed è per questo che circa 2 anni prima degli eventi attuali ha fondato assieme a Wulfri e Sylas una compagnia di ventura che puntasse sì al compimento di missioni e battaglie ma anche alla salvaguardia del popolo. Nano corpulento con braccia spesse e muscolose, con l'avanzare dell'età è apparsa una bella pancia da birra, ha segni di battaglia ovunque sul corpo e sul viso, una lunga barba brizzolata, che copre appena una cicatrice sul labbro, capelli scuri con vari ciuffi bianchi. Porta con se sempre il suo Guanto Bianco da paladino, la sua pipa da casa e una cintura con strumenti da carpentiere, nel suo ufficio sono appesi le sue armi e armature, indossa sempre una canotta bianca con sopra un giletto che si chiude a stento e dei pantaloni tenuti su da una cintura in pelle.

2.5 Wulfric

Wulfric, figlio di sangue di Rollo Moon e Ambreide Silver, cresce forte e coraggioso come il padre, con un carattere mite e simpatico nei momenti di calma, e aggressivo e feroce in battaglia, sotto la guida del nonno e mentore Thorgrim, riesce a controllare gli istinti animaleschi della Licantropia ereditati dal padre. Si guadagna il soprannome Bloody all'età di 26 anni durante una battaglia, svolta al chiaro di luna piena, in cui perde il controllo poiché ferisce gravemente la sorella minore, Sylas, e diventa una bestia simil lupo che squarta i suoi nemici con ferocia e brama di sangue, al termine della battaglia non ricorda nulla e gli viene raccontato da suo nonno Thorgrim, quella era la seconda volta che perdeva il controllo in quel modo, la prima fu all'età di 12 anni, quando scoprì di aver perso i suoi genitori per colpa di un traditore dell'ascia insanguinata. In preda all'ira omicida, diede la caccia al drow traditore e lo squarto. Thorgrim riuscì ad insegnargli come controllare i suoi istinti e quindi riuscire ad accettarsi e controllare i suoi poteri. Ama sua sorella più di ogni altra cosa e fa di tutto per proteggerla. Wulfric è un bestione di 1,96, molto robusto e muscoloso, indossa un giletto con pelliccia, e ha una cicatrice sull'occhio sinistro, occhi chiari e capelli corvini, barba nera e folta, e ha il simbolo degli avendwarfs sul braccio sinistro, come tutti i bestioni è un po' tonto per cui non apprende subito segnali e altro, bisogna essere molto chiari con lui. Il suo

istinto animale non gli procura solo aggressività ma anche una gran fame che accompagna con litri di birra.

2.6 Sylas

Sylas, sorella adottiva di Wulfric, non conosce i suoi veri genitori, sa solo che Rollo e Ambreide l'hanno trovata quando aveva appena 1 anno e che l'hanno accudita come se fosse loro figlia dal primo momento, per questo non ha mai avuto intenzione di cercare i suoi genitori biologici e ne gli interessava più di tanto, anche perché era stata ulteriormente adottata da Nonno-Thorgrim. Sylas, fin da piccola ha sempre adorato cantare e suonare, e l'Ascia Insanguinata era il posto perfetto per far pratica poiché composti da molte persone, che si erano spietati assassini e malfattori, ma non disgrevano certo la musica e fra loro c'erano molti Bardi da cui imparare arti di vario genere, dalla musica, alla danza, alla seduzione, crescendo diventa una mezzelfa molto bella e avvenente, con forme normali e una voce melodiosa e stupenda, occhi verdi e molto grandi, capelli castani e un sorriso molto dolce, sul 1.75. Ha un carattere molto estroverso quando deve intrattenere e fare amicizia, ma tende ad essere molto chiusa quando deve parlare di se in determinati argomenti. È gentile ed altruista, molto furba, ma con poco senso del pericolo, motivo per cui è sempre sgridata da Wulfric, che la protegge sempre. Si è guadagnata il suo soprannome durante il periodo in cui lavorava come mercenario, intrattenendo i compagni durante le notti fredde con storie e canzoni, utilizzando il flauto di pan, fatto in argento, della madre che le ha insengnato molto.

2.7 Artella

Artella, gnomo delle rocce, fuggita dal suo piccolo villaggio in cerca di avventura e conoscenza, fin da piccola ha una passione sfrenata per la tecnologia e la magia, tant'è che impara a fodere le 2 cose e creare oggetti con funzionalità più disparate. Scappa via all'età di 17 anni, e incontra thorgrim e i suoi nipoti nei pressi di Waterdeep mentre stava cercando di fabbricare una spada che fosse in grado anche di sputare fuoco, fallendo. Gnoma alquanto robusta e muscolosa per la sua statura, indossa sempre degli occhiali da saldatore e una tunica da fabbro regalatagli dal padre all'età di 12 anni. Pur essendo molto piccola, è molto aggressiva e peperina, non ha paura di affrontare nessuno, nemmeno Wulfric, infatti spesso lo sfida a duello per testare le sue nuove invenzioni, odia essere accarezzata la testa e solitamente da una martellata sul piede a chi ci prova. Il suo martello è particolare perché è in grado di ingrandirsi in caso di combattimento e rimpicciolirsi quando deve lavorare.

2.8 Pippa

Pippa Astuta, nata all'incirca nel 1459, scappata dalla sua terra, Mulhorand, all'età di 12 anni perché schiava, figlia di contadini era stata catturata da un gruppo di banditi che avevano distrutto il suo villaggio, venduta poi sul mercato nero come moglie-bambina, riuscì a scappare dal suo padrone dopo circa 2 anni di abusi e torture. Ha sulla schiena cicatrici di frustate e il tatuaggio degli Avendwrafs che copre il marchio impresso dal suo ex padrone Atlhestan, e dei tatuaggi lungo i polsi che rappresentano delle corde. All'età di 15 anni riesce a lasciare la sua terra, ed iniziare il viaggio verso l'ignoto, viaggia molte e fa esperienze di ogni tipo. All'età di 25 anni incontra Thorgrim e i suoi nipoti durante un'esplorazione nei pressi di Waterdeep. Thorgrim riesce in qualche modo a conquistare la fiducia di Pippa Astuta, la quale dato il suo passato aveva perso ogni tipo di stima nei confronti di ogni umanoide. Decide di unirsi e di aiutare Thorgrim e i nipoti nella loro missione.

3 PG

3.1 Penelope

Penelope nata a Hillsfar, fin da piccola stringe una forte amicizia con un bambino poco più grande di lei di nome Simon. I due si sposeranno e avranno tre bambini Etan, willie e Anton. Penelope vive felicemente con la sua famiglia per 15 anni. Una sera però, mentre penelope non era in casa, tutta la sua famiglia muore in un incendio. Vedendo tutti i suoi concittadini disinteressarsi dell'incendio lei inizia a provare un profondo odio verso di loro a tal punto da diventare un accolito della dea Shar(Dea della Perdita) .

Habitants di Hillsfar

Descrizione di Hillsfar Hillsfar è una pittoresca città commerciale situata sulle colline verdi della regione di Arvandor. Le sue strade tortuose sono piene di vita, con il mercato centrale che vibra di attività mentre i cittadini fanno affari o chiacchierano tra loro. Le torri dei maghi e le botteghe degli artigiani si ergono al di sopra dei tetti, creando un profilo urbano unico contro il cielo azzurro.

3.1.0.1 *Negozi di Hillsfar

- **La Bottega di Agata** - Un negozio di erboristeria gestito dalla gentile Agata, che vende una vasta gamma di erbe e pozioni curative.
- **La Fucina di Brannor** - Un'officina di un fabbro tenuta dal muscoloso Brannor, dove si possono trovare armi e armature di ottima qualità.
- **La Locanda del Drago Fumante** - Un'accogliente locanda gestita da Edric, che serve piatti abbondanti e birra della casa.
- **La Galleria d'Arte di Elara** - Uno spazio artistico tenuto dalla talentuosa Elara, dove si possono acquistare dipinti e sculture uniche.

Cittadini di Hillsfar

1. **Nome:** Alan Stone
Famiglia: Stone
Professione: Fabbro presso La Fucina di Brannor
2. **Nome:** Penelope Greenleaf
Famiglia: Greenleaf
Professione: Proprietaria de La Galleria d'Arte di Elara
3. **Nome:** Harold Smith
Famiglia: Smith
Professione: Contadino
4. **Nome:** Rebecca Blackwood
Famiglia: Blackwood
Professione: Cuoca presso La Locanda del Drago Fumante

5. **Nome:** Thomas Rivers
Famiglia: Rivers
Professione: Bibliotecario presso La Biblioteca di Hillsfar
6. **Nome:** Lily Willow
Famiglia: Willow
Professione: Fioraia
7. **Nome:** Marcus Strong
Famiglia: Strong
Professione: Guardia cittadina
8. **Nome:** Sophia Gold
Famiglia: Gold
Professione: Sarta

Cosa è successo:

Penelope, parla con Harold Smith, contadino proprietario delle terre limitrofe alle sue e di Simon, il quale le chiede come mai si è fatta nuovamente buttare fuori dalla locanda del drago fumante, lei riferisce quanto è accaduto, ovvero che aveva litigato con Rebecca a causa delle sue attività illegali che rendono la cittadina poco sicura. Smith riferisce che anche lui ha sentito di queste attività e che aveva origliato una conversazione fra Rebecca e una voce molto gutturale, non aveva visto chi era ma era molto profonda e parlavano in una lingua strana simile all'orchesco. I due decidono, insieme al marito Simon, di andare a parlare con Marcus Strong, capo delle guardie cittadine, e cercare di convincerlo ad indagare su Rebecca, il quale però ovviamente non ha nessuna prova ma ha sentito solo dicerie. Rebecca decide di andare a interrogare Lily Willow e Sophia Gold, fioraia e sarta del paese, poiché i loro negozi sono limitrofi alla locanda. Sophia non sa nulla, mentre Lily messa sotto pressione da Penelope mostra di sapere qualcosa, ma non vuole testimoniare per timore di ritorsioni. Rebecca torna da Marcus e insieme a Smith lo convincono a fare un'incursione la sera stessa. Arrivata la sera e tentata l'incursione entrano nella cantina della locanda dove non trovano nulla tranne che impronte di diversa dimensione. Mentre Penelope è impegnata a indagare, una guardia corre dentro allarmandola che la collina dove abita sta andando a fuoco. Tutto il paese torna su sulla collina, e mentre la casa va a fuoco e lei piange disperata gridando aiuto, mentre i suoi concittadini sono li fermi immobili a guardare la casa che va in fiamme e i suoi figli e suo marito morire bruciati vivi. Ad un certo punto tutto intorno a lei diventa scuro e una voce la chiama ...

3.2 Bryseis

Molti sono i pregiudizi legati a noi teifling, per il legame con il principe dell'inferno Asmodeo, e questo non fa altro che generare odio su di noi. Quando ero molto piccola, un gruppo di soldati e maghi umani spaventati dal nostro aspetto demoniaco ha attaccato il mio piccolo villaggio nonostante fosse pacifico da generazioni. Durante l'attacco i miei genitori sono stati uccisi ma io, nonostante fossi stata gravemente ferita sulla schiena (cosa di cui ancora oggi porto la cicatrice), mi sono salvata rifugiandomi nella foresta vicina. La rabbia e il dolore dell'accaduto hanno risvegliato in me la magia assopita da generazioni e con un fulmine a ciel sereno si è palesata davanti ai miei occhi una piccola pallina di luce che mi ha tenuto compagnia in quella bruttissima notte, solo il giorno dopo però ho capito che ero diventata uno stregone. Da quel momento io e gli altri bambini

sopravvissuti abbiamo deciso di vivere insieme ai limiti più degradati di una città molto popolosa e piena di nobili. Io sono diventata una criminale al fine di racimolare i soldi per riuscire a sopravvivere e a sfamare anche gli orfani più piccoli di cui mi prendevo cura come una sorella maggiore. Passavo quindi le mie giornate a borseggiare i nobili e a cercare di duplicare i guadagni a poker, gioco in cui nel tempo sono diventata molto brava. Quando anche i piccoli sono cresciuti abbiamo deciso di prendere strade diverse per lasciare i bassifondi e puntare tutti ad una vita migliore. A tal fine ho cominciato a viaggiare per il mondo cercando una nuova famiglia in una gilda e ponendomi due obiettivi di vita: far cambiare idea e abbattere i pregiudizi che ci sono sui teifling e vendicare i miei genitori cacciando e uccidendo il manipolo di uomini che ha ucciso la mia famiglia.

3.2.1 Rete di Criminali

Sindri Timbers aka Il Fantasma È un gracile ma atletico gnomo delle foreste alto poco più di 60 centimetri con gli occhi grigi ma i capelli nerissimi, che fanno risaltare la sua pelle estremamente chiara. Più grande di me di 2 anni, quindi attualmente ha 27 anni. Ci siamo incontrati da bambini, quando avevamo 10 e 12 anni, qualche mese dopo la morte dei miei genitori. Prima di arrivare nella città dove io e i bambini superstiti del mio villaggio ci siamo poi stabiliti, viaggiavamo per le foreste vagando alla cieca alla ricerca di una nuova casa. Una notte ci fu una tempesta bruttissima con fulmini, saette e pioggia torrenziale e, per non rimarci secchi, io e gli altri bambini ci siamo rifugiati in una grotta. Dentro la grotta abbiamo incontrato un minuscolo gnomo addormentato e tremante, così piccolo che per poco uno dei piccoli dragonidi non gli spappolava la testa con un piede. Disturbato dal nostro arrivo e dal piede di Vortex a due millimetri dal suo naso, lo gnomo si è svegliato ma invece di prendersela per averlo quasi ammazzato, in men che non si dica si è tirato su con un salto e ha cominciato a saltellare e roteare per la caverna con un'agilità e un'eleganza degna di un ballerino, il tutto senza mai smettere di parlare alternando domande del tipo “e tu chi sei?” a piccoli racconti della sua vita e battute dal dubbio gusto. Alla fine, esasperata, l’ho afferrato con la mia coda e solo allora siamo riusciti a comunicare come si deve. Abbiamo così scoperto il suo nome e cosa ci faceva lì: Sindri era scappato dalla sua casa che si trovava nel fitto di quella stessa foresta per inseguire il sogno di diventare il più grande gioielliere del mondo, dimostrando a tutti che nonostante fosse così piccolo (il più piccolo del suo villaggio e per questo preso poco seriamente da tutti) poteva riuscire in qualsiasi cosa volesse. Dato che entrambi eravamo in cerca di una città dove stabilirci abbiamo ripreso il nostro viaggio insieme diventando così amici. Arrivati in città abbiamo cominciato a derubare i ricchi insieme non solo per sfamarci ma anche per recuperare i materiali che gli sarebbero serviti per esercitarsi a forgiare i suoi gioielli. Quando è riuscita a completarla, mi ha regalato la sua prima creazione ufficiale: un piccolo orecchino d’oro, rotondo con una piccolissima gemma di ossidiana incastonata all’interno, che tutt’ora ho indosso. Sindri era il perfetto partener in crime: la sua agilità, la sua furbizia e il suo orecchio fino ci hanno salvati milioni di volte dall’essere arrestati, o peggio. Queste stesse caratteristiche sono state notate da un gruppo di scaltri criminali specializzato nel reperimento e la divulgazione d’informazioni di qualsiasi genere, i “Moonlight Cipher”, che lo ha invitato ad entrare nella loro rete. Nonostante non volesse accettare l’invito, per via del suo sogno di fare il gioielliere, ad oggi Sindri è uno dei membri più bravi, con diversi sottoposti. In particolare, è specializzato nel trovare il modo di recapitare messaggi senza essere visto non solo dal ricevente ma anche dal mittente del messaggio (ecco per “il fantasma”) e nel recuperare informazioni dai luoghi più segreti del pianeta. Quando ci siamo separati, l’una per andare ad esplorare il mondo in cerca di una nuova famiglia e l’altro per entrare nei Moonlight Cipher, abbiamo trovato il modo di rimanere

sempre in contatto fra di noi. Il giorno che se n’è andato mi ha lasciato un bigliettino e un fine braccialetto dorato con al centro incastonata una strana pietra rossa (dello stesso colore della mia pelle). Il bigliettino spiegava come usarlo. In ogni luogo di ritrovo di criminali e manigoldi, di qualsiasi città del mondo, nascosto da un’illusione agli occhi di tutti tranne che a chi fosse abituato, come me, a vedere oltre le sue illusioni, lui avrebbe fatto in modo di disegnare uno speciale simbolo magico. Avvicinato il braccialetto al simbolo quest’ultimo avrebbe reagito prendendo in prestito una briolina del mio potere del fulmine per inviare un’innocua scossa all’identico braccialetto che Sindri porta al polso. La scossa avverte Sindri della mia convocazione e in men che non si dica, grazie alla sua schiera di aiutanti e alla rete di criminali di cui fa parte, riesce a scoprire dove mi trovo e a presentarsi per darmi una mano.

3.3 Nadarr

Nadarr lama d’ottone, era il secondo di tre fratelli Dragonici. Vive la sua infanzia e, parte dell’adolescenza, insieme ai suoi fratelli tra le stradine strette di una piccola città portuale. Raggiunti i 14 anni (12 umani) decide di imbarcarsi in una nave mercantile per esplorare il mondo ma soprattutto vivere il mare, contro il volere di suo fratello maggiore. Durante una delle traversate il mercantile viene attaccato da una nave pirata, qui viene arruolato da Vidar con cui stringe un forte legame di fratellanza BROOOOO. E diventa, a tutti gli effetti, un pirata. Negli anni successivi, tra un’azione piratesca e l’altra incontra, in uno dei tanti porti visitati, un’orchessa Cassiopea con cui ha un breve relazione. I due però di separano per via delle loro vite complicate e vagabonde.

3.4 Vidar

Nel cuore delle terre selvagge di Faerûn, in un piccolo villaggio vicino alle Montagne Spine del Mare, nacque Vidar. Figlio di un’umana e di un mezz’orco, Vidar crebbe in una comunità che spesso guardava con sospetto la sua straordinaria mescolanza di sangue. Fin dalla giovane età, il suo aspetto imponente e la sua forza sovrumana attirarono l’attenzione, ma anche l’isolamento. Vidar, tuttavia, era dotato di un’anima ribelle e un cuore avventuroso. A 16 anni, stanco delle restrizioni del suo villaggio, decise di intraprendere una strada diversa. Sentiva il richiamo del mare e la chiamata delle avventure che lo aspettavano al di là dell’orizzonte. Il giovane mezz’orco sognava di solcare i mari, di diventare un pirata temuto e rispettato. Abbandonando la sua casa dietro di sé, Vidar si diresse verso la costa, armato solo della sua fedele ascia e della determinazione di forgiare il proprio destino. Giunto al porto, si imbarcò su una nave mercantile, desideroso di imparare le arti della navigazione e della vita marina. Durante il viaggio, Vidar fece amicizia con un vecchio marinaio, un ex pirata che aveva visto i sette mari e conosceva ogni segreto delle acque turbolente. Le lezioni di navigazione del vecchio marinaio affinarono le abilità di Vidar, trasformandolo da un ragazzo di montagna a un abile navigatore. Quando finalmente il vecchio marinaio lo introdusse alla vita pirata, Vidar sentì che il suo destino stava prendendo forma. La ciurma divenne la sua nuova famiglia, e il mare aperto la sua casa. Le avventure di Vidar lo portarono attraverso le acque pericolose di Faerûn, affrontando mostri marini, navigando attraverso tempeste furiose e combattendo rivali e concorrenti. Con il tempo, il suo nome divenne noto come quello di un temibile pirata, rispettato per la sua forza e temuto per la sua ferocia in battaglia. Mentre Vidar solcava gli oceani e accumulava storie da raccontare, una calda giornata di sole lo portò su una nave mercantile. Era il momento in cui il destino lo avrebbe congiunto con un compagno d’avventure inaspettato: Nadar, un astuto ladro dragonide, con una scaglia dorata e occhi penetranti. L’incontro avvenne

durante abbordaggio di una nave mercantile nella quale Nadarr era imbarcato per ragioni che solo lui conosceva. La sua presenza sull'imbarcazione non era casuale; forse stava cercando qualcosa di specifico o aveva un interesse particolare riguardo alla nave o al suo equipaggio. Quel giorno, le loro strade si intrecciarono, e un'alleanza nacque tra il mezz'orco e il dragonide. Nel corso delle avventure successive, Vidar e Nadar diventarono inseparabili. Mentre Vidar portava la forza bruta e il coraggio in battaglia, Nadar aggiungeva astuzia e agilità al mix. Insieme, creavano una coppia formidabile, temuta persino tra i mari frequentati dai più audaci pirati.

3.4.1 Vidar entra nell'Onda Nera

: Arrivato nella cittadina di Neverwinter... fa la conoscenza di Capitan Morgan, un vecchio signore con un cappello da marinaio

La Ciurma dell'Onda Nera

Nave: L'Onda Nera

- **Capitano:** Capitan Morgan - Bardo - Liv 4
- **Prima Navigatore:** Barbossa il Bastardo - Guerriero/Barbaro - Liv 3

Ciurma:

1. **Nome:** Jack "Il Ratto"
Razza: Umano
Classe: Guerriero
Livello: 3
2. **Nome:** Scarlett "La Sirena"
Razza: Mezzelfo
Classe: Ladro
Livello: 2
3. **Nome:** Erik "Il Tesoro"
Razza: Nanico
Classe: Ladro
Livello: 1
4. **Nome:** Calypso "La Furia"
Razza: Orco
Classe: Barbaro
Livello: 2
5. **Nome:** Anne "La Lama"
Razza: Elfo
Classe: Guerriero
Livello: 1

6. **Nome:** Morgan "Il Corvo"
Razza: Mezzorco
Classe: Ladro
Livello: 2
7. **Nome:** Blackbeard "Il Terrore"
Razza: Umano
Classe: Barbaro
Livello: 3
8. **Nome:** Isabella "La Tempesta"
Razza: Elfo
Classe: Ladro
Livello: 1
9. **Nome:** Davy "Il Vagabondo"
Razza: Halfling
Classe: Ladro
Livello: 3
10. **Nome:** Anne "La Saetta"
Razza: Elfo
Classe: Guerriero
Livello: 1
11. **Nome:** "Black Jack"
Razza: Umano
Classe: Guerriero
Livello: 2
12. **Nome:** "La Bocca"
Razza: Gnome
Classe: Ladro
Livello: 1
13. **Nome:** "Sguardo d'Argento"
Razza: Halfling
Classe: Ladro
Livello: 2
14. **Nome:** "Cuore Nero"
Razza: Mezzelfo
Classe: Guerriero
Livello: 3
15. **Nome:** "L'Impavido"
Razza: Nano
Classe: Guerriero
Livello: 1

16. **Nome:** "Fiamma Rossa"
Razza: Orco
Classe: Guerriero
Livello: 1
17. **Nome:** "Il Capitano"
Razza: Umano
Classe: Guerriero
Livello: 2
18. **Nome:** "Dente d'Oro"
Razza: Mezzorco
Classe: Guerriero
Livello: 1
19. **Nome:** "L'Invisibile"
Razza: Gnome
Classe: Ladro
Livello: 2
20. **Nome:** "La Tempesta Silenziosa"
Razza: Elfo
Classe: Ladro
Livello: 3
21. **Nome:** "Il Furioso"
Razza: Orco
Classe: Barbaro
Livello: 2
22. **Nome:** "Lo Spadaccino"
Razza: Umano
Classe: Guerriero
Livello: 1
23. **Nome:** "Il Brigante"
Razza: Halfling
Classe: Ladro
Livello: 2
24. **Nome:** "La Lancia"
Razza: Mezzelfo
Classe: Guerriero
Livello: 1
25. **Nome:** "Junior"
Razza: Mezzorco
Classe: Barbaro
Livello: 2

26. **Nome:** "La Freccia"

Razza: Elfo

Classe: Ladro

Livello: 1

27. **Nome:** "Il Brutto"

Razza: Orco

Classe: Guerriero

Livello: 3

28. **Nome:** "La Serpe"

Razza: Halfling

Classe: Ladro

Livello: 2

Scheda Personaggio: Blackbeard "Il Terrore" **Nome:** Blackbeard "Il Terrore"

Razza: Umano

Classe: Barbaro

Livello: 3

Soprannome: Il Terrore dei Sette Mari

Descrizione: Blackbeard è un pirata spietato, con una folta barba nera intrecciata con fiamme rosse. La sua presenza a bordo del Vascello Tempesta mette paura persino agli uomini più coraggiosi.

Statistiche

- **Forza:** 18 (+4)
- **Destrezza:** 14 (+2)
- **Costituzione:** 16 (+3)
- **Intelligenza:** 10 (+0)
- **Saggezza:** 12 (+1)
- **Carisma:** 10 (+0)
- **Punti Ferita:** 40 (3d12 + 9)
- **Classe d'Armatura:** 16
- **Movimento:** 9 m
- **Tiri Salvezza:** Tempra, Riflessi
- **Competenze:** Acrobazia, Sopravvivenza, Intimidire

Equipaggiamento

- Ascia Bipenne
- Armatura di Cuoio Rinforzato
- Pozione di Cura
- Occhio di drago incastonato nell'orecchio destro (Tesoro rubato)

Scheda Personaggio: Il Bruto **Nome:** Il Bruto

Razza: Orco

Classe: Guerriero

Livello: 3

Soprannome: Il Terrore

Descrizione: Il Bruto è un gigante di un orco, muscoloso e brutale. La sua forza è leggendaria tra le coste dei mari conosciuti.

Statistiche

- **Forza:** 20 (+5)
- **Destrezza:** 12 (+1)
- **Costituzione:** 16 (+3)
- **Intelligenza:** 8 (-1)
- **Saggezza:** 10 (+0)
- **Carisma:** 10 (+0)
- **Punti Ferita:** 45 (3d10 + 9)
- **Classe d'Armatura:** 18
- **Movimento:** 12 m
- **Tiri Salvezza:** Tempra, Riflessi
- **Competenze:** Intimidire, Sopravvivenza, Atletica

Equipaggiamento

- Grande Spada
- Armatura di Piastre
- Pozione di Forza
- Anello con un teschio d'oro (Trophy di una preda)

3.5 Cassiopea

La guerra è una presenza costante nella sua vita. Fin da bambina, dopo la perdita dei suoi genitori e del suo fratellino più piccolo, si addestra con costanza e dedizione per affrontare gli aguzzini della sua famiglia, nell'affrontarli ne rimane gravemente ferita, ormai in fin di vita viene trovata da una compagnia di mercenari che l'accoglie, tra essi vi è Sullivan, l'ufficiale della compagnia, che diviene il suo maestro e il suo padre adottivo ,il loro legame è molto forte ,lei le deve tutto: l'ha salvata, l'ha addestrata e le ha lasciato dei valori ben saldi ,grazie a lui sviluppa un animo nobile, le insegnava a rispettare la natura e i piccoli esseri viventi. Ma purtroppo le sue perdite affettive non finiscono qui: nell'ultima battaglia della compagnia, mentre cercano di salvare un villaggio da delle forze oscure, perdono la vita quasi tutti i componenti, tra essi anche Sullivan. Cassiopea, nonostante tutti gli sforzi non riesce a salvarlo e a salvare i suoi compagni, questo evento la renderà diffidente, tenendo tutti il più lontano possibile. Lascia la compagnia ed inizia a unirsi a molte guerre cruente e atroci, lei stessa a causa del rimorso di non essere riuscita a salvare i suoi compagni e il suo maestro rinnega i valori insegnati da Sullivan e commette molte atrocità ,ma con il tempo se ne pente e cerca in tutti i modi di trovare il giusto cammino, nonostante ciò le atrocità della guerra la perseguitano, riesce a dormire sempre poco, perché gli incubi la tormentano. Inizia a vagare da sola, e percorre una vita solitaria nella natura per sentirsi di nuovo il più possibile vicina agli ideali insegnati da Sallivan, per questo molto spesso porta con sé e cura piccoli animali feriti, questo l aiuta ad alleviare le atrocità della guerra. Nonostante il suo percorso solitario durante la sua vita incontra Nadarr con cui vive una breve storia, quando le loro strade si separano lei le giura lealtà, inoltre, nel suo vagare nei boschi incontra e instaura un'amicizia profonda con Atalanta ,nonostante si incontrano molto poco lei le è fedele e leale.

3.6 Thia

Cresciuto in una semplice ma importante famiglia nell'isola Evermeet insieme ad una sorella gemella. Si sono allontanati per vivere a contatto con la natura ed allontanarsi dai conflitti politici per il potere nella gerarchia della razza elfica per poter crescere in pace. Qui, crescendo i due gemelli hanno inizialmente imparato a sopravvivere con ciò che la natura offre, sotto l'addestramento dei genitori abili combattenti hanno acquisito le competenze a combattere, e successivamente hanno sviluppato una tendenza curiosa ed esplorativa, allontanandosi via via sempre di più dalla casa, con uno spirito tipico da ranger. Tuttavia un giorno rientrando da uno dei loro viaggi, scoprono che gli scontri per il potere tra gli elfi sono arrivati a rintracciare la loro famiglia trovando un entità potente all' interno della loro abitazione ed i due genitori morti. I due gemelli provando a scontrarsi con questa entità ne escono sopraffatti, dopodiché la sorella gemella viene rapita teletrasportata chissà dove, e Thia invece viene lasciato incosciente sulle rive del lago su cui vivevano. Dopo essersi risvegliato con lo scopo di ritrovare la sua gemella sparita per mano dell'entità, comincia a viaggiare attraverso i continenti (e per farlo ha bisogno di un appoggio in una grande città e di un lavoro remunerativo che contemporaneamente gli consentirebbe di viaggiare e raccogliere informazioni sulla entità ed in particolare sulla gemella

3.6.1 Sviluppo storia Thia

: Sogno della sorella gemella (scegliere nome) di Thia e dei genitori (scegliere il nome) rivive alcuni momenti del suo passato e si rivede sua sorella essere rapita e teletrasportata via da un essere con un ragno nero tatuato sul braccio (CD 15 Intelligenza, si ricorda che c'era un numero all'interno del

ragno CD 18 si ricorda anche il numero 6). Esce dal Trance e si ritrova in una locanda modesta, senza ricordarsi come ci fosse arrivato, nella cittadina di Triboar, parte subito per Waterdeep, dove si ferma in una semplice locanda e poi inizia a cercare informazioni gli viene detto che per trovare informazioni di quel genere bisogna recarsi alla locanda dell'Orsa Tonante, taverna frequentata da molti malviventi, e gestita Gorstag Spinafendente il quale è molto informato su ciò che succede nella costa della spada. Thia ha con se un disegno fatto da lui di un simbolo (un semplice ragno nero con un numero 6 al centro). Può chiedere informazioni riguardanti quel simbolo. Gorstag, non sa molto riguardo a questo simbolo, ma ha sentito parlare di un'organizzazione chiama Ragno Nero che da una decina d'anni a questa parte ha iniziato emergere nel mondo della malavita. Mentre parla con Gorstag, un nano di nome Milnor, li sente parlare, li interrompe e inizia a raccontare di mercenari e ladri con un simbolo di morso sul braccio sinistro, che lavorano nell'ombra e si infiltrano ovunque e che probabilmente alcuni di loro sono anche in quella taverna. (Percezione CD 12 per individuare eventuali tatuaggi o simboli) , se supera trova 1 ladro che sta bevendo una birra ad un tavolo da solo, se parte una rissa o un inseguimento, se lo cattura e prova ad interrogare (CD 13 Intimidire o Persuasione) il tipo gli parla solo del fatto che lui è un soldato semplice e che non sa nulla riguardo a chi sono i capi. Altrimenti prima di parlare ingerisce del veleno di ragno e muore.

3.6.2 Morte dei Genitori

Azrael, un deva risplendente, fu incaricato di sorvegliare una famiglia elfica su Evermeet, cruciale per le complesse trame politiche della regione. Gli elfi custodivano antichi segreti e connessioni con forze oscure, contribuendo al delicato equilibrio di potere.

Il compito di Azrael era assicurarsi che la famiglia mantenesse la sua neutralità e proteggesse segreti che avrebbero potuto influenzare la politica di Evermeet. Tuttavia, il deva, influenzato da correnti di pensiero corrotte tra gli angeli, cominciò a sospettare della purezza della magia della famiglia.

Convinto che il loro potere magico potesse essere distorto per scopi malvagi, Azrael iniziò a infiltrarsi nei loro sogni e visioni, cercando segni di tenebra e corruzione. La sua ossessione per l'idea di corruzione lo portò a faintendere le intenzioni della famiglia elfica.

In una notte oscura, usando il suo rango celestiale, Azrael attaccò la famiglia elfica. Ignari delle vere motivazioni di Azrael, i genitori di Thia cercarono di difendersi. La forza divina dell'angelo caduto era travolgente, e Azrael li uccise con un gesto fulminante.

Thia, testimone impotente della tragedia, fu risparmiato solo perché Azrael riteneva che fosse troppo giovane per costituire una minaccia immediata. Tuttavia, la tragica notte vide anche il rapimento di Thrain, la sorella gemella di Thia.

Azrael, convinto di "purificare" il potere magico della famiglia, portò Thrain in una fortezza segreta nelle Profondità della Foresta Alta, un luogo isolato e permeato di oscurità. La presenza di Thrain nella fortezza rimane un segreto ben custodito, noto solo a pochi all'interno del Ragno Nero. Thrain è ora sottoposta a un addestramento coercitivo e a rituali oscuri, mentre Azrael continua il suo percorso di corruzione nell'Organizzazione, cercando di plasmare il destino della Spada della Costa attraverso inganni e manipolazioni.

3.7 Calogero (AL)

Calogero, detto Al, era il maggiore di tre fratelli draconici, nati rispettivamente 3 e 7 anni dopo di lui. Perde la madre durante il parto del terzo fratello, e il padre di suicidio pochi mesi dopo. All'età di 7 anni prende in mano i campi di famiglia e passa le sue giornate ad accudire i suoi

fratelli. 10 anni dopo, Nadarr, il mezzano, scontento della sua vita decide di lasciare il nucleo familiare per imbarcarsi su un mercantile. Il legame più forte che aveva viene spezzato. Cade in un forte stato depressivo, unito alla dipendenza dal broghaH (bevanda alcolica a bassissimo costo ricavata dalla distillazione del sangue di profelidi, esseri simili ad anguille), e comincia a sviluppare un forte odio verso la società provinciale in cui vive le sue giornate. Decide così di lasciare le redini dei campi al terzo fratello, e all'età di 20 anni intraprenderà un pellegrinaggio senza meta nelle montagne del Qhibaluk, tra fame, freddo e solitudine, nelle quali svilupperà un forte disprezzo per tutte le razze più evolute del suo mondo. Dopo diversi mesi, si imbatterà nel monastero di Krishvalider, ormai dimenticato dal mondo, dove stringerà un forte legame con Monaco Maestro Shindur, e si dedicherà alla meditazione per 5 anni. Le notti, le passerà a studiare le arti Logiche Predraconiche, una forma di conoscenza filosoficamente lontana a quella impartita nel monastero. Dilaniato dai dubbi derivati dallo scontro fra le due forme di conoscenza a cui è esposto, e mettendo in discussione l'intera pratica meditativa, decide di parlarne con Shindur, con il quale avrà un forte scontro. Acciuffato dalla rabbia, durante il litigio la sua natura di stregone verrà fuori, uccidendo Shindur. Confuso e in preda ai sensi di colpa, usa la sua magia per far scappare tutti i restanti monaci, e da il monastero in pasto alle fiamme. Disperderà completamente le sue tracce. Fino a 5 anni dopo.

3.8 Lia

Nata in un villaggio di elfi dei boschi, Lia fu rinnegata dal padre che voleva un maschio a tutti i costi per poter continuare la gerarchia druidica ed unire sotto di sé il villaggio. La madre fu quindi costretta ad abbandonarla, affidandola alla natura. Fu poi ritrovata ed allattata da un leone di montagna. Un giorno, un gruppo di cacciatori aveva puntato il leone e fu allora che videro la piccola. Decisero di lasciare in vita il leone che si era preso cura di lei e la adottarono con il nome di Atalanta. La piccola crescendo sviluppò grandi capacità, tecniche basilari di sopravvivenza ed imparò a maneggiare le armi con grande abilità, facendo dell'arco il suo più grande amico per girovagare nei boschi. Proprio tornando da una delle sue avventure scoprì che la sua famiglia era stata attaccata ed uccisa. Vagò per anni cercando pace finché, in età adulta, ritrovò se stessa in meditazione. Fu allora che decise di rifugiarsi in una torre di legno abbandonata, vivendo in pace con la natura che l'aveva nuovamente adottata, praticando ancora la caccia e la magia vigilando sul suo territorio e restando diffidente ai nuovi incontri.

3.9 Leandra

In un piccolo villaggio, un mezzorco di nome Leandra venne abbandonato da neonato in quanto la sua famiglia molto povera decise di tenere solo una delle due gemelle. Cresce da sola rifiutata e non voluta da nessuno, ripudiata in quanto mezzorco, cresce tra mille difficoltà in solitudine, tra i boschi impara l'arte della sopravvivenza, ormai adulta l'istinto di incontrare la sua famiglia cresce sempre di più, la voglia di sapere il motivo per cui è stata abbandonata è alta. Inizia le sue ricerche dai suoi ricordi più remoti e cerca di andare sempre più a ritroso, scopre che i suoi genitori sono stati uccisi e che aveva un fratello, ma non solo, scopre che ha una sorella, è ancora viva e si chiama Cassiopea. Determinata a trovarla, Leandra iniziò a viaggiare attraverso terre pericolose e città, incontra amici e nemici lungo la strada. La sua forza e la sua perseveranza furono messe alla prova, arriva a Neverwinter, incontra finalmente gente che conosce sua sorella Cassiopea. La sua conoscenza è vicino! (Prequel. Leandra trova indizi sui suoi genitori)

3.10 Thaila Nailo

Mio padre era il governatore di una cittadina di non-umani, piena di strade e case, a me non piaceva vivere lì, per questo passavo il mio tempo ad esplorare le foreste vicine, appassionandomi sempre più alla natura. Quando mio padre mi ha detto che dovevo essere la sua erede ho deciso di scappare e rifugiarmi nei boschi, dove ho imparato a cacciare, a mimetizzarmi, a usare l'arco e a domare gli animali. Ho continuato a viaggiare facendo soste in diverse cittadine qui e là, per conoscere nuove altre realtà, e così la mia curiosità mi ha fatto scoprire l'amore per l'alcol. Un giorno in una locanda mentre sorseggiavo il mio drink e pensavo a come poter guadagnare per averne altri, l'occhio mi cadde su dei manifesti che promettevano una ricompensa in denaro in cambio della cattura di creature per quanto odi la città, decisi di fare uno sforzo e di diventare una cacciatrice di taglie. Il criminale più difficile da catturare è stato Lenny il guercio, ma alla fine ci sono riuscita grazie all'aiuto di Bryseis un tiefling diventata criminale per aiutare la sua famiglia. Sono rimasta con lei per un po', abbiamo condiviso molto, per questo anche se non ci siamo mai più riviste rimane una delle mie care amiche e spero un giorno che le nostre strade si incrocino di nuovo. Non ce la faccio più ad inseguire criminali così deboli, vorrei passare a criminali più forti ma io non lo sono abbastanza per farlo da sola, ho bisogno di cambiamento per questo stavo pensando di trovare gente forte da cui imparare, e con cui crescere insieme.

3.11 Lillithar

Da piccola sono stata salvata da una vecchia strega, Sabine, che compie riti satanici, la quale mi ha cresciuta e fin da subito mi ha fatto compiere crimini contro i più nobili (furti, scassinatrice..). Durante uno dei suoi riti un demone si è impossessata di me diventando il mio patrono. Io non accetto a pieno questo destino ma data la mia devozione per la vecchia non sempre mi ribello. Un giorno la vecchia strega è scomparsa senza lasciare tracce e da allora sono in viaggio alla sua ricerca.

3.11.1 Levistus

Descrizione Levistus è noto per essere uno degli arcidiavoli più odiati dei Nove Inferni. Autoproclamatosi "principe", era famoso per la sua slealtà e tradimento, ed è imprigionato in un antico iceberg, spesso indicato come la sua tomba. Sebbene il suo corpo sia fisicamente bloccato dal ghiaccio, la sua ambizione non è stata minimamente contenuta.

Il vero aspetto di Levistus è ampiamente sconosciuto, visibile solo come una piccola macchia nera all'interno del ghiaccio. Guardando da vicino, si percepisce come un umanoide maschile di circa 1,8 metri, con capelli scuri, una barba curata e una carnagione estremamente pallida. Se non fosse per i suoi tratti diabolici (denti affilati e occhi completamente neri), potrebbe essere scambiato per un umano.

In passato indossava abiti di seta e portava con sé una lucente spada rapier. Quando appare proiettato agli esseri mortali, indossa abiti lussuosi, ma attorno a lui l'aria è sempre gelida e i suoi vestiti congelati.

Personalità Bloccato nel ghiaccio, Levistus non può muovere il corpo, ma la sua mente è attivamente consapevole del mondo esterno. Essendo privo di distrazioni fisiche, può concentrarsi sulle sue macchinazioni e mantenere una vasta rete di agenti per eseguire i suoi piani.

Levitstus è astuto, affascinante e capace, qualità che gli hanno permesso di ottenere il controllo su Stygia. Tuttavia, desidera soprattutto la libertà dalla sua prigione. Nonostante il suo senso di

onore, è infidamente traditore, noto per la sua natura ribelle che spesso lo porta a tradire gli alleati anche a proprio svantaggio. La sua sete di vendetta e il desiderio di libertà hanno ulteriormente alimentato la sua megalomania diabolica.

Poteri Levistus è un abile spadaccino che utilizza movimenti acrobatici e parate elaborate per sconfiggere i suoi avversari. Oltre a combattere in modo difensivo, può riflettere magie e attacchi una volta al giorno. Può anche drenare i ricordi degli avversari, lasciandoli storditi temporaneamente. Levistus è immune al freddo e ha accesso a incantesimi che manipolano il ghiaccio, come *muro di ghiaccio* e *tempesta di ghiaccio*, oltre ad altri incantesimi per comandare e soggiogare.

Quando necessario, Levistus può evocare potenti servitori come i diavoli gelugon e i pit fiend, ma generalmente preferisce combattere da solo, chiedendo aiuto solo se interferenze esterne compromettono i suoi duelli.

Possedimenti L'arma preferita di Levistus è la sua spada rapier incantata, imprigionata con lui nel ghiaccio. Se mai fosse liberato, cercherebbe sicuramente armi ancora più potenti.

Regno: Stygia Il regno di Levistus è Stygia, un oceano ghiacciato caratterizzato da acque oscure e un cielo crepuscolare, dominato da enormi iceberg. Il fiume Stige attraversa il piano, diffondendo un senso di fame e disperazione tra i suoi abitanti.

La Tomba di Levistus La tomba di Levistus è un iceberg di un quarto di miglio di raggio, che vaga attraverso l'oceano di Stygia. Il diavolo è imprigionato al centro e, nonostante i suoi tentativi di guidare l'iceberg, esso fluttua senza controllo. Asmodeus sembra divertirsi di fronte ai fallimenti di Levistus, il cui iceberg viene sorvegliato da diavoli che impediscono visite indesiderate.

Il ghiaccio che lo imprigiona è antichissimo e magico, resistendo a tutti i tentativi di liberazione. Solo Asmodeus sembra avere il potere di liberare Levistus, cosa che fa una volta all'anno per permettergli di partecipare alle riunioni degli arcidiavoli.

Le parti dell'iceberg sono state scavate e trasformate in un labirinto di corridoi e stanze sorvegliate. Le temperature estreme del luogo congelano qualsiasi intruso, trasformando la tomba in un luogo di reclusione e follia per coloro che vi entrano, con anime imprigionate che urlano telepaticamente. Le anime vengono portate nella tomba tramite rampe sorvegliate e sono costrette a muoversi continuamente per evitare di congelarsi completamente.

Levistus vive al centro dell'iceberg, in una sala alta circondata da venti gelidi e sorvegliata da draghi bianchi antichi e diavoli volanti.

3.11.1.1 Activities Levistus, durante i secoli trascorsi nella sua prigione, ha avuto il tempo di concepire numerosi piani e complotti intricati. Manipolando diplomatici, informatori e persino assassini, Levistus ha creato una rete di intrighi tra i suoi rivali arcidiavoli, nonostante i suoi "servitori a due padroni" fossero rari. Credeva che rubando territori ai suoi nemici avrebbe potuto ottenere il potere necessario per fuggire dalla sua prigione. Anche se raramente era troppo occupato per manifestarsi fisicamente, Levistus utilizzava aspetti di se stesso per influenzare altri piani, preferendo comunque gli oceani ghiacciati di Stygia. Aumentare la sua presenza in Faerûn era solo una delle sue missioni interplanetarie.

Militari e alleati Levistus sapeva che non avrebbe potuto conquistare altri cerchi degli Inferi senza il supporto dei diavoli infernali, e dovette quindi adottare metodi non ortodossi per influenzare il suo dominio. Egli conferiva un trattamento speciale agli *amnizu*, convincendoli di essere al di sopra delle leggi di Baator, guadagnandosi così la loro lealtà. Questi diavoli portavano avanti i suoi schemi contro i pari, ma Levistus stava anche cercando di distruggere Asmodeus dall'interno, attaccando i suoi servitori più fidati. Dopo il ritorno di Geryon, Stygia divenne una zona di guerra tra le fazioni di Levistus e il suo arcinemico. I servitori di Levistus cercavano spesso avventurieri in grado di liberarlo permanentemente.

3.11.1.2 Relationships Levistus era probabilmente il più odiato tra gli arcidiavoli, disprezzato per i suoi tentativi costanti di elevarsi a scapito degli altri e la sua tendenza a infrangere le regole stabilite. Gli altri arcidiavoli si univano per sabotare i suoi piani, temendo che, se fosse riuscito a fuggire, avrebbe tradito l'intero Nove Inferi. Levistus odiava particolarmente Asmodeus, colpevole della sua prigionia, e non mostrava gratitudine per il suo ritorno al potere. Tra gli altri nemici, Glasya, la Signora del Sesto, nutriva un rancore personale per un antico tradimento, mentre Belial e Sekolah consideravano Levistus un avversario formidabile.

3.11.1.3 Worshipers Nonostante la sua immobilità, Levistus riusciva ancora a raccogliere abbastanza anime per soddisfare le sue quote, puntando a individui emarginati e reietti. I suoi seguaci, noti come *bladereavers*, non erano tipici cultisti, ma piuttosto solitari vendicatori ossessionati dalla vendetta. Portavano con sé piccoli altari portatili e vivevano ai margini della società, trascorrendo lunghi periodi in isolamento per elaborare i loro piani. Talvolta, si formavano culti quando individui solitari condividevano il loro odio, o quando un ex membro perseguitato di un'organizzazione criminale prendeva il potere e convertiva gli altri alla causa di Levistus.

Adepti di sopravvivenza Levistus era anche patrono della sopravvivenza, offrendo una via di fuga a chi si trovava in situazioni disperate. Seguaci come drew in fuga dalla loro crudele società potevano fare un patto con lui per un'unica occasione di fuga, scambiando la loro anima per la libertà. Alcuni dei suoi servitori fungevano da cacciatori di taglie, offrendo ai fuggitivi una scelta tra servire Levistus o affrontare la giustizia. Anche figure potenti, ma isolate come i carcerieri o i sergenti severi, erano vulnerabili alle sue tentazioni di ordine freddo e inesorabile.

4 Utility

4.1 Il Ragno Nero - La Minaccia delle 8 Zampe

4.1.1 La Testa del Ragno (Capo dell'Organizzazione)

- **Nome:** Malachi Ombrafonda - **Livello:** 10 - **Razza:** Doppelganger - **Classe:** Mago/Illusionista - **Background:** Maestro dell'Inganno - **Motivazione:** Ambisce al controllo totale dell'Organizzazione del Ragno Nero, manipolando gli altri membri per il proprio tornaconto. Il suo obiettivo finale è soggiogare la Spada della Costa e usarla come base di potere per espandere il suo dominio.

4.1.2 il Divoratore di Luce (Ottava Zampa)

- **Nome:** Nazzarin - **Livello:** 9 - **Razza:** Drow - **Classe:** Mago/Necromante - **Background:** Arcimago della Torre dell'Alba Nera - **Motivazione:** Vuole ottenere il potere supremo sfruttando la magia oscura. Crede che solo dominando la Spada della Costa possa raggiungere il suo obiettivo.

4.1.3 Il Sottile (Prima Zampa)

- **Nome:** Vorian Ombroreale - **Livello:** 8 - **Razza:** Mezzelfo - **Classe:** Assassino - **Background:** Spia di alto rango nella Città di Waterdeep - **Motivazione:** Colleziona informazioni compromettenti su politici e nobili per ricattarli, indebolendo le città costiere per facilitare la conquista.

- Agenti di infiltrazione e spie nelle istituzioni politiche.
- Assassini e scagnozzi per operazioni clandestine.

4.1.4 La Sibilante (Seconda Zampa)

- **Nome:** Ssathara - **Livello:** 7 - **Razza:** Yuan-ti - **Classe:** Stregone/Incantatore del serpente - **Background:** Sacerdotessa malvagia di un culto segreto - **Motivazione:** Sta cercando di risvegliare un antico dio serpente, intenzionato a far precipitare la regione nella discordia.

- Membri del culto segreto che operano nei sotterranei delle città.
- Creature servili come serpenti e yuan-ti.

4.1.5 La Velenosa (Terza Zampa)

- **Nome:** Mordrak Infernocus - **Livello:** 6 - **Razza:** Tiefling - **Classe:** Assassina/Avvelenatrice - **Background:** Ex-alchimista fuorilegge - **Motivazione:** Desidera diffondere un veleno letale nelle riserve d'acqua delle città costiere, indebolendo la loro difesa.

- Alchimisti e seguaci specializzati nella produzione di veleni.
- Spie e contatti nelle infrastrutture idriche.

4.1.6 L'Agile (Quarta Zampa)

- **Nome:** Pippin Scattalampo - **Livello:** 5 - **Razza:** Halfling - **Classe:** Ladro/Acrobata - **Background:** Ex-membro di una gilda di ladri - **Motivazione:** Vuole rubare e occultare antiche reliquie magiche che potrebbero essere utilizzate contro Nazzarin.

- Ladri e esperti di furto che operano nelle città e nei mercati neri.
- Maghi e studiosi specializzati in artefatti magici.

4.1.7 L'Insondabile (Quinta Zampa)

- **Nome:** Aelas Tramonto Profondo - **Livello:** 9 - **Razza:** Tritone - **Classe:** Chierico della Tempesta - **Background:** Guardiano di un antico santuario marino - **Motivazione:** Crede che solo portando caos e distruzione alla superficie potrà preservare il suo regno sottomarino. Manipola gli elementi marini per causare devastazione.

- Tritoni e creature marine alleate.
- Maghi e adepti delle arti elementali.

4.1.8 Il Giudizioso (Sesta Zampa)

- **Nome:** Azrael Pennafiamma - **Livello:** 8 - **Razza:** Deva Caduto (Celestiale Corrotto) - **Classe:** Paladino della Corruzione Divina - **Background:** Caduto dagli alti ranghi celesti - **Motivazione:** Ha ucciso i genitori di Thia, credendo che il loro potere magico potesse essere corrotto per scopi malvagi. Vuole spargere il caos nella regione.

- Cultisti e adepti della magia oscura.
- Guerrieri caduti e creature corrotte.

4.1.9 L'Insidiosa (Settima Zampa)

- **Nome:** Gizmok Razziatore - **Livello:** 7 - **Razza:** Goblin - **Classe:** Ladro/Illusionista - **Background:** Ex-mercenario specializzato in furti - **Motivazione:** Vuole causare il caos attraverso sabotaggi e inganni, sfruttando la confusione per i propri scopi malvagi.

- Goblins e mercenari specializzati in furti e truffe.
- Illusionisti e incantatori per creare confusione e scompiglio.

4.2 Moonlight Cipher

Nel cuore delle ombre di Fareun, nella città dimenticata, si diffuse rapidamente una rete di criminali nota come Moonlight Cipher. La sua formazione era avvenuta tra gli intrighi delle strade oscure, e i suoi capi, noti come il Consiglio delle Ombre, orchestravano ogni mossa dalla penombra.

Il Consiglio delle Ombre, composto da cinque maestri del crimine, governava con abilità e ferocia:

1. **Velenia Lethros** (*Elfa Oscuro*) - Il Veleno Tessuto
 - Abilità: Maestra nell'arte delle pozioni velenose e assassina silenziosa.
 - Compito: Gestisce gli omicidi e il controllo del veleno nelle attività criminali.
2. **Korak Brumbar** (*Nano*) - Il Martello Silenzioso
 - Abilità: Abile nel combattimento ravvicinato e nell'ingegneria esplosiva.
 - Compito: Responsabile dell'applicazione della forza bruta e delle esplosioni per spaventare i rivali.
3. **Sylara Whisperwind** (*Mezzelfo*) - L'Arpia Astuta

- Abilità: Esperta nella manipolazione mentale e nelle infiltrazioni.
- Compito: Gestisce l'informazione e l'uso della diplomazia nelle attività illecite.

4. Zephyr Hawklight (*Aarakocra*) - L'Occhio Acuto

- Abilità: Abile tiratore con vista acuta, specializzato nel furto e nella fuga.
- Compito: Supervisione delle operazioni di furto e ricognizione.

5. Ignatius Flameheart (*Genasi del Fuoco*) - Il Mago Ardente

- Abilità: Maestro della magia del fuoco e delle illusioni.
- Compito: Si occupa della magia e degli incantesimi, proteggendo la rete da intrusioni magiche.

Affiliati:

Sindri "Il Fantasma" (*Gnomo*) - Capo degli Agenti Operativi

- Abilità: Abile nel movimento silenzioso e nel disarmo di trappole.
- Background: Sindri, noto come il Fantasma, è un maestro dell'inganno. Ha guadagnato la fiducia del Consiglio grazie alle sue abilità nella furtività e nell'informazione. Ha un gruppo di 10 agenti altamente addestrati sotto il suo comando.

Sottoposti:

- **Lirael Shadowstep (*Halfling*) - L'Ombra Furtiva**
 - Abilità: Specializzato nel furto e nell'uso del veleno.
 - Background: Ex-ladro di talento, è stato reclutato dal Fantasma per la sua destrezza nelle attività criminali.
- **Aria Nightshade (*Mezzorco*) - La Furia Silenziosa**
 - Abilità: Esperto nel combattimento corpo a corpo e nell'assassinio.
 - Background: Un ex-guerriero emarginato che ha trovato un rifugio nelle fila del Fantasma.
- **Thalia Moonshadow (*Elfa*) - L'Arciera Evasiva**
 - Abilità: Maestra nell'uso dell'arco e nell'arte della fuga.
 - Background: Un'ex-guardiana di Fareun, ora volta alla vita criminale per ragioni misteriose.
- **Grim Ironforge (*Nano*) - Il Martello Svelto**
 - Abilità: Esperto nell'uso di armi da lancio e nella fuga veloce.
 - Background: Abile artigiano e ladro, Grim è il braccio destro del Fantasma nella gestione delle operazioni di furto.
- **Lyra Stormwind (*Elfa*) - La Voce Ingannevole**

- Abilità: Esperta nel convincere e manipolare gli altri.
- Background: Ex-diplomatica caduta in disgrazia, ha trovato un nuovo scopo nel manipolare le persone per conto del Fantasma.
- **Eldric Shadowsong** (*Elfo*) - L'Invisibile Guardiano
 - Abilità: Esperto nella sorveglianza e nell'infiltrazione silenziosa.
 - Background: Ex-guardiano delle ombre, si è unito al servizio del Fantasma per la sua abilità nel rimanere invisibile durante le missioni di spionaggio.
- **Selene Nightshade** (*Mezzorco*) - La Lama Velata
 - Abilità: Maestra nell'uso delle armi da taglio e nell'assassinio veloce.
 - Background: Ex-assassina di fama, è stata reclutata dal Fantasma per la sua brutalità e destrezza nel combattimento.
- **Darian Shadowstep** (*Halfling*) - L'Occulto Ladro
 - Abilità: Specializzato nel furto di oggetti magici e nel disimpegno da situazioni rischiose.
 - Background: Esperto ladro di artefatti magici, è entrato a far parte del gruppo del Fantasma per i suoi talenti unici.
- **Vesper Moonshade** (*Elfa*) - La Freccia Avvelenata
 - Abilità: Esperta nell'uso dell'arco e nel veleno letale.
 - Background: Ex-cacciatrice, ha trovato un nuovo scopo nella rete del Fantasma, specializzandosi nell'eliminazione silenziosa dei nemici.
- **Thorn Ironforge** (*Nano*) - Il Mastro delle Trappole
 - Abilità: Esperto nella creazione e nell'uso di trappole complesse.
 - Background: Abile ingegnere e inventore, Thorn è diventato il principale responsabile delle trappole utilizzate nelle operazioni del Fantasma.

Tempi di reazione di Sindri:

1. Arrivo del sottoposto: 1d4 giorni
2. Tipo di richiesta:

- Informazioni: 1d4 di giorni, qualità: 4 tentativi 1d20 (CD data dalla segretezza dell'informazione), alla CD stabilità sottraggo un d4 di punti, se mi impone un numero di giorni inferiore a 1 , la CD aumenta di 2
- Messaggio: dipende dalla distanza a cui bisogna recapitare, ci impiega la metà del tempo di una corsa normale

4.3 Band Locali

4.3.1 Dragonfly

Una serata magica a Phandalin ha visto l'incontro casuale di quattro talentuosi dragonidi nella taverna di Stonehill. Erano Drak Rylan il chitarrista, Ember McArtair il batterista, Saph Harrenstone il cantante e Zyrik Starling il flautista. Questo incontro casuale avrebbe dato vita a una delle band più iconiche di tutta la regione: i Dragonfly.

Drak Rylan, con i capelli argentati e la chitarra sempre in mano, era noto per le sue performance nei luoghi più insoliti. Un giorno, mentre camminava su un sentiero di montagna, inciampò su una radice, ma trasformò la caduta in una performance acustica spontanea che venne applaudita dai passanti.

Ember McArtair, con la passione vulcanica e i tamburi sempre pronti, aveva l'abitudine di suonare in luoghi strani. Un giorno, decise di esibirsi nella caverna di un drago dormiente. Il potente ritmo delle sue percussioni risvegliò il drago che, invece di attaccare, iniziò a dondolare la testa al ritmo della musica.

Saph Harrenstone, con la voce potente e magnetica, aveva un aneddoto buffo da condividere. Durante una delle loro prime esibizioni, perse improvvisamente la voce. Invece di interrompere lo spettacolo, improvvisò un numero di beatboxing che divenne un momento indimenticabile e fece ridere il pubblico.

Zyrik Starling, il flautista dal passato nomade, aveva il potere di incantare piccoli animali con la sua musica. Durante una performance, un gruppo di farfalle decise di unirsi al palco, creando uno spettacolo colorato e surreale.

La loro prima esibizione fu nella taverna di Stonehill, dove decisero di eseguire la canzone "Hey, Cass", una melodia che catturò subito l'attenzione del pubblico. La magia della loro musica li legò istantaneamente, e i Dragonfly nacquero ufficialmente quella notte.

Ognuno dei dragonidi portava con sé una storia unica. Drak Rylan, con il suo passato legato alle montagne, creava melodie che evocavano la freschezza dell'aria alpina. Ember McArtair, con la sua passione vulcanica, donava ritmo e potenza alla band. Saph Harrenstone, con la sua voce potente, raccontava storie di avventure e amore attraverso le sue canzoni, mentre Zyrik Starling, con il suo flauto magico, aggiungeva un tocco di mistero e incanto.

I Dragonfly, con Drak Rylan, Ember McArtair, Saph Harrenstone e Zyrik Starling, avrebbero portato il loro talento e il loro spirito unico in giro per Forgotten Realms, sperando di conquistare il cuore di un pubblico sempre più vasto e diventare una leggenda come i loro ispiratori, i Beatles. E così, tra cadute acustiche, risvegli di draghi danzanti, esibizioni improvvise e farfalle incantate, i Dragonfly continuavano a scrivere la loro storia nella storia musicale della Costa della Spada.

4.4 Giochi da Taverna

4.4.1 Giocoleria con i pugnali

tiro di DEX, DC 15 con 3 pugnali, DC 20 con 4 pugnali con scommesse su quanto a lungo il giocoliere può continuare. I lanci falliti causano 1d6 danni non letali.

4.4.2 Braccio di ferro

d6 lanci a turno, le braccia si spostano da una parte o dall'altra, per raggiungere 6+massimo bonus STR tra i due avversari. Ad esempio: il tizio X ha +3 STR, il tizio Y ha +2 STR. Le braccia

devono raggiungere un punteggio di 9 (6+3) da una parte o dall'altra. Il tizio X, essendo più forte, potrebbe tirare un 6+3 e vincere al primo turno, ma se tira un 2+3 raggiungendo solo una posizione di 5 verso la sua vittoria, il tizio Y potrebbe tirare un 6+2, e raggiungere una posizione di 3 verso la sua vittoria. E così via.

4.4.3 Roulette nanica

6 boccali di birra sono disposti su un tavolo, uno di essi contiene tracce di piscio. Due avversari scelgono e bevono a turno un boccale. Chi prende la birra pisciata perde. Non è consentito sniffare.

4.4.4 Poker di dadi

Ogni avversario scommette la stessa somma e tira un 5d6. Ciascuno può scegliere di aumentare la puntata per lo stesso importo. Possono scegliere di tirare di nuovo 0,1,2,3,4 o 5 del loro pool di dadi. Il risultato del secondo lancio determina il vincitore.

4.4.5 Giochi e sfide di bevute

CONST lancia per cercare di rimanere relativamente sobrio. Di solito non ci sono vincitori, ma solo persone ubriache.

5 Trama

Appena arrivano alla residenza dell'Avendwarfs, vedono una casa abbastanza grande, dall'esterno si vede che è stata ristrutturata di recente, con piccole modifiche di fortuna sul tetto, colonne in legno che tengono il solaio in piedi. Attorno le altre case sono un po' più malandate, ma comunque non abbandonate, vi sono giardini più o meno incolti. (Se fanno il giro della casa vedono un giardino con vari attrezzi per allenarsi di medio basso valore, nel recinto c'è un bestione che si sta allenando con ascia e scudo contro dei manichini, e su un albero una tizia che sta suonando). Dall'esterno, dalla facciata anteriore, si vedono 3 finestre una al piano terra molto grande e 2 finestre più piccole al secondo piano. La casa è completamente in legno, con un solaio sotto la quale vi è una sedia a dondolo. La porta è chiusa e sopra vi è un simbolo, entrando, ha uno stile molto diverso da quello esterno, sulla sinistra vi è un bancone con un mezzorco seduto dietro, un tipo pelato con gli occhiali, verdastro, avvicinandosi notano che è molto magrolino per la sua razza, è molto indaffarato a compilare scartoffie; di fianco al bancone vi è una scalinata che porta al secondo piano. Intorno a loro ci sono asce e scudi ornamenti, e mobilia di vario genere. Difronte all'entrata vi sono 3 porte, 2 esattamente sulla parete frontale e una su una sulla parte destra, poco dopo essere entrati vengono accolti da Pippa Astuta, che si presenta (tiro su Intuizione CD 15, per vedere chi si ricorda di averla già vista):

Una volta presentati e improvvise scenette comiche, Pippa li porta da Thorgrim... Appena entrano nel suo ufficio vedono Wulfric e Thorgrim che discutono in maniera pacata, entrando sentono subito una presenza molto pesante (tiro su Saggezza CD 13 per capire chi emana questa aura), i giocatori si avvicinano comunque senza timore e Thorgrim si presenta: "Io sono Thorgrim, (con voce dura) capo e comandante degli Avendwarfs, come avrete letto nella lettera... vi abbiamo tenuto d'occhio * tiro su Indagare o Percezione CD 10 per vedere se si accorgono di essere completamente schedati* e abbiamo deciso invitarvi ad arruolarvi fra le nostre fila per rendere grande il nome degli

Nadarr	Ci ha parlato al mercato mentre faceva domande con Vidar (CD 18 Intelligenza si ricorda che ha riso un po' al nome Pippa)
Vidar	Idem nadarr stessa avventura
Bryseis	Ci si è ubriacata insieme e hanno chiacchierato di cose diverse (CD 18 Int Si ricorda che le ha confessato la sua cotta per Wulfric)
Atalanta	L'ha intravista durante una sua perlustrazione, l'ha inseguita senza successo
Cassiopea	Ci ha giocato a poker in una bisca e ha perso, infatti le deve 18 monete d'oro
Penelope	L'ha intravista in una locanda senza effettivamente parlarci
Thia	Ci ha solo parlato mentre chiedeva informazioni in una locanda

Avendwarks, aiutare chi ne ha bisogno, combattere per la libertà e * si infervora* schiacciare i nostri nemici e sottometterli completamente . . . * l'umano sogghigna, Thorgrim mette le mani sul tavolo guardando fisso i giocatori, si rende conto di aver esagerato e si ricompone tirando su le maniche, sul braccio sinistro si vede un tatuaggio che gira intorno all'avambraccio, sembra una scritta Tiro su Indagare cd 12 per leggere, sul destro invece vedono 2 simboli uno semi sbiadito e cancellato con una X l'altro sembra essere stato fatto di recente : tiro Intelligenza CD 13 – superato – Il primo è il simbolo dell'Ascia Insanguinata, un'ascia coperta di sangue, il secondo banalmente è il simbolo che rappresenta la gilda 2 teste di martello che si toccano inclinate e per ogni martello un manico che esce da sotto e un manico che esce da sopra il quale si unisce al manico dell'altro martello.* . . . si schiarisce la voce . . . comunque siete i benvenuti * sorride e parla in modo gioco* . . . se volete unirvi a noi dovrete solo tatuarsi questo simbolo dove volete. Ovviamente vi sarà dato vitto e alloggio in cambio dei vostri servizi, sarà come essere una grande famiglia . . . certo un po' violenta e movimentata . . . ma comunque una famiglia, lui ad esempio sarà il vostro fratellone maggiore * indicando Wulfric * Wulfric, un bel fratellone eh ! * avvicinandosi alle ragazze del gruppo e sotto voce* anche un bel scampolone * occhiolino e poi si sente una matita spezzarsi e Thorgrim avverte che Pippa lo sta fissando* comunque poi conoscerete tutta la banda, ora vorrei sapere chi ha intenzione di unirsi e quali sono le vostre ambizioni . . . * Li lascio presentare * dopo le presentazioni * benissimo, allora la Gilda vi supporterà con vitto e alloggio per quando sarete a Neverwinter, durante le missioni sarà compito vostro trovarvi vitto e alloggio, ovviamente potrete fare scorte prima di partire fino ad un massimo di 4 razioni gratuite a testa prima di ogni missione ogni ratione in più costerà 3 ma, le vostre armi saranno sempre affilate dalla nostra fantastica fabbrica che troverete nel laboratorio all'angolo del giardino, Pippa vi farà da guida. Il compenso di ogni missione sarà diviso equamente fra di voi e la gilda si terrà il 20%, che ovviamente sarà usato per manutenzione, ovviamente tutto ciò che trovate o rubate durante le vostre missioni è vostro. La gilda vi sosterrà sempre, ma se vi beccano a rubare e finite dentro sono problemi vostri.

Regole da non infrangere:

1. Non uccidere innocenti
2. Ogni atto di violenza ingiustificato sarà punito con l'Esilio, tranne se lottate per della birra, o perché vi hanno fregato a poker, quella è giustificato

E ricordate : La Libertà va Conquistata con La forza, per cui dobbiamo schiacciare gli oppressori per liberare gli oppressi. * con sguardo convinto* Per il tatuaggio andate da Sylas assieme a Pippa. Poi fatevi dare le stanze da Dexter e sistematici come volete. Siete liberi fino a nuovi ordini e

missioni. * si sente un frastuono * Che è successo? * si sporge dalla finestra vede del fumo che viene dal laboratorio * Ahahahahahah Artella avrà fatto di nuovo casino * palm face di Wulfric e Pippa*, *Pippa prende i PG li porta da Artella e li presenta* * Poi da Sylas e si fanno un tatuaggio (30 minuti per tatuaggio) * * nel mentre aspettano il turno gli altri Pippa li fa sistemare* * parlano con Dexter, poi intravedono Johnny che va ad aiutare Artella a pulire e sistemare* *poi fanno quello che vogliono fino a cena, fanno una cena di benvenuto con tutti i png e si glissa al mattino* .

5.1 Cammino della Resurrezione

SVILUPPARE UNA STORIA PER PERMETTERE AI PROTAGONISTI DI FAR RISORGERE UN LORO COM-PAGNO MEDIANTE UN CHIERICO DI LIVELLO 13-14 CON L'INCANTESIMO DI RISURREZIONE

5.2 Gruppo A (Micaela,Matteo,Marica,Paola)

5.2.1 Nighthal

5.2.1.1 11 Sono le 8.30 del mattino, Thorgrim è già in piedi da un'oretta * i vari giocatori dichiarano co sa fanno* Sylas è andata in giro per Neverwinter, Wulfric dorme, c'è Sugar che prepara la colazione per tutti, Johnny che si è appena svegliato, Artella ha passato la notte in bianco per cui si è addormentata nel suo laboratorio e Pippa sta leggendo un libro di archeologia mentre fa colazione con un latte macchiato tiepido e con poca schiuma come le ha insegnato Johnny. Thorgrim sta preparando, insieme ad un facchino di nome Albert, il carro per Phandalin, nel mentre arriva Ciro il gabbiano viaggiatore del suo amico, che consegna una pietrolina con un messaggio registrato ad Thorgrim, messaggio di aiuto da parte Grenburn. Thorgrim ordina a Atalanta,Cassiopea, Thia e Bryseis di accompagnare il carro guidato da Albert a Phandalin e scoprire cos'è successo Grenburn, i 4 partono per le 9.30 e camminano per 2 giorni sulla Strada Alta fino alla svolta per la strada per Phandalin,

5.2.1.2 14 Dopo 2 giorni di cammino Atalanta, Bryseis, Thia e Cassiopea si trovano a fronteggiare la trappola dei goblin che sventano con non poche difficoltà, decidono poi di riposarsi per 4 ore e ripartire con il carro con dentro Bryseis, seguono le tracce che hanno trovato e vanno verso il nascondiglio di Cragmaw, riuscendo agilmente a Saltare le trappole. Al nascondiglio Cassiopea tenta di soprendere la vedetta, ma viene scoperta riuscendo a sgominarla comunque. Nell'avanzare tentano uccidono i cani. Bryseis e Atalanta provano a salire sul foro ma cadono miseramente, mentre Cassiopea dopo un primo tentativo fallimentare riesce ad entrare e passare dall'altra parte dove vede Krag (non sa il suo nome) 2 goblin e il lupo, torna indietro avvisa gli altri. Decino poi di avventurarsi infondo alla caverna, Thia va spedito e silenzioso come un Ninja, mentre le altre 3, soprattutto Atalanta fanno non poco rumore facendosi scoprire dal goblin di guardia, che fugge. Thia prova a colpire il goblin che sta per scappare, ma fallisce, prova ad inseguirlo ma non riesce a scalare la parete. Dopo qualche secondo arriva un'indondazione, ma Cassiopea, Atalanta e Bryseis riescono a scansarla infilandosi nell'area 3, mentre Thia viene investita dall'acqua ma riesce ad aggrapparsi alla parete. Finita l'inondamento, il goblin tona a controllare e viene ucciso da Thia. Il gruppo avanza verso l'area 7 dove uccide facilmente i 3 goblin a guardia dirigendosi poi verso l'area 6 dove per mal gestione degli spazi e per sfortuna, Cassiopea viene prima ferita dal fuoco amico e poi sovrastata da 2 goblin e perde la vita, il restante gruppo riesce a salvarsi per un pelo con Thia che viene ferito gravemente. Dopo questo scontro Yeemik si fa avanti minacciando di uccidere Sildar. Bryseis incurante degli umani, e con Atalanta incupita dalla morte accidentale

della sua vecchia amica, contratta una tregua, lasciando che Sildar muoia buttato giù dalla parete. Dopo un'apparente tregua i 3 decidono di non rispettare il patto preso con Yeemik e di ucciderlo e lasciare poi la grotta per poi tornare al carro e dirigersi verso Phandalin...

5.2.1.3 15 Arrivano da Frank (il cocchiere) con Thia ferito gravemente e il corpo di Cassiopea portato su una barella di fortuna, si caricano sul carro e partono per Phandalin. Arrivano nel pomeriggio e osservano Phandalin, vengono inizialmente lasciati da Frank alla locanda di Stonehill, per poi successivamente essere portati vicino ad un bosco dove seppellire Cassiopea. I tre avventurieri la seppelliscono con l'aiuto di Frank, rendono omaggio con della grappa nanica al compagno caduto. Atalanta segna il posto con un bastone di legno e grazie alla sua magia druidica fa crescere dei fiorellini attorno al bastone. Tornano alla locanda e Thia accompagna Frank da Berthen per consegnare il carro. Qui Thia conosce Berthen e chiede informazioni su Gundren, e Berthen sorpreso inizia a parlare della storia del Patto di Phandlever. Parla del suo amico nano e dei suoi fratelli. Thia si riunisce al gruppo e iniziano ad bere e commemorare la compagna caduta. Thia prova a chiedere alla band che sta suonando (i Dragonfly aka I Beatles Draconici) se può cedergli una lira, la band si rifiuta perché non ha molti strumenti, poi Bryseis chiede un pezzo dedicato a Cassiopea (Hey Cass) che la band inizia a suonare. Nel mentre conoscono Toble che li introduce ai Marchi Rossi, parla liberamente perché c'è molta confusione quindi non si sente nulla. I tre sentono parlare Elsa del Frutteto di Edermath e che il suo padrone è un ex avventuriero.

5.2.1.4 16 Dopo aver risanato le ferite emotive con della birra, i tre vanno a riposare. Thia ed Atalanta essendo elfi decidono di sfruttare il tempo prima dell'alba e perlustrano la città, imparano nuove strade, trovano lo Scudo del Leone, trovano il Falegname (La sega umana) e poi il Fabbro (Il Martellatore). Al mattino, dopo aver fatto colazione, dopo non poche discussioni decidono di andare dal Edermath per chiedere informazioni riguardo Gundren. L'uomo abbastanza vecchio, ma alquanto atletico per la sua età, non sa nulla riguardo a Gundren Rockseeker, ma da infomrazioni riguardanti i Marchi rossi e le loro attività e dove si trovano. I tre si avviano verso il gigante addormentato, per contattare in qualche modo Thorgrim e cercare di avere una mano. Qui incontrano i Marchi Rossi con cui ingaggiano una rissa, risolta a favore dei personaggi. Qui incontrano Leandra e Kai (di cui non sanno ancora il nome), che li aiutano nella rissa. Kai però perde i sensi viene portato alla taverna di Toblen, da Leandra, Thia e Atalanta, mentre Bryseis si ferma alla locanda del Gigante addormentato per contattare il suo amico Sintri. Dopo un'ora torna in taverna, si unisce a Atalanta e Leandra nel bere, mentre Toblen cerca di convincere gli eroi ad attaccare i maniero, per cercare di cacciare definitivamente i Marchi Rossi dalla città. Ma in questo momento sono impegnati ad affrontare il dolore per la compagna perduta, e nel dover comunicare la sua morte alla sorella Leandra.

Dopo un momento di sconforto causato dal dover comunicare la morte della compagna Cassiopea alla sorella Leandra, i 4 più Kai iniziano ad indagare e pensare a come poter entrare nel maniero per sorprendere e scacciare definitivamente i Marchi Rossi, il figlio di Toblen da loro un'informazione importante, gli rivela che il figlio degli adlerleaf potrebbe fare a caso loro. I 5 vanno dal ragazzino e fanno la coscienza di Qelline e del piccolo Carp, che gli racconta di aver trovato una grotta da cui escono i marchi rossi. Gli avventurieri decidono poi di andarsene e tornare alla locanda e aspettare il mattino dopo per organizzarsi meglio e trovare altri modi per organizzarsi.

5.2.1.5 17 Il giorno dopo, mentre stanno uscendo dalla locanda, Bryseis nota un soggetto incapucciato che va verso la locanda del gigante incappucciato, decide di seguirlo, una volta raggiunto

fa la consenza di Lirael, una scagnozza di Sintri, e le chiede di trovare informazioni sui marchi rossi. Mentre Bryseis è impegnata con Lirael, i suoi compagni ingaggiano una lotta contro uno dei Marchi Rossi, attaccandolo per primi e di conseguenza attirando le attenzioni delle persone intorno, che non hanno ben chiara la situazione e si interrogano sull'effettive intenzioni del gruppo. Dopo di che si dirigono alla Fattoria degli adlerleaf poiché hanno saputo dal figlio di toblen, che Carp, il figlio degli adlerleaf, ha informazioni su come entrare all'interno del maniero. Attendono poi le informazion da Lirael.

5.2.1.6 18 Ottenute le poche informazioni reperite da Lirael, decidono il mattino seguente di prelevare Carp e farsi guidare fino all'entrata. Attendono la notte e si avventurano nella grotta. Ad attenderli trovano subito il nothic, il quale viene subito attaccato, ma riesce a convincere gli avventurieri che non vuole combattere e non gli importa molto dei marchi rossi. Riescono a raggiungere un accordo. Dopo di che seguono delle scale, e imprudentemente entrano, aprono la porta dove trovano Mosk e altri due bugbear che bullizzano Droop, ingaggiano battaglia e riescono ad uccidere i bugbear per un soffio. Si nascondono nella stanza e riposano. Mentre Bryseis, Kai e LEandra riposano, Atalanta e Thia svegliano Droop e iniziano ad interrogarlo. Atalanta si prende la chiave da Mosk e Thia si prende le il diamante incastonato nella benda.

5.2.1.7 19 Appena svegli, i 5 inziano ad interrogare Droop, e dopo qualche informazione a caso gli chiedono di fare una mappa, abbastanza accurata , ovviamente essendo un goblin non è il massimo della specificità. Spostano i cadaveri dei bugbear e si spostano nell'area 10, provano a sorprenderli ma non riescono più di tanto si trovano a dover combattere 3 marchi rossi e kai decide di coprirli le spalle dall'altra parte. Una volta sconfitti anche questi. Decidono di entrare nel laboratorio di Iarno, indagano e trovano il diario scritto in nanico che Thia riesce a comprendere, nel mentre il topolino Famiglio di Iarno l'avvisato che ci sono intrusi e, dato che i PG sono entrati dall'area 8 senza esplorare, il restante dei marchi rossi, avviasti da Iarno li circonda, loro perdono molto tempo nell'organizzarsi, sentono che li stanno circondando ma perdono molto tempo. Ingaggiano però un combattimento con il restante dei marchi rossi, sconfiggendoli facilmente. Decidono di riposare ulteriormente per riprendersi dal combattimento. Al risveglio iniziano a perlustrare il maniero, trovando poi la signora Mindr assieme ai suoi figli imprigionati nelle celle, dubbiosi del fatto che la signora avesse subito capito che non erano dei marchi rossi, tentennano nel liberarli, ma infine cedono. Li portano in un luogo sicuro per poi decidere di attraversare il ponte di rotto. Kai e Leandra cadono giù dopo la rottura del ponte e kai si accorge di un baule al disotto del secondo ponte. Una volta aperto Leandra e Kai tirano fuori un bel tesoro, assieme alla Spada Artiglio. Una volta risalito il crepaccio, arrivano in un corridoio indicato da una RANA da Droop, qui Kai e Leandra rischiano di caderci dentro, ma leandra riesce a saltare indietro e Kai riesce ad aggrapparsi alla sporgenza. Decidono poi di tornare indietro e passare attraverso l'ultimo passaggio segreto che li porta nella prima stanza, ed esplorando trovano solo del cibo, tornano poi dalla famiglia e decidono di uscire dal maniero.

5.2.1.8 20 Usciti dal maniero, decidono di attuare un piano per evitare che altri marchi rossi e/o i goblin di pattuglia possano scoprire cos'è successo. Portati in salvo, decidono di analizzare la situazione e capiscono che possono cercare i goblin e provare a catturarne almeno 1. Dopo un pò di scompiglio causato da LEandra e Atalanta, riescono a catturarne uno del gruppo a Nord. Ottengono infomrazioni sul castello di Cragmaw. Capito il da farsi, vanno verso il castello ma devono fermarsi per riposare.

5.2.1.9 21 Il giorno dopo si inoltrano nella foresta e vengono attaccati da un orsogufo e da un branco di uccelli stigei. Uccisi, raggiungono il castello di Cragmaw, lo esplorano dall'esterno e trovano una entrata secondaria. Dopo aver ucciso i 2 hobgoblin riescono ad entrare, e attaccano Grol, nel mentre il Drow cerca di ucciderli di nascosto ma fallisce nel tentativo e fa il voltagabbana con Grol, cerca poi di convincere i protagonisti che volesse solo salvare Gundren, ma Thia non si fida molto e lo tiene d'occhio, e dopo una breve lotta riescono ad uccidere il drow. Poi scappano uscendo dal retro ma si imbattono in un battaglione di ritorno di Trugar. Ma decidono di scappare nei boschi.

5.3 Gruppo B(Angelo,Federico,Antonio,Pier,Vito)

5.3.1 Nightal (1491)

5.3.1.1 11 Vidar e Nadarr si sono avventurati nei sotterranei, salvandosi agilmente dalla fossa e visitando il corridoio, Nadarr riesce a intravedere i cani all'interno della stanza N 5. e nota 6 gabbie sulla parete difronte, nelle gabbie in basso a sinistra, si intravedono 2 gabbie in cui non vi sono cani, quella nell'angolo c'è Al e in quella limitrofa è presente Vik. Nadar scassina la porta e attacca i cani, vengono sconfitti. Al svegliato dai rumori riesce ad uscire dando un calcio al lucchetto, Vik prova a scassinare uscendo. Al esce e dopo essersi ripreso attacca Nadar, che nel mentre lo saluta, e gli da un pugno (1 danno). Al e Nadar litigano e Vidar conosce e il fratello maggiore di Nadar. Vik si presenta. Al e Vik ricordano di essere stati colpiti e di aver visto una vetrata al primo piano. Salgono al primo piano e svolgono la prova della vetrata che riescono a risolvere facilmente. Salgono al secondo piano e sconfiggono facilmente Skiss e Sgrot. Dopo aver sconfitto i 2 salgono al terzo piano e si ritrovano in una stanza piena di barili e cose messe a caso, e intravedono signora che era lì, difronte ad una grande porta che la osservava pensierosa. I 5 riescono a superare facilmente il terzo piano, aprono la chiave e vanno dal mago, inizia il combattimento, con poca fatica riescono ad uccidere il mago, Nadarr gli da il colpo di grazia per poi depredarlo, trovando il libro degli incantesimi e il randello, ma Al vuole impossessarsi del libro del mago inizia una discussione fra i due fratelli, che termina momentaneamente con Al ferito, curato inseguito dal suo piccolo amico Vik. Nel mentre Vidar controlla i cassetti della scrivania del mago alla ricerca di oro e armi, prova a forzare ma nulla. Nadarr e Penelope si avvicinano e il primo scassina la serratura senza problemi, appena trovano il sacchetto con le 30 monete d'oro e 3 gemme del valore di 20 mo ciascuna. Nadar prende le mo e Vidar si impossessa delle gemme, ma Penelope subito dopo lo incanta con Charme su persone e lo persuade a proteggerla e coprirle le spalle finché lei non sarà scappata, e a dargli le gemme. Penelope si avvia verso la porta, Nadarr la blocca e Vidar al contempo si intromette perché persuaso. Al si avvicina alla spalle di Nadarr e lo pugnala 2 volte, quest'ultimo cade a terra prono lasciando Penelope, Vidar poi spinge Al contro il muro, per poi (a caso) distruggere il tavolo del mago. Nadar infine consegna il Libro del mago ad Al assieme alle monete d'oro di cui ne da 15 a Vik. Penelope scappa dal castello, Al e Vik tentano di inseguirla ma perdono le tracce si dirigono poi a 4-5 km verso l'interno bosco. Penelope si dirige verso neverwinter, pur volendo tornare verso casa Hillsfar. Vidar e Nadar si dirigono verso Neverwinter per tornare alla gilda. Penelope è avanti di un paio d'ore rispetto ai due.

5.3.1.2 12 Mentre gli altri sono già partiti per Neverwinter i due avventurieri Al e Vik si sono immersi nella foresta per qualche kilometro e hanno recuperato le energie fermandosi a riposare per la notte, si sono accampati.

5.3.1.3 13 Possibili conseguenze

1. Penelope arriva prima di Nadar e Vidar a Neverwinter:
 - (a) Se si reca subito alla gilda, si trova davanti a Thorgrim, che la riconosce dalla scheda e inizia a spiegarle un po' di cose (30 min) (può provare ad ingraziarsi Thorgrim)
 - (b) Se perde tempo a bere nella Tavola dell'Torre Caduta, trova Wulfric.(1 ore)
 - (c) Se gira per la città perde almeno 1 oretta circa e rischia di incontrare Nadar e Vidar prima della gilda (2 ore)
2. Vidar e Nadarr arrivano circa 2 ore dopo l'arrivo di Penelope, e cosa succede dipende da Penelope.
3. Vik e Al, si dirigono a neverwinter con circa 1 giorno di ritardo rispetto agli altri.
4. (Se Andrea c'è) Arriva poco dopo l'arrivo di Nadarr e Vidar

Penelope arriva a Neverwinter, si reca subito a cercare di cambiare le gemme con una pozione **trovando un piccolo anonimo negozio di pozioni nel quartiere di Blacklake**, guadagna una pozione di Guarigione. Poi si reca dagli Avendwarfs dove conosce Thorgrim ed entra a far parte della gilda. Qualche ora dopo arrivano Nadarr e Vidar, fanno rapporto a Thorgrim, che ascolta i due i quali descrivono la nuova arrivata. Thorgrim va a parlare con Penelope seguito involontariamente da Nadar e Vidar, i quali infuriati con Penelope iniziano una lite, Thorgrim cerca di mitigare, le due parti propongono un duello e Thorgrim stabilisce le regole del primo sangue. Vidar attacca furiosamente e ingaggia la lotta per primo, ma Penelope con una piccola magia riesce a colpire Vidar per prima e vince il duello guadagnandosi l'ascia di Vidar e la non belligeranza da parte sua, in uno scatto d'ira però Vidar taglia le dita di Penelope lasciando il campo di battaglia, perdendo il rispetto di Thorgrim per la promessa non mantenuta. Thorgrim chiama Artella per far curare Penelope (uso di Riparare con lincenza poetica da parte del Master). Nel mentre Nadar guadagna un centrino fatto da Dexter(che si improvvisa sarto e appassionato di uncinetto che sta cucendo il viso di avventuriero su dei centrini).

5.3.1.4 14 La mattina del 14 Al e Vik arrivano alla gilda, bussano e Dexter già sveglio li apre la porta, entrano e si presentano, incontrano subito Penelope che si è appena alzata e gira in mutande, poi incontrano subito Thorgrim che si presenta e fa la presentazione della Gilda, dopo di che Al va via perché ci deve riflettere su e Vik invece si unisce al Gilda, poco dopo si ritrova con Vidar e Nadar, vengono spediti tutti e quattro a combattere il Re dei Rospi, ma prima Nadarr decide di lasciare i suoi pugnali ad Artella per far sì che siano migliorati (artella in pochi giorni riesce a fondere il metallo dei pugnali e a rimodellare il pugnale in modo che sia più slanciato e maneggevole, aggiunge anche delle fasce intorno ai manici, in modo che questi siano meno scivolosi (+1 al tiro per colpire)) .

5.3.1.5 16 Dopo 2 giorni di cammino arrivano in piccolo villaggio dove incontrano Fili-hip il capovillaggio, che spiega come stanno le cose. I 4 partono de dopo qualche ora di cammino si imbattono in un uomo-rana e successivamente i 4 granchi giganti.

5.3.1.6 18 Dopo essere tornati alla gilda ed avere cercato una soluzione al problema di Al, il gruppo viene spedito da Thorgrim a Waterdeep per una richiesta ricevuta da un suo vecchio amico Volo "ALLORA RAGAZZI, POCO DOPO LA PARTENZA DI NADARR E VIDAR, HO RICEVUTO UN RICHIESTA DA PARTE DI UN MIO VECCHIO AMICO, IL SUO NOME È VOLO. NON MI HA DETTO CON PRECISIONE DI COSA SI TRATTA, MI HA PERÒ GARANTITO CHE PAGHERÀ 10 MO A TESTA OGNI AVVENTURIERO CHE ACCETTERÀ LA MISSIONE E 100 MO A TESTA A MISSIONE COMPIUTA. OVIAMENTE IL 20% DEI GUADAGNI PATUITI ANDRÀ ALLA GILDA, TUTTO IL RESTO POTRETE TENERVELO COME D'ACCORDO. AH PER VOI NADAR E AL, FATE ATTENZIONE, WATERDEEP NON VEDE DI BUON OCCHIO LA VOSTRA RAZZA. Al dopo qual moemnt di riflessio torna in Gilda ha una discussione Thorgrim (accetta di entrare senza e stabilisce che in caso di pericolo avrebbe abbandonato i suoi compagni senza rimorsi. Thorgrim che la gilda non richiede nessuna fedeltà verso i propri compagni, ma solo di non causare morti violente senza alcun motivo) Nel mentre gli altri finiscono la missione e si avviano per il ritorno a Neverwinter.

5.3.1.7 20 I 4 avventurieri tornano in tarda mattinata alla gilda, ed accoglierli trovano Thorgrim. Nadar reincontra nuovamente suo fratello Al, con la quale bisticcia nuovamente, mentre Vidar decide di dare la sua ascia ad artella per potenziarla, e in cambio riceve un martello. Thorgrim assegna una nuova missione al gruppo, che parte immediatamente per Waterdeep.

5.3.1.8 25 Arrivo al mare dei morti, dove incontrano dei Mephit e ragni vari.

5.3.1.9 29 Arrivano a questa casetta, dove un vecchietto di nome Jack gli accoglie, dopo un po' di conversazione riesce a farli entrare, Al scorbuticamente paga Jack per farsi servire, mentre Vidar e Nadar rubano delle statuette. Al beve troppo vino e si ubriaca, Jack tenta di convincerli a rimanere per la notte, ma il gruppo decide comunque di andarsene, caricano Al sul carretto e partono. Jack li segue senza farsi sentire e riesce a raggiungerli mentre loro stanno riposando, decide di spegnere il fuoco utilizzando Prestigitazione e riesce a pugnalare Penelope alle spalle, che viene ferita. Dopo un rapido combattimento, Jack viene ucciso. Vidar ancora in Ira e incazzato con il suo amico Nadarr per aver sputato Veleno su di lui decide di lanciare il pugnale di Jack a Nadarr che viene ferito gravemente, nel mentre Al tenta di derubare il suo stesso fratello, che si accorge di Al e lo pugnala, di risposta, al afferra Nadarr per la gola e lo uccide su colpo e Vidar incazzato lo attacca, e mentre Al tenta di scappare viene colpito dal barbaro e perde i sensi. Penelope e Vik riescono a calmare Vidar che cercava vendetta per il suo amico. Quest'ultimo decide di allontanarsi dal gruppo portandosi il cadavere del suo amico dietro. e si stanzia nella casa di Jack, mentre gli altri riprendono il loro viaggio verso Waterdeep

5.3.1.10 30 Penelope, Al e Vik sono in viaggio verso waterdeep e stanno attraversando la catena montuosa, mentre Vidar è appena arrivato alla casa di Jack e sta per esplorla più affondo.

5.3.2 Hammer(1492)

5.3.2.1 2 Penelope, Al e Vik sono in cammino da un giorno dopo essersi separati da Vidar, che ha appena lasciato la casa di Jack dopo averla esplorata portandosi dietro il cadavere di Nadarr. I 3 incotrano sul loro cammino un gruppo di Gnoll, che li attacca durante la notte, Vidar invece si accampa su un albero assieme al cadavere del suo amico, e viene attaccato da 2 ragni.

5.3.2.2 3 Dopo essere scampati alla trappola degli Gnoll riescono a mettersi in cammino, seguiti però dal più grosso delle bestie, che all'improvviso li attacca, ma soccombe sotto i colpi degli avventurieri. Nel mentre Vidar dopo essersi creata una barella di emergenza, riparte verso Waterdeep.

5.3.2.3 4 dopo aver camminato per un po', Vidar decide di accamparsi, e si risveglia con un orso che sta annusando l'amico morto. Vidar, preso dallo spavento, attacca l'orso e ha la meglio, e proprio mentre sta per squiarlo un paio di piccoli di orso escono dal fogliame, il che lo intenerisce e quindi decide di lasciare il corpo della mamma intatto e di ripartire.

5.3.2.4 5 Finalmente i 3 approdano a Waterdeep, Al ha strane sensazioni e l'amico Vik grazie ai suoi poteri si rende conto che la città è coperta da una cupola, e dai suoi studi riesce a dare una non molto dettagliata spiegazione, che provoca una specie di panico nell'amico. Al invita Penelope e Vik ad entrarne e provare a chiedere informazioni riguardanti la cupola, mentre camminano Penelope ferma un passante, che si presenta come Lord XIII Babuda, chiaramente un nobile di Waterdeep, quest'ultimo ha una svista sul sesso di Penelope con la quale sta interloquendo, e le si riferisce con pronomi maschili, il che la fa infuriare e lancia un'incantesimo di Sordita. Questo scaturisce il panico nell'uomo che dopo aver riacquistato l'udito denuncia l'accaduto a delle guardie. Intercettata dalle guardie, Penelope, cerca di spiegare l'accaduto e riferisce che è stato un Raptus dovuto a una svista da parte del nobile, ma non aveva intenzione di far del male a nessuno, e il tutto si conclude con una multa di 40 mo. Nel mentre altre 2 guardie scattano verso Al, che impaurito dalla vista delle guardie, tenta la fuga, ma si ferma poco dopo, e nello spiegare ciò che è successo inventa bugie, aggiungendo dettagli di razzismo da parte di Penelope verso il Lord, che quasi convincono le guardie, ma proprio quando stavano per voltarsi verso la carrozza con l'intenzione di chiedere spiegazioni a Penelope, Al esclama "Non toccate il nano che è un mio servo", al che le guardie interrogano Al sul tipo di rapporto, e se il nano fosse pagato, dopo aver interrogato Vik che prova a mentire sulla retribuzione, decidono che Al è uno schiavista, e mentre cerca di darsi alla fuga, le guardie riescono ad avere la meglio e a bloccarlo il tutto però si risolve e Al viene lasciato andare. Iniziano a chiedere informazioni su dove trovare la locanda (nome della locanda), dove trovano Durnan e dopo essere stati attaccati da un troll e dagli uccelli stigei, finalmente fanno la conoscenza di Volo che da loro l'incarico, purtroppo però Al è molto scontroso e offende Durnan che decide di non ospitarli gratuitamente, motivo per cui si dirigono direttamente alla locanda del Drago infilzato. Dopo qualche chiacchiera con il locandiere, vanno nelle proprie camere un po' fatiscenti.

5.3.2.5 6 Appena alzato Al, va dal locandiere, e chiede informazioni usando Suggestione, dopo averlo derubato, e chiesto tutte le informazioni, ingaggia una lotta che si trasforma in un omicidio. Dopo aver discusso, i 3 si accorgono che oltre agli ubriaconi, c'era anche un piccolo goblin che scappa, ma i 3 come se nulla fosse escono dalla locanda e si dirigono verso la loro carrozza.

5.4 Gruppo C (Antonio,Miriana,Elena)

5.4.1 Hammer(1492)

5.4.1.1 9 Vidar arriva finalmente nelle vicinanze di Waterdeep, con la speranza di poter trovare un modo per resuscitare l'amico deceduto, ma si rende conto di non poter portare il cadavere in giro per la città, decide quindi di cercare un posto in cui lasciarlo al sicuro. Chiede ai contadini dei dintorni, ma nessuno riesce ad aiutarlo, inizia quindi la ricerca di una casetta abbandonata, che

trova dopo un po' al confine con il bosco. Li decide di conservare l'amico in una bara costruita sul momento da lui.

5.4.1.2 11 dopo 2 giorni di fatica, finisce il lavoro e parte finalmente per Waterdeep. Vidar si reca in una locanda per chiedere informazioni riguardo a eventuali culti della resurrezione, il locandiere non sa dargli infomrazioni specifiche ma gli dice che ad un paio di isolati c'è una chiesa, da inidicazione e Vidar vi si reca. Arrivato al santuario della danza, incontra alcuni chierici, che lo invitano a cecare informazioni presso la fonte della conoscenza. Una volta arrivato , fa la conoscenza della bibliotecaria che si occupa di religioni, e viene indirizzato al culto di Lathander che viene praticato alle Guglie del Mattino, dove poi Vidar conoscerà Athoras, priore della chiesa, che non è molto convinto della bontà delle azioni di Vidar e men che meno della bontà di Nadarr, ma lascia la decisione al suo capo, l'Alta Radiosità che in questo momento è in viaggio meditativo. Dopo una lunga discussione Athoras si convince nel lasciar decidere a sua Alta Radiosità , per cui decide di far accompagnare Vidar da Necrov, adepto della chiesa. Necrov porta Vidar a comprare una carrozza. Ma essendo rimasta una sola carrozza sono costretti a divederla con una Tiefling di nome Lillithar.

5.4.1.3 14 durante il viaggio fanno la conoscenza di Gian Van Gian, che dopo essere stato attaccato da dei banditi scappa nella foresta. Poi si dirigono verso Duggerfort, dove Necrov è quasi di casa e li porta nella locanda dei Lizzard, dove incontrano Thaila Nailo, che combatte contro 4 banditi e dopo averli uccisi e aver catturato Johnny, lo interrogano e poi riposano. Nel mentre Lillithar ha degli incubi.

5.4.1.4 15 La mattina seguente Thaila Nailo scopre che la neoconscente Lillithar è scappata nella notte, ma nè a lei nè a Vidar e Necrov sembra interessare, e forte della nuova compagna viggiano sulla Via del Commercio, sorpassano La collina Gilian.

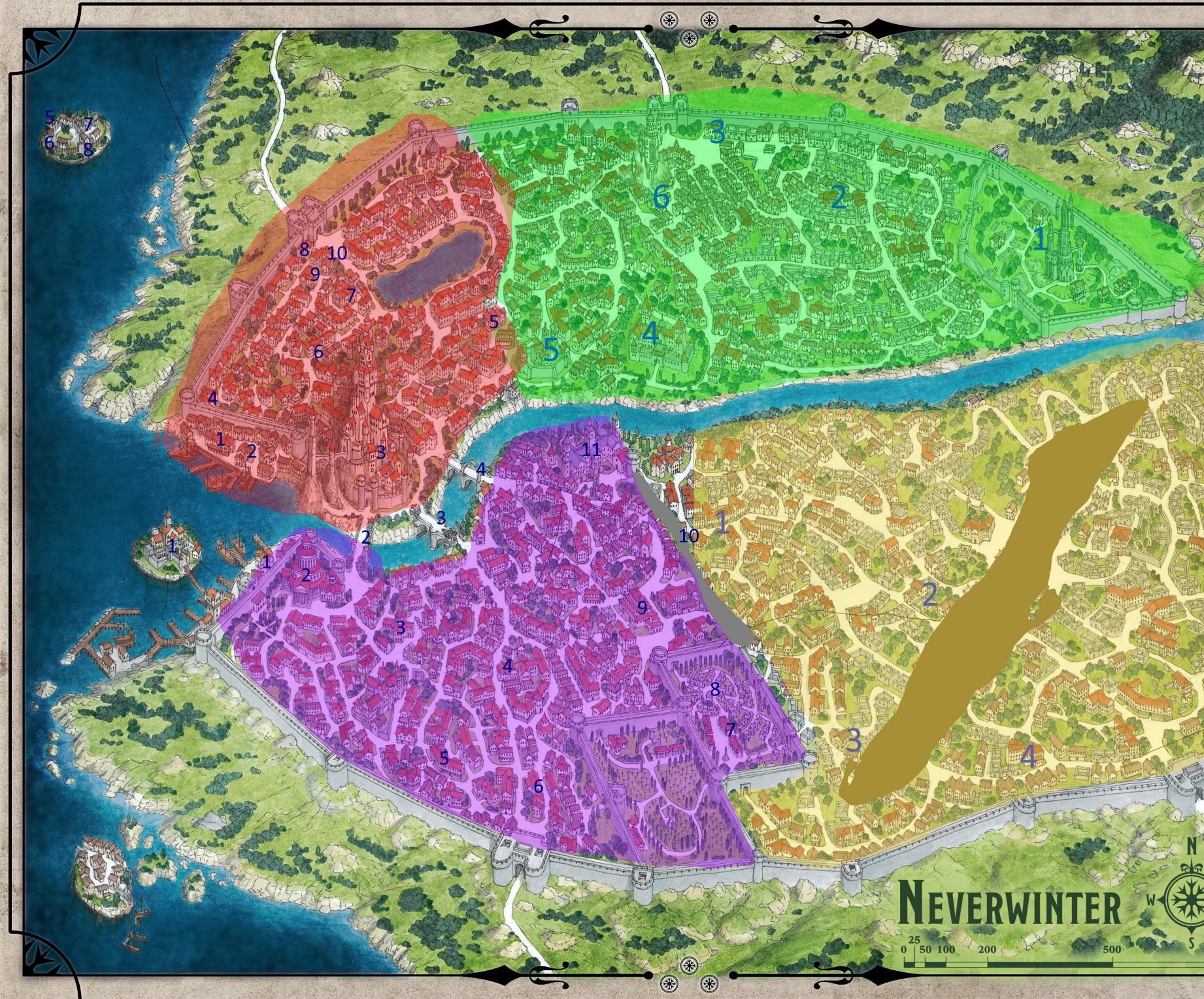
5.4.1.5 18 dopo 3 giorni di cammino si fermano alla Taverna del commercio, e arrivati nella locanda principale, c'è incontra vecchi amici, chi si mette a fare una gara di bevute, quest'ultima Thaila Nailo, sviene sul tavolo ubriaca, ma un tizio decide bene di spingerla a terra, al che Necrov decide di difendere la neocompagna e sfida il tizio e finisce in una rissa molto rapida perché il proprietario (anche vecchio amico di Necrov) decide di interrompere tutto chiamando le guardie. Vidar, Thailo e Necrov scappano dalle guardie avventurandosi nella città più interna. Seminate le guardie tornano alla locanda per riprendersi dalla carrozza, ma ovviamente è piena di guardie. Thaila idea un piano per poter scappare, che riesce quasi senza intoppi, per poi riuscire ad uscire dalle mura, scappando lunca la via del commercio. '

6 Neverwinter

6.1 Descrizione

Neverwinter è un'amichevole città di artigiani, che commercia ampiamente con i grandi mercanti di Waterdeep. Il suo nome deriva dall'abilità dei suoi giardinieri, che riuscirono a far sbocciare i fiori durante i mesi di neve, una pratica che continuano con orgoglio. Conosciuta anche come la Città dalle Abili Mani o come il Gioiello del Nord, è una città situata sulla parte nordoccidentale della

Costa della Spada. Neverwinter è una città cosmopolita e colta, i cui cittadini evitano conflitti e controversie e sono considerati un popolo tranquillo, educato, istruito, efficiente e laborioso, che ha gran rispetto per le scadenze ma soprattutto per la pace, la legge e l'ordine. In principio, Neverwinter era abitata principalmente da umani, mezzelfi e nani. Quando la città divenne più cosmopolita, si popolò anche di eladrin, tiefling e dragonidi. La città è piena di edifici ingegnosamente progettati, molti dei quali famosi come la Casa della Conoscenza, il tempio di Oghma, la Sala della Giustizia, il tempio di Tyr e l'ufficio pubblico per i governanti della città, ma soprattutto Castel Never, il castello della famiglia Alagondar. In precedenza, gran parte del quadrante sud-orientale della città crollò in una fossa, nota come la Voragine, che generava continuamente orrori dal sottosuolo. Molti edifici intorno alla spaccatura, vennero utilizzati come presidi per tenere a bada i mostri. La Voragine fu sigillata magicamente intorno al 1484 CV, ad un costo tale per le casse della città che alcune delle sue mura esterne giacciono ancora come macerie.



6.2 Quartieri delle Torri

6.2.1 Torre dell'Orologio

- Torre di un mago
- Torre Cilindrica
- ci sono pezzi di torre che orbitano attorno alla torre, grazie alla magia
- abitata dal 1470 da orchi e ogre pacifici
- (aggiungere le altre informazioni)

6.2.2 Tavola della torre Caduta

PROPRIETARIO: Vagoru Tazzina dal 1479, Descrizione Vagdru aveva un solo orecchio, da cui il suo soprannome.

Attività In qualità di proprietario della taverna della Torre Caduta, Vagdru aveva il compito di vendere cibo e bevande ai suoi compagni orchi e agli altri avventori e di gestire la taverna. Vagdru era noto per la sua birra fatta in casa, che solo gli orchi trovavano gradevole.

Storia Quando una tribù di orchi di Many-Arrows invase il Distretto del Fiume di Neverwinter nel 1470 DR, scoprì la Torre Caduta e riaprì la taverna; uno di loro, Vagdru One-Ear, assunse il ruolo di barista e venditore di cibo nel 1479 DR. taverna modesta La taverna è costruita in pietra e di forma circolare, a causa della sua origine come torre di un mago in rovina. Le pietre della sezione superiore crollata furono riutilizzate per costruire un'aggiunta ad un solo piano. La cantina e le stanze del personale si trovavano nell'originaria struttura circolare, mentre la mescita era in una sopraelevazione. Le latrine erano situate all'estremità più lontana, sopra un pozzo nero. Sotto la torre si trovavano una serie di cantine antecedenti alla sua costruzione. Le cantine erano profonde; quanto fosse profondo era sconosciuto. Alcuni ipotizzarono che una volta queste fossero una parte abbandonata e isolata di una roccaforte nanica o addirittura una parte del Sottosuolo., Sembrava una tipica taverna, la Torre Caduta aveva un soffitto con travi basse, luci soffuse e mobili grezzi tagliati in tronchi, semplici ma funzionali.

6.2.3 Tavola messa a Nudo

Servizi forniti

Pesce fresco cucinato in salse alla panna; cinghiale, lepre o cervo arrosto; verdure o patate fritte in salsa di senape; cipolle fritte in salsa di pomodoro.

Descrizione del locale

La Tavola messa a Nudo non serviva birra, vino o alcolici. Offre invece una selezione di pesce fresco e carne cucinati in una varietà di salse, oltre a verdure fritte e patate. I prezzi per questi piatti erano sorprendentemente bassi.

6.2.4 Tavola del Serpente Splendente

CIBO: Pane, Vino di Fuoco, Torta all'Anguilla, Birra Chisra, Vino e Zzar

La locanda era la più grande di Neverwinter, alta quattro piani, con diverse rampe di scale di legno che scendevano sul retro. Servizi Sebbene costosa, la locanda era considerata buona. Le suite

erano piacevoli, ma anche spoglie. La locanda forniva anche soffici vesti in cui gli ospiti potevano passeggiare, ricamati con il logo del serpente d'argento per scoraggiare i furti.

6.2.5 Tempio sacro di Selûne

- **Selune** pagina 36 Costa della Spada
- Leader: Lady Jasmine aveva capelli bianchi come la neve e occhi opalescenti.

6.2.6 Frammento della Notte

Descrizione

Questa tetra torre di pietra nera galleggiava sopra un gruppo di appartamenti nel Distretto del Fiume. Sembrava essere stata tagliata alla base quando è stata strappata dalla sua posizione originale.

Il Frammento della Notte aveva la capacità di "mangiare" le ombre e l'oscurità, e le creature che camminavano sotto la torre alla luce del giorno venivano temporaneamente assorbite dalla torre. Di notte, la torre proiettava la sua ombra minacciosa sul Distretto del Fiume se c'era la luce della luna. I Neverwintani evitavano il luogo per questo motivo.

All'interno della torre si trovava un cerchio di teletrasporto, originariamente collegato a un campo Netherese vicino a Xinlenal. Per entrare nella torre dall'esterno, una parola chiave pronunciata ad alta voce di notte poteva creare scale di ombre solidificate.

Dopo che la torre fu purificata da Selûne, nel 1479 DR, fu riportata al suo aspetto originale di pietra d'alabastro e le scale evocate dalla parola chiave erano invece di luce lunare solidificata.

6.3 Nido del Mendicante

6.3.1 Gilda degli Avendwarfs

Casa di legno a 2 piani, sulla porta di ingresso c'è il simbolo degli Avendwarfs, prima dell'ingresso vi è un solaio con una sedia a dondolo. Dall'esterno, la parete che si affaccia sulla strada ha un finestrone al primo piano e 2 finestre più piccole sopra il finestrone e 2 sopra il solaio, sul lato sinistro ci sono altre 4 finestre, girando intorno si trova il giardino arredato come campo di addestramento e allenamento. Il giardino è circondato da una recinzione in legno, abbastanza ben messa, dal lato destro della casa è uguale ma la recinzione ha una piccola porta in legno. Nella casa invece, appena entrati si arriva in una sala comune con lampadari ad olio, sui muri vi sono varie armi ornamentali, sul lato sinistro vi è un bancone dietro il quale c'è un mobile con varie chiavi, difianco vi sono le scale per salire al secondo piano. Difronte alla porta di ingresso vi sono 2 porte, quella a destra è la stanza di Thorgrim, piena di documenti e di armi appartenenti al nano, quella a sinistra è la cucina. Le camere sono tutte triple, con un letto a castello e uno normale, 3 armadi di media dimensione, Vi sono un totale di 6 camere e 2 bagni. Sulla parete destra della stanza comune vi è una porta di servizio e una bacheca dove saranno appese le prossime missioni. Nell'angolo sinistro del giardino c'è un laboratorio e un magazzino.

6.3.2 Mappe e leggende di Maskado

Servizi

Tra questi, Maskado's si occupava in particolare di mappe, registri e informazioni relative all'esplorazione

del Nord, come sentieri, rotte insolite e segrete e racconti di tesori.

Le mappe semplici o i ritagli di scrittura con informazioni vendute da Maskado avevano un costo di 100 mo, mentre mappe più dettagliate e accurate e mappe del tesoro potevano costare il doppio. Tuttavia, Maskado acquistava questi oggetti dalle avventure per molto meno.

Maskado era un umanoide alto e dalla pelle blu. A causa delle sue caratteristiche, si è ipotizzato che potesse essere un membro degli Arcani.

6.3.3 Conservazione della cicatrice

Struttura Scar Keep era costituito dalle rovine di un ex avamposto militare dei Graycloak.

La storia Dopo la costruzione della Barriera di Neverwinter, la Fortezza della Cicatrice fu utilizzata come quartier generale della Compagnia della Cicatrice che proteggeva Neverwinter dagli orrori del Baratro.

6.3.4 Accademia di Neverwinter

Descrizione L'Accademia di Neverwinter insegnava numerose abilità, tra cui il combattimento in mischia e a distanza, la magia arcana e divina e le abilità da rogue.

Struttura L'Accademia di Neverwinter consisteva in un grande edificio con numerose stanze, tra cui le sale di addestramento, la sala delle assemblee, la caserma degli anziani e le scuderie. Nelle sale di addestramento si trovavano una piccola cappella, un serraglio, un negozio e una biblioteca.

La storia Nel 1372 DR, quando Neverwinter era afflitta dalla Morte Dolorosa, l'Accademia di Neverwinter fu attaccata durante la cerimonia di consegna dei diplomi e le creature Waterdhavian che erano state portate lì in cerca di una cura furono rubate. Molti studenti e istruttori furono uccisi. Le creature Waterdhavian furono poi sconfitte dall'Eroe di Neverwinter, un ex studente.

6.4 Distretto del Lago Nero

Descrizione Gli edifici sono rimasti in gran parte intatti dopo i vari disastri che hanno colpito la città. Questo grazie ai nobili che avevano abitato in precedenza il Distretto, che avevano costruito edifici e altre strutture con materiali di qualità e tecniche architettoniche solide, proteggendoli con la magia.

Tuttavia, la maggior parte degli edifici è stata successivamente riconvertita in caserme di fortuna per difendere i sopravvissuti di Neverwinter dai pericoli che affliggevano la città dopo la sua distruzione, mentre altri sono caduti in rovina con il passare del tempo o sono stati vandalizzati dai vagabondi, rendendo l'aspetto del distretto molto diverso da quello che aveva in precedenza.

6.4.1 Leviatano Spiaggiato

lev Descrizione

A causa della natura del suo locale e della sua passata carriera di pirata, Harrag usava termini nautici per differenziare le varie aree della sua taverna. Così, il primo piano fu chiamato "la stiva", il secondo "gli alloggi" e il terzo "il ponte". Una scala a chiocciola aperta collegava i tre livelli, avvolgendosi intorno all'albero centrale. Inoltre, un pozzo di 1,5 m per 1,5 m collegava tutti e tre i livelli, consentendo a una piattaforma di sollevamento di spostare i rifornimenti da un livello all'altro. La piattaforma veniva azionata dal ponte utilizzando un braccio sull'albero centrale. Una serie di campane affisse vicino a ciascuna piattaforma consentiva la comunicazione in codice tra i

livelli.

La "stiva" conteneva la cucina e la zona bar, decorata con attrezzature nautiche e alcuni dei trofei accumulati da Harrag durante la sua carriera di pirata. I trofei comprendevano teschi e armi sahuagin, pinne di squalo conservate e il carapace di un granchio gigante. Una porta segreta nella zona del bar permetteva di accedere alla sentina, che ospitava i tesori personali di Harrag.

Il "Alloggi" fungeva da locanda, con nove piccole stanze, due suite più grandi e una stanza di medie dimensioni. Le stanze più grandi contenevano fornelli per gli inquilini che desideravano preparare i propri pasti. Sul lato di dritta della nave, una piattaforma chiamata "Stardeck" offriva un'area esterna per sedersi.

Il "Il ponte" disponeva di una zona per sedersi nell'area centrale. Per un prezzo elevato, gli avventori potevano affittare uno dei due salotti privati che si trovavano qui. A poppa c'erano dei magazzini, in cima ai quali si trovavano gli alloggi personali di Harrag.

Staff

Anche se il Leviatano non era più una nave pirata, i membri dello staff si consideravano il suo "equipaggio". **Harrag**, il proprietario, fungeva da "capitano" e barista. Le quattro bariste umane - Jyseria, Sandrine, Willow e Andrella, considerata "la compagnia" - fungevano anche da governanti per gli alloggi. Grennel, una nana anziana, fungeva da seconda barista. Feng, un enorme mezz'orco, era il buttafuori e un eccentrico umano conosciuto solo con il soprannome di "Tabnab" era il cuoco. Puk, un ragazzo umano, era il messaggero per i membri dello staff. Harrag considerava anche i suoi clienti abituali come membri informali della "ciurma". Anche questi clienti abituali usavano termini nautici per riferirsi a se stessi. Tra i membri abituali noti del Leviatano spiaggiato c'erano:

- Len-jes, la "capitano del porto" (in realtà era la portuale di Neverwinter).
- Umi, la "timoniera".
- Bobrik Highmantle, il "nostromo".
- Markul, la "vedetta".
- Ettain, il "saldatore".
- Korin il bardo, il "cantore".

Vari altri avventori del Leviatano spiaggiato che hanno divertito Harrag o speso molte monete, o avventurieri che hanno aiutato Harrag o qualsiasi membro della "ciurma" in modo significativo, hanno guadagnato il titolo di "Mani".

Servizi

Dopo la sua apertura, il Leviatano Spiaggiato divenne il luogo più popolare di Neverwinter per bere e giocare d'azzardo. La taverna ospitava spesso gruppi di intrattenitori che si esibivano nella "stiva" e sul "ponte". Quando questi intrattenitori si esibivano sul "ponte", chi si trovava nella taverna poteva sentire la musica da qualsiasi punto della nave.

Oltre a far divertire i suoi avventori, il Leviatano spiaggiato era anche sede di molti affari loschi, sia legali che illegali. In qualsiasi momento, gli abitanti di Neverwinter si riunivano qui per concludere accordi commerciali, intermediare beni rubati, scambiare informazioni di ogni tipo o per complottare. Gli affari che si svolgevano nella taverna raramente passavano inosservati agli agenti di Dagult Neverember, che frequentavano il bar a tutte le ore.

Un tipo di birra ambrata, giustamente chiamata Leviathan ale, era la birra della taverna. Una delle bevande speciali servite al Leviatano Spiaggiato era il Dwarven Celebration Brew, noto anche

Albatross	qualcuno che porta sfortuna all'osteria
Zavorra	un ubriacone
Chiudi i portelli	"Chiudi la bocca"
Bompresso	una spada , specialmente una grande
Cabestano	una botte di birra o vino
Luci morte	occhi, specialmente quelli di una persona ubriaca
Ristagno	noia
Bevi la moneta	un invito a diventare un nuovo membro della "ciurma"
Nutrire i pesci	riferendosi ad un membro dell'"equipaggio" non presente
Pacchetto Flash	un debole
Furole	magia
Pacchetto pesante	una persona forte
Tallone	per cadere
Bacia la Signora	"sii gentile con Andrella "
Sferzare	"Finisci il tuo drink"
Posiziona	Accetta di non piacere a qualcuno
il Macchia nera	
Ingranaggio della presa	un chiassoso gruppo di avventori
Corsaro	un cliente all'osteria
Scrimshaw	Scritti o incisioni (da Scrimshaw)
Ombrinale	la bocca
A corto di mani	quando le cameriere non possono prendere ordini al momento
Ha fatto scivolare la sua corda	qualcuno che è svenuto o è altrimenti incapace
Pesi	un sostenitore che non è un membro della "crew"

come "Liquido del Coraggio". Tra i cibi offerti, gli ospiti potevano assaggiare torte speziate delle Montagne della Spada, uno strano ed esotico stufato di ragno di Neverwinter, teniamo le pancette da viaggio e ordiniamo il banchetto del viaggiatore da portare via

PNG

Harrag (Guerriero Liv 9)

In età avanzata, Harrag era un uomo magro ma con una pancia molto pronunciata, che aveva perso una gamba in un combattimento contro i sahuagin durante i suoi anni da pirata. **Personalità:** Durante gli anni della giovinezza, Harrag era descritto come un uomo senza scrupoli. In età avanzata, nonostante l'aspetto burbero, Harrag era un uomo molto compassionevole e trattava i clienti abituali della sua taverna come compagni leali e fidati. Era anche descritto come un tagliagole quando faceva affari. Si vantava di essere uno spirito libero e si faceva sentire quando qualcuno insinuava che fosse il lacchè di un'altra persona. Allo stesso modo, era noto per allontanare chi si avvicinava troppo a lui.

Len-jes (Elementale dell'acqua, Cugina di Umi) **Descrizione** Len-jes era nota per le sue cicatrici. **Personalità** Len-jes sembrava essere calma e raccolta, ma in realtà la furia del Caos Elementale ardeva in lei. **Attività** Len-jes era l'ammiraglio, il capo dell'erario e il contabile di Neverwinter. In qualità di maestro del commercio di Neverwinter, era fondamentale per far fluire il commercio nella città.

Abilità Len-jes era una "idromante", quindi le sue capacità erano più forti di quelle dei normali genasi watersoul. Aveva la reputazione di essere una potente combattente.

Storia Anni prima del 1479 DR, Len-jes era una corsara nel Mare delle Stelle Cadute. Tuttavia, i suoi nemici la costrinsero a fuggire e a nascondersi a Waterdeep. Nella Città degli Splendori, Len-jes fu contattata da Dagult Neverember, che la assunse come capitana di porto di Neverwinter. Nel 1479 DR, divenne una residente semipermanente del Leviatano Spiaggiato. Durante i disordini civili causati dal presunto "erede perduto di Alagondar", Len-jes si schierò con i lealisti di Neverember.

Voci di corridoio La gente non era sicura della vera lealtà di Len-jes. Molti credevano che lavorasse sotto copertura per i Thayan, gli Ashmadai o per i pirati di Laerakond, mentre altri credevano che fosse un'agente di Harper. Per altri, invece, era solo una lacchè assetata di potere di Neverember.

Umi (Elementale di Acqua, Cugina di Len) **Descrizione** Simile a Len-jes Attività Umi era conosciuta come la "timoniera" del Leviatano Spiaggiato perché era come il garante non retribuito della taverna. Quando le cose andavano fuori controllo, Umi aiutava a calmare le risse e ad allontanare i clienti problematici. Ogni volta che sedava una rissa veniva ricompensata con drink gratuiti per la serata. Si prese cura anche di Harrag, il proprietario del Leviatano Spiaggiato, cercando di proteggerlo dalle trame di Dagult Neverember quando possibile. Umi era coinvolta anche in attività meno gustose. Ha servito come persona di contatto per molti tipi di affari illegali a Neverwinter.

Bobrik Nano corpulento Attività Bobrik era conosciuto come il "nostromo" del Leviatano Spiaggiato, perché era un punto fisso della taverna e passava tutto il tempo a bere. Bobrik era rispettato e temuto dagli altri avventori per il suo caratteraccio, e solo il proprietario del Leviatano Spiaggiato, Harrag, osava chiamarlo "il nostromo" a voce alta. Curiosità Bobrik aveva una scimmia da compagnia che aveva chiamato "Scimmia".

Markul umano, media statura, vestiti modesti e capelli marroni sui 60 anni Attività Markul era

conosciuto come la "vedetta" del Leviatano spiaggiato perché trascorreva il suo tempo vigilando su tutto ciò che accadeva nella taverna. Poiché era a conoscenza di molti avvenimenti del Leviatano spiaggiato, alcuni avventori preferirono corromperlo per comprare il suo silenzio. Nessuno osava chiamarlo in faccia "la vedetta", e di solito solo i membri dello staff usavano quel soprannome per riferirsi a lui, sempre in tono basso.

La gente non sapeva che Markul era in realtà una delle persone più ricche di Neverwinter e il mecenate di molti degli affari più squallidi che si svolgevano nella taverna.

Ettain Ettain era conosciuto come il "saldatore" del Leviatano Spiaggiato perché era responsabile della manutenzione delle infrastrutture della taverna. Era anche uno dei falegnami più abili che vivevano a Neverwinter intorno al 1479 CV. In quanto tale, Ettain conosceva ogni centimetro del Leviatano Spiaggiato ed era a conoscenza della stanza segreta in cui Harrag, il proprietario del Leviatano Spiaggiato, aveva conservato la sua fortuna personale. Ettain era un vero amico di Harrag e non tradì mai la sua fiducia. Inoltre, era una delle poche persone che cercavano sempre di proteggere Harrag dalle trame di Dagult Neverember.

Korin Draconide di media statura, mingherlino, suona il violino, pantaloni attillati, bandana rossa e piercing al naso **Le attività** Korin era conosciuto come il "cantore" del Leviatano Spiaggiato perché si esibiva sempre nella taverna. Korin era un tipo amichevole, felice di raccontare storie e di cantare canzoni da bere e melodie marine. In alcune occasioni, ha cantato una cupa nenia su un uomo che ha perso la sua famiglia a causa di cultisti del diavolo, dimostrando un vero talento.

Storia In un momento precedente al 1479 DR, la famiglia di Korin fu uccisa da cultisti Ashmadai che operavano a Neverwinter. Korin andò a vivere a Neverwinter nella speranza di rintracciare i cultisti e vendicarsi.

6.4.2 Taverna Driftwood

Servizi forniti Bevande, pasti, camere La Taverna Driftwood era una raffinata locanda e taverna, che fungeva anche da museo, situata nel distretto di Blacklake di Neverwinter tra la fine del 14° e la fine del 15° secolo DR. Nella seconda metà del 1400 DR, era gestita da Madame Rosene. Descrizione Si trovava all'interno di una torre parzialmente crollata.

Interno La taverna Driftwood era decorata con curiosità, oggetti di recupero e cimeli provenienti da tutta Neverwinter prima della sua devastazione. Una vecchia statua di un'amata fontana si trovava agli angoli, le fioriere di un vinaio di Neverwintan erano montate sulle pareti e riempite di fiori, porte ornate prese dalle macerie fungevano da tavoli raffinati, la porta della latrina sfoggiava il pomello e il battente della casa di un nobile e lastre intatte di vetro colorato erano appese al soffitto e caricate con centinaia di candele da usare come lampadari. Il tutto appariva di buon gusto piuttosto che pacchiano. Gli avventori della Taverna Driftwood ritenevano che questo fosse il modo giusto per onorare il passato della Città delle Abili Mani. Rosene avrebbe rifiutato qualsiasi oggetto offerto che non riteneva degno.

Atmosfera Il locale si rivolgeva a una clientela più ricca rispetto ad altri locali simili di Neverwinter e i suoi clienti erano in gran parte avventori di lunga data, cittadini e amici. Sia i nobili di Neverwintan che quelli di Waterdhavian, compresi i Margaster, potevano essere visti nella sua sala comune. I mercenari di Mintarn lo evitavano a favore di locali più economici. Inoltre, i visitatori di Neverwinter venivano qui per osservare le reliquie di Neverwintan e conoscere la vecchia città.

Si trattava di un luogo di pacifica contemplazione, non di baldoria, ma anche queste cose non erano sconosciute.

Servizi Bevande, pasti e camere erano piuttosto costosi nella taverna Driftwood intorno al 1479 DR. Si potevano anche ascoltare storie sulla vecchia Neverwinter da Madame Rosen, almeno dopo aver pagato le bevande e i pasti.

Madame Rosene Maga di settimo livello, donna affascinante ben vestita sui 50 Personalità Madame Rosene era lenta a fidarsi degli estranei, preferendo avere a che fare con gli abitanti di Neverwinter che vivevano lì da prima dell'eruzione del Monte Hotenow.

Attività Oltre a essere la proprietaria della Taverna Driftwood, era anche la leader della fazione conservatrice del movimento insurrezionale dei Figli di Alagondar, i Graycloak.

6.4.3 Castello di NEver

Proprietario: Dagult Neverember

Struttura Navigare verso Neverwinter Il Castello di Never sovrasta la città vista dal Mare delle Spade.

Le alte e scintillanti torri del Castello Never erano la prima cosa che i visitatori che arrivavano via mare vedevano di Neverwinter. Si trattava di un edificio in pietra di imponente statuta, che testimoniava le conquiste architettoniche della città. Il castello era circondato da una strada circolare e i tre ponti simbolo della città - il Delfino, il Wyvern Alato e il Drago Dormiente - si irradiavano da esso per collegarsi al distretto sud-occidentale della città.

Il Castello fu pesantemente danneggiato dall'eruzione del Monte Hotenow durante la Rovina. Metà delle sue torri si sgretolò, il muro occidentale crollò e i cortili furono disseminati di statue rovesciate e pezzi di pietra caduti. Essendo costruito su solide fondamenta, tuttavia, il resto del castello è rimasto per lo più intatto. Nel 1489 DR, il Castello Never era ancora in rovina, ma negli anni successivi sarebbe stato sgomberato e in gran parte ricostruito.

L'interno L'interno del Castello Never era costituito da lunghi corridoi, eleganti cabine e sale di ritrovo. Conteneva anche spazi più utilitari, come le celle delle prigioni e un'armeria dove venivano conservate e forgiate le armi.

Durante la Rovina, gli incendi hanno spazzato via l'interno del castello, lasciandolo pieno di cenere e polvere che vorticava intorno a qualsiasi esploratore o mostro che si aggirava per i corridoi silenziosi. Mentre molte stanze erano crollate, altre erano rimaste intatte, a volte in modo inquietante, comprese alcune delle aree più fortificate del castello, in particolare l'armeria, la sala grande e le segrete. L'intero luogo puzzava di cenere e i lamenti e i singhiozzi degli spiriti morti durante l'eruzione riecheggiavano nelle sale. Le torri e i piani superiori erano ricoperti di ragnatele alla fine del XV secolo.

Atrio Durante il periodo di massimo splendore della famiglia Alagondar, il castello conteneva un giardino all'aperto e una voliera. Conteneva una bella collezione di fiori e altre piante, oltre a splendidi uccelli in gabbie ornate. Dopo la Rovina, sia le piante che gli uccelli furono lasciati marcire e l'atrio fu invaso da aggressivi miconidi nati dalle spore di qualcosa della collezione di piante. Alla fine del XV secolo DR era riuscita a sigillare completamente il tetto, un tempo aperto, intrappolando l'odore di marciume e le fioriture di funghi all'interno.

Sala Grande La Sala Grande del castello era arredata in marmo con un tappeto rosso e ospitava il trono del sovrano della città. La sala conteneva antiche difese magiche che davano l'allarme e sigillavano il cancello se il castello veniva attaccato.

Sala degli specchi Questo lungo corridoio, con un'enorme finestra su un'estremità, era ornato

da specchi a figura intera e veniva utilizzato dalla famiglia reale per esercitarsi nella postura e nell'aspetto. Tuttavia, quando il Monte Hotenow eruttò, questo si rivelò uno dei luoghi più terribili del castello: prima gli specchi si frantumarono, riducendo in pezzi tutti gli occupanti, prima che i gas vulcanici brucianti attraversassero la finestra e incenerissero i corpi. La ferita spirituale lasciata dalle vittime ha fatto sì che la cenere e il vetro della stanza si animassero e rievocassero lentamente l'evento ogni volta che un essere vivente entrava nella stanza. A quel tempo era nota anche come Sala degli Specchi di Cenere.

Il caveau I tesori del Castello Never e dei suoi occupanti erano conservati in un caveau sicuro, noto per essere uno dei luoghi più protetti della Costa della Spada. Le saracinesche alle finestre e un allarme che mobilitava rapidamente le guardie dovevano garantire che nessun ladro che si fosse avvicinato al caveau sarebbe riuscito a fuggire. Alla fine del 1490, la porta del caveau era protetta dal sigillo arcano di Mordenkainen.

Neverneath Conosciuto anche come il "Labirinto senza fine", Neverneath era il complesso di catacombe del Castello Never, contenente una prigione fortificata e vaste cripte, come la tomba di Lord Halueth Never. Queste catacombe erano protette magicamente per mantenere l'integrità strutturale dell'edificio sovrastante, ma la Peste Incantatrice ha alterato nel tempo la protezione magica, aumentandone il potere e conferendole una sensibilità malevola e la capacità di rimodellare i corridoi di Neverneath a piacimento per confondere e intrappolare gli intrusi. I corridoi potevano riavvolgersi su se stessi, formando anelli infiniti pieni di trappole mortali e gargoyle che attaccavano qualsiasi cosa si muovesse. Si dice che nelle profondità delle viscere del Neverneath vi siano collegamenti con lo Shadowfell e con l'Underdark.

Tomba di Halueth Never Nelle profondità del castello si trovava l'ultima dimora di Lord Halueth Never. Il suo corpo giaceva su una grande lastra di pietra ed era protetto da un anello di dodici spade incantate e scintillanti che si sarebbero animate e avrebbero attaccato qualsiasi intruso se non avesse seguito le istruzioni criptiche scritte sulle lastre. Era inoltre protetto dalle statue incantate dei suoi servitori più fidati, tra cui quelle dei nove Neverwinter originali.

Cripta dei Nove I Nove di Neverwinter, nove guardie del corpo d'élite di Nasher Alagonadar e difensori della Casa Alagondar, sono stati sepolti in una cripta sigillata magicamente nelle profondità del Neverneath. Quest'area consisteva in una camera circolare di 61 metri di diametro, riempita di torce sempre accese, che circondava una volta interna sigillata con il sigillo di Neverwinter e protetta da una potente magia. All'interno, la Volta Interna era scolpita con immagini idilliache dell'Estate, illuminate da una luce fioca che irradiava da nove bare di marmo disposte a raggiera intorno a un trono d'oro.

Le buche Quando il Castello Never fu sgomberato e tornò in uso alla fine del XV secolo, una sezione sotto le rovine fu adibita a prigione per i criminali condannati a morte per crimini gravi, tra cui l'omicidio e il tradimento (compresa l'evasione fiscale). Questo sotterraneo, noto come "i buchi", era pesantemente sorvegliato e ospitava esecuzioni di massa una volta ogni giorno, in cui i condannati venivano impiccati pubblicamente. Ai prigionieri era concesso un ultimo pasto consegnato da amici e familiari il giorno prima della loro morte, ma per il resto chiunque fosse stato sorpreso a entrare nelle buche veniva condannato alla reclusione anche in esse. La prigione era accessibile solo attraverso un'unica entrata, pesantemente sorvegliata, situata al livello principale del castello, anche se si vociferava di un tunnel segreto infestato da mostri che collegava le buche alla riva del Blacklake.

Le attività Prima della Rovina, il castello era la sede del signore di Neverwinter. Nel 14° secolo d.C., regnanti come Nasher Alagondar ricevevano i visitatori. Alla fine del 15° secolo d.C., Dagult Neverember aveva restaurato il castello a sufficienza per potervi tenere nuovamente corte.

6.4.4 PiùSoldiPiùPrestiti

Descrizione PiùSoldiPiùPrestiti era un negozio specializzato nel commercio di valuta. Per una piccola somma, le persone potevano cambiare il denaro da e verso una valuta diversa. Il negozio era pesantemente protetto da orrori elmati.

6.4.5 Casa delle Mille Facce

Proprietaria: Theryis

la Casa dei Mille Volti era una taverna situata nel Distretto di Blacklake di Neverwinter. Era il quartier generale degli Arpisti di Neverwinter negli ultimi anni del 15° secolo DR. Descrizione L'edificio prendeva il nome dai numerosi specchi e manichini posizionati nella sala comune. C'erano tre ingressi alla Casa, due sul lato nord e uno sul lato sud, e molti specchi e manichini erano posizionati intorno ad essi, invitando gli avventori ad entrare. Tutti i manichini erano vestiti secondo la moda popolare a Neverwinter negli ultimi anni del XIV secolo.

Inoltre Oltre a essere una taverna, la Casa dei Mille Volti era anche una locanda. Una notte nella Casa costava 1 mo per ospite.

Therysis Personalità Theryis era una persona serena e comprensiva, in contrasto con la personalità del fratello.

Relazioni Theryis era la sorellastra di Toram.

Capacità Theryis era un'arciera arcana.[

Attività Oltre a essere un'Arpista, Theryis era anche proprietaria e amministratrice della Casa dei Mille Volti.

6.4.6 Accademia della Stella Splendente

Servizi L'Accademia delle Stella Splendente insegnava ai suoi studenti a creare e apprezzare l'arte, oltre che a conoscere le erbe, le conoscenze e le abilità agricole e a conoscere gli animali selvatici in base all'odore, al suono e alle tracce. La scuola vendeva anche dipinti, erbe, ricette, disegni di riferimento per gli animali e pozioni curative.

Tuttavia, la scuola si rivolgeva anche a persone che volevano imparare a preparare pozioni più pericolose, come quelle che inducevano il sonno, l'aumento delle sensazioni o la lussuria. Si diceva anche che la scuola vendesse anche veleni.

6.4.7 Villa Vellgard

Mordal Vell (Ladro, Livello 6) Descrizione Il maniero era fiancheggiato da cancelli di metallo e da un muro interno in grado di fermare un piccolo esercito.

Storia Mordai Vell ereditò il maniero dopo l'eruzione del Monte Hotenow, nel 1451 DR, quando tutti i suoi parenti umani morirono nel cataclisma. In seguito ha riadattato il maniero per utilizzarlo come quartier generale della sua cellula Ashmadai.

Mordal Vell Personalità Era affascinante e manipolatore e aveva un ruolo in molti avvenimenti di Neverwinter. È stato anche descritto come "l'arroganza incarnata" a causa del suo comportamento.

Attività Vell era il capo di una delle cellule Ashmadai che operavano a Neverwinter, ma le sue interpretazioni dei principi e degli editti di Asmodeus erano piuttosto liberali. Vell vedeva il suo servizio al dio dei Nove Inferi come un mezzo per raggiungere un fine, piuttosto che servire un padrone.

Possedimenti Vell era il proprietario di Vellgard Manor, una villa nobiliare nel distretto di Blacklake a Neverwinter.

6.4.8 Il Liuto Muto

Rebeth Laereeryn mezzelfo con un incantesimo può impedire che tutti i suoni provenienti dall'interno del suo negozio si diffondano all'esterno, se lo desidera. Descrizione Il Liuto Muto era popolare in tutti i Regni per i suoi liuti ben fatti. Il negozio era costruito attorno a una vecchia quercia. Il nome del Liuto Muto deriva da un incantesimo che la sua proprietaria, Rebeth Laereeryn, poteva lanciare per far tacere tutti i suoni all'interno delle sue mura.

Prezzi I liuti comuni del Mute Lute costano 900 mo, mentre quelli fatti su misura possono costare fino a 3000 mo.

6.4.9 Le meraviglie meccaniche di Dannar

Descrizione Le Meraviglie Meccaniche di Dannar era un negozio specializzato in costosissimi congegni a orologeria gnomici, lantani e nani. Ne erano un esempio le scatole di pietra focaia a carica automatica e a pulsante e i portagioie in electrum intarsiati di perle e dotati di ornamenti animati, come piccoli draghi a orologeria che rincorrevo le loro code attorno a uno specchio di vanità a scomparsa. Questi oggetti tendevano a stupire i visitatori.

6.4.10 Opere in porcellana Fineware di Jaesor

Proprietario: Jaesor Ryndyl

Descrizione Jaesor's era un negozio specializzato in lavori di porcellana. Questo negozio era popolare tra le famiglie famose di Neverwinter negli ultimi anni del 14° secolo.

Prezzi Un piatto dipinto su misura costava 20 mo, mentre un set di 20 pezzi costava 45 mo.

6.5 Enclave dei Protettori

6.5.1 Casa del Commercio di Tarmalune

Descrizione La Casa del Commercio aveva un grande magazzino situato nel Distretto dei Docks per immagazzinare le proprie merci. Disponeva anche di un punto d'asta all'aperto situato nell'Enclave del Protettore.

I mercanti di Tarralune utilizzavano un tipo di moneta unico, i Barre del Commercio di Tarmalune, fatti d'argento e con impressi i marchi commerciali di Tarralune. I lingotti potevano essere scambiati con equipaggiamento, cavalcature, contratti di avventura e altri oggetti di valore.

6.5.2 Sala della Giustizia

Personale **Soman Galt** 1467 DR-oggi

Personalità A causa di un forte condizionamento mentale, Galt era una persona introversa, solitamente persa nei suoi pensieri e che borbottava tra sé e sé. Tuttavia, era in grado di mostrare una sorprendente capacità di concentrazione quando doveva concentrarsi su qualcosa, e prendeva sempre sul serio il suo lavoro.

Era consapevole che Neverember lo considerava solo un lacchè, ma non gli importava, perché era un fedele servitore dei suoi veri padroni. Quando gli veniva ordinato dagli Abolitici, o quando la sua vita era in pericolo, Galt poteva diventare molto aggressivo e si preoccupava solo della distruzione.

Attività In qualità di sindaco di Neverwinter, Galt era responsabile del governo quotidiano di Neverwinter.

Era anche un fantoccio della Sovranità Abolitica e il suo ruolo era quello di informare i suoi padroni di qualsiasi evento importante e di influenzare il governo di Neverwinter in modi che fossero vantaggiosi per gli Abolitici.

La storia In gioventù, Galt era un abile esploratore e funzionario del governo. Grazie alla sua esperienza, fu scelto da Dagult Neverember come sindaco di Neverwinter quando questi diede vita al movimento Nuova Neverwinter nel 1469 DR.

A un certo punto, prima del 1479 d.C., Galt fu avvicinato da Rohini, che lo sedusse e riuscì a mandarlo dai suoi padroni, la Sovranità Abolitica, che controllò e modificò Galt per servirlo come loro burattino a Neverwinter.

Mercenari di Mintarn, Sacerdoti di Torm e Tyr

La posizione

La Sala della Giustizia si trovava su una scogliera che dominava il Mare delle Spade, sulla riva meridionale del fiume Neverwinter, vicino alla sua foce. Si trovava proprio di fronte al Ponte del Drago Dormiente dal Castello Never.

Prima della Rovina del 1451 DR, la Sala della Giustizia si trovava nel Nucleo della città, mentre dopo gli sforzi di ricostruzione degli ultimi anni del decennio 1470 DR, si trovava nell'Enclave del Protettore.

La struttura La chiesa, scintillante e simile a un castello, era costruita in pietra, ferro e legno ed era imponente ma bella da vedere. Era un edificio grandioso che poteva ospitare comodamente i giganti e nella sua grande sala c'era spazio sufficiente per far riposare i draghi.

Interni La chiesa si distingueva per gli alti soffitti, ma era decorata in modo sobrio, con diverse stanze per la routine quotidiana e il culto. Il sommo sacerdote aveva un proprio appartamento nel tempio.

6.5.3 Tomba di Traditori

Notevole occupanti Fenthick Moss (Era l'amante di Aribeth de Tylmarande.) Chierico 6 livello La Tomba dei Traditori era una cripta a Neverwinter, sulla Costa della Spada. Ubicazione La tomba si trovava a Neverwinter, vicino alla Chiesa di Tyr.

Struttura Una tomba di pietra, composta da tombe vicino all'ingresso.

Interno La tomba era composta da diverse sale e stanze, sorvegliate da non morti e con molte trappole.

6.5.4 Torre della Pesta

Proprietario : Rhazzad (Mago, Elfo della Luna)

Occupanti: Piaga

Servizi forniti Trattamento per gli appestati La Torre della Pace, in seguito nota come Torre della Peste, era una grande torre che si trovava nella città di Neverwinter durante il XV secolo DR.

"Non siamo più come prima, ma siamo ancora insieme" - Iscrizione sulle statue della

Fanciulla, della Madre e della Cora. Ubicazione

La torre si trovava nell'Enclave dei Protettori, oltre il ponte a sud-est del Castello Never.

Struttura

La torre aveva una forma circolare, con un corridoio esterno semicircolare che circondava una camera centrale a colonne. Le doppie porte dell'ingresso principale della torre si trovavano in cima a una piccola scala quadrata, che apriva al secondo livello dell'interno.

Sotto la torre stessa si trovava una serie di passaggi cavernosi, utilizzati principalmente come magazzini.

L'interno

Statua della torre La statua rossa della torre è rimasta "intatta" con mezzi sconosciuti

Entrando nella torre al secondo livello si accedeva al corridoio esterno semicircolare, all'interno del quale si trovava una camera circolare che si estendeva per tutta la torre fino all'ultimo piano. All'interno di questa sala centrale si trovava una grande scala doppia a spirale che si snodava fino ai numerosi piani della torre. La doppia scala circondava una massiccia statua di quella che sembrava essere una donna elfica con ali piumate e il corpo di un serpente.

Un tema artistico comune a tutta la torre era una serie di statue di pietra chiamate la Fanciulla, la Madre e la Cora. Si trattava di figure femminili di età variabile, che portavano rispettivamente un fiore, una cornucopia e un bastone. Ogni statua, in ogni luogo, poteva essere regolata sulla sua predella per essere rivolta verso le quattro direzioni cardinali.

Se si allineano le tre statue nella direzione corretta, si apre un passaggio nella torre.

L'atmosfera

La torre aveva un'architettura spaziosa e austera, con grandi corridoi fiancheggiati da colonne di pietra e cancelli interni di ottima fattura. Le pareti erano decorate con una serie di grandi arazzi e all'ultimo piano c'erano persino finestre con vetri colorati. L'interno della torre possedeva una certa sensazione di raffinatezza e austerità.

Attività

Sebbene non si conosca l'abitante originario della torre, questa era stata adibita a torre dei maghi dal malvagio incantatore Rhazzad. Trasformandola in quella che divenne nota come "Torre della Peste", il mago elfico condusse esperimenti sugli abitanti di Neverwinter modificati dalla peste.

6.5.5 Armi artigianali e armi magiche di Allis Lhyssich per nobili cause

Proprietario/i Allis Lhyssich (umano, devoto a Tyr): Lhyssich era famoso per essere in grado di lavorare con i rari minerali di meteorite e di ricavarne armi incantate. Gli è stata attribuita la creazione della spada del taglio della pietra, una spada magica eccezionale per combattere le creature malvagie e quelle fatte di pietra.

Armi artigianali e armi magiche di Allis Lhyssich per nobili cause era un negozio specializzato in armi che vendeva anche equipaggiamento standard. Ubicazione Il negozio si trovava vicino al cancello sud di Neverwinter. Servizi Il maestro fabbro, Allis Lhyssich, era uno dei pochi in grado di creare armi magiche con il minerale di meteorite. La procedura di lavorazione richiedeva tre giorni per realizzare queste armi di meteorite altamente incantate.

6.5.6 Cripte della Gilda dell'Orologio ad Acqua

Descrizione Il mausoleo era un complesso di ingranaggi, cascate e trappole, alimentato da elementi dell'acqua legati a mantenere in funzione le macchine per secoli. L'acqua del mare scorreva attraverso vene traslucide nelle pareti, riversandosi verso Luskan e Gauntlgrym.

6.5.7 Cimitero - Neverdeath

Descrizione Costituita da due ampie aree della città, approssimativamente quadrate, e circondata da un muro di pietra e legno, Neverdeath era il luogo di sepoltura di Neverwinter. Il nome deriva da una benedizione comune impartita ai morti. Finché la città rimaneva in estate, si credeva che i morti non si sarebbero trasformati in non morti. Le guide del destino dell'Ordine Eterno di Kelemvor erano responsabili della protezione di quest'area.

6.5.8 Armi e armature del Cavaliere Splendente

Descrizione Armi e armature del Cavaliere Splendente era una delle migliori armerie di Neverwinter, perché il suo proprietario era un mago che conosceva gli incantesimi che lo aiutavano a modellare il metallo, e che lavorava anche con i nani per creare buone armi e armature.

6.5.9 il Muro

Descrizione La Barriera fu costruita con pietre, legno e altri materiali presi dalle macerie di Neverwinter. Si estendeva dal cimitero di Neverdeath fino alla Casa della Conoscenza e al fiume Neverwinter. Gran parte della Barriera era costituita da ex manieri, torri e persino da una delle antiche caserme della Guardia. Era abbastanza grande da sovrastare gli altri edifici della città.

La Barriera era presidiata dalla Guardia di Neverwinter. Gli avamposti attraverso la Barriera erano sempre sorvegliati da almeno dieci guardie e gruppi di soldati e mercenari pattugliavano costantemente la Barriera da un capo all'altro, giorno e notte.

6.5.10 Casa della Conoscenza

Reggente: **Spivey Liethennsonc** 1496 DR descrizione

Era il sacerdote capo che presiedeva sia il tempio che la biblioteca della Casa della Conoscenza, e veniva descritto come un leader dal pugno di ferro. Era fragile, sia nel corpo che nel temperamento, e il suo respiro era pesante e affannoso.

Pur essendo più un amministratore che un incantatore, Liethennson era noto per occuparsi della rimozione di maledizioni come la licantropia come parte dei suoi compiti nel tempio.

Personalità

Liethennson era molto esigente nei confronti dei suoi sottoposti ed era noto per le sue lamentele e i suoi continui rimproveri per eventuali mancanze o carenze. Si arrabbiava rapidamente e raramente era gentile.

Storia Liethennson arrivò a Neverwinter probabilmente alla fine del 1480 d.C., quando la Chiesa di Oghma si impegnò a inviare membri del clero per restaurare la Casa della Conoscenza,[2] che era stata gravemente danneggiata durante la Rovina del 1451 d.C.[3] A metà del 1490 d.C., era responsabile dell'intero tempio e forse il suo ruolo più importante in questo periodo fu la gestione della ricostruzione. Nel 1496 d.C. le pareti esterne del tempio erano state completamente ricostruite, ma i lavori continuavano all'interno e all'arredamento. Durante questo periodo, il suo atteggiamento irritante fece sì che Kollette Kquarter e la sua squadra, i costruttori che supervisionavano la ricostruzione, abbandonassero il progetto.

Occupanti Chiesa di Oghma, rifugiati spellscarred (fino alla fine del Secondo Assolvimento), Ashmadai Divinità patrona Oghma La Casa della Conoscenza, nota anche come Sala della Conoscenza, era una biblioteca e un tempio di Oghma, il Legatore di ciò che è noto, nella città di Neverwinter della Costa della Spada Nord tra la metà e la fine del 14° e la fine del 15° secolo DR. Ubicazione Si trovava vicino al lato meridionale del Ponte dei Delfini, all'interno del distretto dell'Enclave del Protettore, all'estremità nord-orientale della Barriera, alla fine del 1400 DR. Una strada tortuosa che corre a sud-est della Casa della Conoscenza ospitava molti librai, rilegatori e scribi nel 1300 DR; uno di questi era Mappe e Leggende di Maskado.

Struttura

La Casa della Conoscenza era considerata uno degli edifici più imponenti di Neverwinter, una città la cui fama si era diffusa in tutta la Costa della Spada. Si trattava di un edificio imponentemente alto, con molte finestre e un tetto ad arco.

Dopo l'eruzione del Monte Hotenow nel 1451 d.C., la Casa della Conoscenza fu gravemente danneggiata e, alla fine del 1470 d.C., si trovava ancora in rovina, con le finestre di vetro rotte e un aroma di tomì polverosi ed erbe medicinali, a causa della sua ristrutturazione. I lavori di riparazione iniziarono intorno al 1489 d.C. e si protrassero fino alla metà del 1490 d.C., quando i muri e i pavimenti esterni furono completamente restaurati. I lavori proseguirono per le pareti interne e l'arredamento.

L'interno

Il santuario principale di Oghma si trovava al piano terra ed era aperto al pubblico. Al piano superiore si trovavano le aree di soggiorno del personale del tempio, gli uffici e i laboratori, mentre nel seminterrato si trovavano i magazzini e altri santuari per il culto privato.

La Casa della Conoscenza era anche una grande biblioteca, che conteneva di tutto, da mappe e storie a poesie e letteratura. I libri comuni e le pergamene, compresi i documenti del governo pubblico, erano ospitati al primo piano, mentre nel sottosuolo si trovava una biblioteca più sicura, nota come la Volta dei Tomi, dove erano conservati alcuni dei libri più rari e preziosi non presenti a Candlekeep. La Volta era ben sorvegliata e dotata di una complessa serratura a tre livelli, che la rendeva uno dei luoghi più sicuri di Neverwinter. Attività

Nel 1300 DR, il tempio offriva istruzione gratuita, con sessioni di insegnamento che raddoppiavano i servizi al Binder. Era una grande biblioteca che comprendeva storie, mappe, poesie e libretti scritti nel corso dei secoli.

In seguito all'eruzione del Monte Hotenow, tuttavia, alla fine del 1400 DR, il tempio servì come campo profughi e ospedale di fortuna, fornendo cure ai guardiani di Neverwinter feriti e alle persone colpite dal Baratro, nonché vitto e alloggio ai viaggiatori che davano una mano.

Nel 1490 DR era tornato a essere un luogo di apprendimento e un deposito di informazioni, oltre che un luogo di incontro.

6.6 Extra

6.6.1 Maschera in pietra di luna

Proprietaria : Liset Cheldar Relazioni Liset ha affermato di essere un discendente di Ophala Cheldarstorn.[1]

Descrizione

Nel 1479 DR, Liset era una donna di mezza età.[2]

Personalità

Liset cercava di prendersi cura dei suoi ospiti, era amichevole e le piaceva flirtare con gli uomini

che la incuriosivano.

Attività

Liset è stata una delle poche sopravvissute all'eruzione del Monte Hotenow. Fuggì dalla città dopo la distruzione di Neverwinter.

Qualche tempo prima del 1479 DR, Liset si avvicinò a Lord Dagult Neverember e lo convinse a permetterle di reclamare la sua eredità, la locanda Moonstone Mask nell'Enclave del Protettore. Lo convinse anche a sponsorizzare la riapertura della locanda.

A partire dal 1479 DR, era piuttosto popolare tra i mercenari di Mintarn assunti da Lord Neverember.

Voci di corridoio

Alcuni ritenevano che Liset avesse sedotto Neverember per convincerlo ad aiutarla a reclamare e riaprire la Maschera.

Alcuni ritenevano anche che Liset lavorasse per forze sinistre, di sua spontanea volontà o costretta a farlo, e che il suo volto amichevole fosse solo una facciata. Tuttavia, le persone che credevano a queste voci non erano sicure dell'identità della forza che si celava dietro Liset: alcuni indicavano i Thayan o i Netherese, mentre altri credevano che fosse una schiava della Sovranità Abolitica.

Servizi forniti Torte calde (dal 1366 DR) Ottimo vino feywines e forte liquore nanico (dal 1479 DR)

Il personale

Il personale era composto esclusivamente da donne che indossavano maschere luminose e bordate di pietra di luna (da cui il nome del locale) e abiti neri trasparenti. Erano conosciute come amichevoli e sagge, nonché rinomate giocatrici di molti giochi. Non rivelavano mai la loro vera identità e indossavano sempre la maschera mentre lavoravano. Questo senso di anonimato li rendeva confidenti rinomati in tutta la Costa della Spada e oltre. Tutti i membri del personale indossavano anche amuleti magici che li proteggevano dalla lettura del pensiero e dalla magia che controlla la mente e permettevano loro di inviare messaggi mentali tra i portatori di altri amuleti.

I cuochi, invece, erano tutti maschi.

Nel 1374 DR, la Maschera era di proprietà e gestita da Ophala Cheldarstorn. Nel 1479 DR, il proprietario era il presunto discendente di Ophala, Liset Cheldar.

Descrizione La Maschera di Pietra di Luna era un edificio a cinque piani. Il primo piano era la sala da pranzo, illuminata da un enorme focolare e da lanterne appese ai lati della grande scala. I tre piani successivi avevano la particolarità di essere insonorizzati, grazie alla magia lanciata durante la costruzione della locanda. Questi piani erano dedicati all'affitto delle loro lussuose stanze ai viaggiatori e agli avventori abituali. Il quinto piano fungeva da sala delle feste. Il tetto era dotato di una piattaforma di atterraggio per i destrieri alati e le navi volanti.

Dopo la Spellplague del 1385 DR, la terra intorno alla locanda si liberò e iniziò a fluttuare nell'aria, diventando un earthmote. Per mantenere il lombrico in posizione fissa, i proprietari della Maschera commissionarono una serie di pesanti catene abbastanza grandi da tenere fermo un gigante, mentre un ponte galleggiante e instabile permetteva agli avventori di accedere da terra. Intorno al 1479 DR, Liset Cheldar commissionò un portale magico per consentire un accesso più facile e confortevole alla Maschera.

Difese A partire dal 1366 d.C., Ophala aveva a disposizione dodici orrori da battaglia per proteggere la Maschera. Era anche un'abile e potente maga.

Intorno al 1479 d.C., la Maschera fu protetta dai suoi protettori, per lo più mercenari di Mintarn assunti da Lord Dagult Neverember. Servizi

Il Mask serviva molti tipi di piatti di carne su ordinazione, tra cui singolari pasticci caldi a base

di cinghiale e vitello, pancetta e rognone, frutti di mare o fegato di pollo. Il suo piatto di spiedini Daintyfish era preparato con venti pesciolini chiamati silverflashes. I Daintyfish venivano immersi nel burro alle erbe e sfrigolati alla fiamma fino a diventare croccanti. Allo stesso modo, il Mask offriva un menu assortito di zuppa di cozze e basilico, zuppa di pesce, zuppa di tartaruga, brodo di polpo, funghi inzuppati in una salsa alle erbe e all'aglio, scalogni e finocchi immersi in un brodo di pollo al prezzemolo e alla menta. Per quanto riguarda i dolci, il Mask offriva torte di more e mele, condite con crema e mandorle a fette; uva spina grande come un palmo, crostate di mandorle e, quando era disponibile il cioccolato, fragole con una copertura di cioccolato ghiacciato.

Dal 1479 DR, una tavola di vendita permetteva di offrire lavoro a mercenari e avventurieri. Prezzi

Una camera per una notte aveva un prezzo di 16 mo, comprensivo di servizi di scuderia e di tutto il cibo e le bevande desiderati, mentre una singola cena aveva un prezzo di 10 mo. Se un cliente desiderava la compagnia di una delle dame dello staff, il conto veniva maggiorato di 45 mo.

Il vino di buona qualità costava 6 mo, il vino di fuoco 9 mo e l'elverquisst 20 mo. Un bocciale di birra o sidro costava 4 mr.

A partire dal 1479 DR, Liset ha aggiunto al suo menu il pregiato feywine e il forte liquore nanico. Un bicchiere costava mo mo, mentre una bottiglia costava 50 mo.

Una rara prelibatezza, il soufflé all'uovo di ragno, veniva servita alla locanda per soli mo mo.

6.6.2 Ponte del Drago dormiente

Descrizione Il ponte è stato scolpito con le sembianze di un drago.

Posizione Il ponte del Drago Dormiente, insieme agli altri due ponti, si irradiava dal Castello Never, collegandolo al resto della città. Nel caso del Drago Dormiente, collegava il castello con la Sala della Giustizia.

La storia Durante la Rovina del 1451 DR, il Ponte del Drago Dormiente fu distrutto dal cataclisma.

Nel 1479 DR, il Ponte del Drago Dormiente fu il luogo dell'ultima battaglia dell'assedio di Neverwinter.

6.6.3 Ponte Wyvern alato

Descrizione Il ponte è stato scolpito con le sembianze di un wyvern. Si distingueva dal ponte del Drago Dormiente per le sue ali allungate.

Posizione Il Ponte del Wyvern Alato, insieme agli altri due ponti, si irradiava dal Castello Never, collegandolo al resto della città. Nel caso del Wyvern alato, collegava il castello con la piazza del mercato della città.

6.6.4 Ponte del Delfino

Descrizione Il ponte è stato scolpito a forma di delfino.

Posizione Il Ponte dei Delfini, insieme agli altri due ponti, si irradiava dal Castello Never, collegandolo al resto della città. Nel caso del Delfino, collegava il castello con la Casa della Conoscenza.

La storia Durante la Rovina del 1451 DR, il Ponte dei Delfini fu distrutto dal cataclisma.

6.6.5 La cavità di Scalefather

Società Razze Lizardfolk La Grotta di Scalefather era una grotta tortuosa che si trovava nella palude di Vilebog a Skyhold dei Pirati.

Descrizione

La caverna comprendeva una formazione naturale di grotta i cui tunnel sono stati aggiunti da influenze non naturali. Travi di legno di sostegno si trovano lungo le pareti ricoperte di muschio della grotta, così come massicce radici di alberi che si estendono nel sottosuolo dalla palude sovrastante.

I soffitti della grotta presentavano numerose aperture, che consentivano ai flussi d'acqua di scendere dalle zone umide e di accumularsi sul pavimento della caverna. Pochi di questi fori permettevano alle colonne di luce di brillare all'interno, fornendo un'illuminazione limitata in alcune aree.

Geografia

Si trova nel tratto sud-occidentale di Vilebog, appena a ovest del luogo di schianto dell'astronave Magister's Hope.

Storia

Scalefather's Hollow fu saccheggiata dall'Eroe del Ponte del Drago Dormiente nell'Anno dell'Eterno, 1479 DR, mentre era alle dipendenze del gruppo di mercenari della Compagnia Yargo.

Abitanti

La grotta prende il nome da Scalefather, lo sciamano della tribù di lizardfolk che viveva nella palude di Vilebog.

6.6.6 Vilebog

Tipo Palude Regione Skyhold dei Pirati, Faerûn nord-occidentale Altezza 30 m Società Razze Lizardfolk Il Vilebog era un'ampia e pericolosa zona umida che si trovava in cima alla terramote nota come Skyhold dei Pirati, che si stagliava nei cieli della Costa della Spada settentrionale durante la RD del XV secolo.

Descrizione La fetida palude era considerata quasi inospitale a causa della sporcizia e delle malattie che avvelenavano le sue acque. Gli sciami di insetti si rivelavano più che un fastidio per chiunque tentasse di attraversare il suo terreno ripugnante.

A un certo punto della sua storia, per facilitare l'attraversamento dei corsi d'acqua della palude furono costruiti una serie di ponti di legno traballanti, che però col tempo si sono degradati e sono caduti a pezzi.

La geografia Vilebog Le fetide acque del Vilebog.

La palude si trovava nel tratto occidentale del earthmote, un po' più a ovest della Fortezza del Teschio.

Caratteristiche geografiche Non tutta la vita naturale presente nel Vilebog era dannosa o tossica. Alcune rare erbe medicinali potevano essere trovate da chi le osservava con sufficiente attenzione.

6.6.7 Ritiro del Re dei Pirati

Altezza 30 m Il Ritiro del Re dei Pirati, chiamato anche Covo del Re dei Pirati, era una città-fortezza costruita all'interno del globo terrestre noto come Skyhold dei Pirati. Era il dominio eterno di Bartholomew Blackdagger, il famigerato re dei pirati che terrorizzò il Mare delle Spade per oltre un decennio all'inizio del XV secolo DR prima di essere condannato alla morte eterna.

Descrizione Tana del Re Pirata Nelle profondità del nascondiglio del Re dei Pirati.

Il rifugio di Pugnale Nero comprendeva un piccolo e rudimentale insediamento in cima a un massiccio e labirintico forte costruito nell'isola galleggiante di Skyhold dei Pirati. Le sue semplici strutture erano costruite in pietra e malta o, più spesso, in legno e intonaco, mentre altre erano ricavate dalle carcasse di navi di legno riutilizzate.

La fortezza di pietra era di dimensioni e portata enormi e comprendeva cupe camere sotterranee interconnesse da corridoi pieni di trappole e delimitate da saracinesche di ferro. I sotterranei sotto la fortezza conducevano alle caverne naturali che si snodavano lungo il nucleo del earthmote. In tutta la rete di caverne si trovavano grotte isolate collegate da ponti di corda traballanti e grotte pittoresche nascoste dietro a cascate.

Una serie di lanterne che emettevano un fuoco blu simile a quello della Peste Incantata si trovava in tutti i passaggi intorno alla fortezza-isola volante dei pirati.

Geografia Flora e fauna Sia i sotterranei della fortezza che le grotte circostanti erano invase dalla rete di radici del fitto fogliame che si trova sulla superficie di Skyhold dei Pirati.

Storia Pugnale Nero in cima al Flagello Nero Il pugnale nero non morto che langue a bordo della Black Scourge.

A metà del XV secolo, a Bartholomew Blackdagger e alla sua ciurma fu impedito di lasciare la ritirata dopo che il re dei pirati, notoriamente avido, sfidò stupidamente il grande wyrm nero Garrundar il Vile. Dopo un assalto aereo fallito, il drago maledisse Pugnale Nero con la morte eterna, impedendogli di lasciare il suo dominio per non essere completamente disintegrato. Non volendo lasciare che sia un altro a dettare i termini della sua vita, o addirittura della sua vita ultraterrena, Pugnale Nero volle che la maledizione si diffondesse ai suoi uomini, costringendoli a rimanere avvinti a lui per sempre, mentre cercava la vendetta finale contro Garrundar.

Nell'Anno del Senza Età, 1479 DR, la vile maledizione che affliggeva i non morti del Ritiro del Re dei Pirati fu finalmente interrotta. Un gruppo di avventurieri lavorò insieme ai mercenari della Compagnia Yargo e a una banda di pirati pugnali neri ammutinati, fortunatamente risparmiati dalla maledizione che affliggeva i loro ex compagni di ciurma, per distruggere Bartholomew Blackdagger e i suoi luogotenenti una volta per tutte.

Luoghi degni di nota Black Scourge, l'astronave personale di Blackdagger, è rimasta attraccata al Ritiro del Re dei Pirati, incapace di solcare i cieli finché è rimasto sotto la vile maledizione. Abitanti L'intero forte era invaso da non morti che in vita erano membri della ciurma pirata di Blackdaggers. Tra gli uomini di spicco della ciurma c'erano il chirurgo della Black Scourge e il suo nostromo, un enorme essere orchesco noto solo come Thickgristle.

6.6.8 Fortezza del Teschio

Altezza 100 ft (30 m) Società Razze Lizardfolk, non morti Precedentemente: Pirati La Fortezza del Teschio era una roccaforte fortificata su Skyhold dei Pirati, costruita e utilizzata dalla ciurma di Bartholomew Blackdagger intorno al 15° secolo DR.

Descrizione L'ampio complesso della fortezza comprendeva un torrione in pietra costruito sul fianco di un dirupo roccioso a forma di teschio. Tra le mura del mastio erano state allestite delle impalcature di legno che consentivano l'accesso ai parapetti. La fortezza si estendeva per diversi piani sotto la superficie della terramote, formando un vasto torrione sotterraneo, perfetto per i pirati che volevano custodire i loro tesori.

Innento della Fortezza del Teschio L'interno della Fortezza del Teschio.

Al di là della fortezza stessa si trovava una semplice palizzata di legno con un paio di grandi porte che consentivano l'ingresso lungo un percorso prestabilito. Alte torri di avvistamento in legno

consentivano ai pirati del forte di vedere facilmente chiunque si trovasse al di fuori della palizzata o a coloro ai quali era stato concesso l'accesso all'interno.

Geografia Si trovava alla base di un picco situato a est della torbida zona umida di Vilebog, a sud del Ritiro del Re dei Pirati.

Difese Il forte era protetto da una rete di baliste posizionate nella Piazza del Mercato, a nord, vicino al Ritiro del Re Pirata. **Abitanti** In seguito alla decimazione dei pirati e alla loro trasformazione in non-morti, la maggior parte della Fortezza del Teschio fu invasa da lizardfolk che passarono sotto il dominio di Garrundar.

6.7 Fazioni

7 Waterdeep

7.1 Struttura

7.1.1 Descrizione Waterdeep

Metropoli: 1.347.840 abitanti.

Popolazione: umani (64%), nani (10%), elfi (10%), halfling (5%), mezzelfi (5%), gnomi (3%), mezzorchi (2%).

Governo: oligarchia (I Lord di Waterdeep, anonimi eccetto il Lord Svelato).

Religioni praticate: tutte, principalmente Deneir, Mystra e Oghma.

Importazioni: cereali, bestiame, cuoio, pietra, legno e merci esotiche.

Esportazioni: birra, armi, vestiti, arredamento, merci in cuoio, vasellame, metalli raffinati e ogni sorta di merce raffinata e finita.

Waterdeep è la città più cosmopolita di tutta Faerun, principalmente grazie al suo grande porto, ad un'ottima reggenza, ad uno spirito tollerante e ad una potente tradizione magica che generalmente “sforna” potenti maghi buoni, più che malvagi. In questa città si può trovare di tutto, ma non è un crogiuolo unico, bensì l'insieme di più culture che risplendono ognuna accanto alle altre. È soprannominata “La Città degli Splendori”, mai con ironia, poiché la gente del Faerun sa che Waterdeep è una meraviglia e che lì la vita è meglio che altrove. **Porte:**

7.1.1.1 Le Porte di Waterdeep

La Porta dei Troll (a nord-ovest): Waterdeep è una città famosa per le sue porte imponenti e la Porta dei Troll non fa eccezione. Situata a nord-ovest della città, questa porta prende il nome dalle statue di troll che decorano gli archi. È una delle entrate principali per i viaggiatori provenienti dalle terre selvagge a nord.

Sorveglianza: Questa porta è sorvegliata da guardie cittadine vigilanti che mantengono la sicurezza e il controllo degli accessi.

La Porta Nord: La Porta Nord di Waterdeep è una delle più trafficate e vitali, servendo come principale accesso per i mercanti e i visitatori che giungono dalla strada principale verso il nord.

Gestione: È gestita con attenzione dagli agenti delle guardie della città per garantire la sicurezza di chi entra e esce dalla città.

La Porta del Fiume: La Porta del Fiume di Waterdeep si affaccia sulle acque che attraversano la città, offrendo un accesso diretto ai porti e al traffico fluviale.

Controllo del Flusso: È un punto di ingresso cruciale per le merci che arrivano via fiume e per i marinai che attraccano lungo le banchine.

La Porta Sud: La Porta Sud di Waterdeep è una delle entrate più frequentate, conducendo al cuore commerciale e residenziale della città.

Sicurezza: È presidiata dalle guardie cittadine che assicurano un accesso sicuro per tutti i visitatori.

La Porta Ovest: La Porta Ovest di Waterdeep si apre verso le terre occidentali, collegando la città ai villaggi circostanti e ai commercianti che arrivano da ovest.

Importanza Regionale: Questa porta è essenziale per il commercio e le relazioni con le regioni occidentali.

7.1.1.2 I Quartieri di Waterdeep

Quartiere del castello: situato nel centro della città, comprende il monte Waterdeep e rappresenta la sede del potere, luogo dove alloggiano gli esponenti di spicco della nobiltà. È una fortezza difficile da espugnare, situata sul monte e stipata di catapulte per tenere lontani gli invasori. La più recente invasione è avvenuta nel 1369 DR da parte dei sahuagin. Qui risiedono sia la Guardia che la Vigilanza.

Quartiere del porto: rispetto al resto della città, questo quartiere è sporco, fetido, con costruzioni brutte e poco stabili: generalmente pericoloso.

Quartiere nord: è la parte di città riservata al ceto medio benestante, ai nobili minori e ai mercanti ricchi.

Quartiere del mare: è il quartiere più ricco della città, vi alloggiano le famiglie dei nobili e vi si possono trovare strade grandi e pulite, statue bellissime, negozi luminosi e costosi e la piazza principale, il Campo del Trionfo.

Quartiere meridionale: conosciuto anche come "Città Carovaniera", questo quartiere funge da magazzino, carico e scarico di merci da parte delle carovane che passano dalla porta sud della città. È molto ben pattugliato dalla Vigilanza e i suoi abitanti sono abituati a vedere stranieri sopravvivere, a cui fornire informazioni per alloggi e divertimenti.

Quartiere commerciale: questa porzione della città non è mai realmente inattiva, se non durante i festival. Durante la notte, molte luci (anche magiche) tengono vive le strade e i negozi di questo quartiere. Le gilde più importanti della città hanno la loro sede in questa zona, accanto alle proprie attività commerciali.

La città dei morti: è un grande cimitero aperto al pubblico durante il giorno e chiuso e sorvegliato durante la notte. I cittadini e gli stranieri che non vogliono essere visti durante i loro affari li svolgono sulle tombe di notte, solitamente. Le tombe sono anche custodite con protezioni magiche (si dice che alcune siano portali per altri piani, alcuni dei quali sono semipiani non in grado di supportare la vita, ma in grado di seppellire i morti).

7.1.1.3 Organizzazioni Cittadine

Vigilanza cittadina: uno dei due corpi armati di Waterdeep, mantenuti nel castello, ha la funzione di forza di polizia. Le guardie vestono in uniformi verdi, nere e dorate. Sono ben addestrate e ben equipaggiate con armatura di cuoio, manganello e spada corta. Preferiscono risolvere le controversie a voce, piuttosto che usare la violenza, ma se è necessario arrivare alle mani, usano il corno in dotazione per chiamare rinforzi;

Guardia cittadina: sono di istanza anche loro nel castello di Waterdeep, ma, a differenza della vigilanza, sono soldati professionisti, responsabili della difesa della città, a guardia dei cancelli, dei punti nevralgici e delle personalità importanti. Indossano un'armatura di piastre o un giaco di maglia e sono armati con spada corta e arco corto;

Altre forze armate di Waterdeep: sono le Mani Grigie, elite combattente locale, i Cavalca-Grifoni, con base sul Monte, e gli alleati Tritoni nel porto. I Magister sono invece i Giudici della città, chiamati “Vesti Nere” per via delle tuniche associate al loro ruolo.

Gilde: un tempo le gilde di artigiani e commercianti governavano la città, e per le loro faide interne, Waterdeep rischiò di essere spazzata via dall'invasione degli orchi. Per questo motivo, ora, queste gilde (sono circa 40) si occupano dei commerci e lasciano il potere politico ai Lord. La gilda di ladri della città, i Ladri dell'Ombra, fu scacciata circa un secolo fa. Tentano da allora di tornare, e altri poteri tramano nell'ombra, inevitabilmente;

Alleanza dei Lord: i Lord di Waterdeep presiedono un consiglio in cui, oltre a loro, ci sono anche i signori delle potenze della Costa della Spada e tutti coloro i cui interessi coincidono con quelli della città stessa;

Lord di Waterdeep: un consiglio di 16 membri che mantengono le loro identità segrete governa Waterdeep. I Signori compaiono in pubblico solo mascherati e coperti da protezioni magiche contro divinazioni di ogni sorta. L'unico “Lord Svelato” è Piergeiron Paladinson, paladino di Tyr, Protettore di Waterdeep e comandante della Vigilanza Cittadina e della Guardia Cittadina; il suo palazzo, al centro del castello, è la sede del governo. Le identità degli altri membri sono un mistero: l'unica certezza è che sono dei politici responsabili e delle ottime guide;

Vigile Ordine di Maghi Protettori: è fortemente consigliato che tutti i gli incantatori arcani si iscrivano a questa Gilda, se vogliono praticare la magia in Waterdeep. L'iscrizione costa 40 MO senza tasse annuali (a meno che non si aspiri allo stato di Membro della Gilda). I soci possono acquistare rare componenti magiche e alcuni oggetti magici alla Torre dell'Ordine, quartiere generale della Gilda;

Nobiltà: le famiglie Nobili di Waterdeep rappresentano una comunità estremamente facoltosa ed attiva politicamente ed economicamente: i Lord comandano dal punto di vista amministrativo

e legislativo, ma le famiglie nobili sono temute e rispettate in tutta la città; in fondo, ciò che comanda a Waterdeep sono i soldi.

7.1.2 Taverne/Locande

(Blu Scuro)

7.1.2.1 Satiro sazio Tipo: Taverna Piani: 2

Struttura Il Satiro sazio era un edificio a due piani, di forma irregolare, che si affacciava sulle strade o sul vicolo su tutti i lati tranne uno. Era adiacente all'edificio accanto su Trollkill Street.

7.1.2.2 Il riposo di Wyvern Tipo: Locanda Piani: 2

Descrizione Originariamente costruito come casa di guardia in pietra, il Wyvern's Rest era uno dei luoghi preferiti da guardie e guardiani. L'edificio era alto due piani. Sopra il bancone era appeso un grande wyvern impagliato.

Abitanti Un gobbo di nome Murklar era il custode della locanda.

Muklar Guerriero Livello 3

Murklar era in realtà un agente degli invisibili. Ha lavorato fino a un doppleganger di nome Ptola.

7.1.2.3 Taverna Storm's Front Tipo: Taverna

Struttura La taverna è stata decorata con un tema nautico in modo da sembrare una finta taverna di Dock Ward.

Storia Nel 1480 DR, la taverna Storm's Front fu rasa al suolo durante uno scontro tra il deva Jinnaoth Ir'Gadohn e l'angelo nero Sathaniel.

7.1.2.4 Taverna dell'Arpa D'oro Tipo: Locanda Piani: 2

Descrizione La locanda Golden Harp era alta due piani e costruita in pietra e ardesia. L'interno era allegro e ben illuminato. Un'arpa magica a volte fluttuava intorno alla locanda suonando musica per gli avventori.

7.1.2.5 Taverna Endshift Tipo: Taverna La Taverna Endshift era una taverna nel Rione Campo di Waterdeep alla fine del XV secolo. Era una tappa frequente per i membri della Guardia cittadina fuori servizio.

La storia Nel 1492 DR ci fu un alterco tra l'oste e un membro degli Shard Shunners, una banda di halfling mannari. Per punizione, la banda derubava spesso la taverna e aggrediva alcuni dei suoi avventori. Poiché la Guardia cittadina non pattugliava il Rione Campo, l'Ordine del Guanto potrebbe aver inviato un gruppo di avventurieri per indagare sul problema.

7.1.2.6 Il Leone infuriato **Tipo:** Taverna/Locanda

Descrizione Era ben sorvegliata e dotata di stalle sicure. In generale, era molto sporca e all'esterno si trovava un leone dorato e sporco. A volte gli abitanti lasciavano nelle fauci aperte del leone una testa di animale mozzata per scherzo, altre volte vi lasciavano teste di creature intelligenti come messaggio sinistro o avvertimento. All'interno, i vasi da notte erano anch'essi dorati con teste di leone. Il personale del locale era noto per la sua lentezza e la sua lentezza.

Patroni Un tempo, tre bande di avventurieri avevano preso casa al Leone Infuriato, ma quando una di loro tornò con grandi ricchezze saccheggiate da una rovina Netherese, le altre due le massacraron. Il tesoro rimase sconosciuto fino al 1366 DR.

Cibo e bevande Il cibo disponibile comprendeva arrosti, stufati e verdure. Su richiesta, il cuoco preparava un piatto di serpenti ripieni fritti in un intingolo di pollame con mandorle, uno dei suoi piatti preferiti. Era disponibile una zuppa di coda di fagiano elturiano, ma non era raro che al suo posto venissero utilizzati roditori e altre carni di bassa qualità. Si poteva bere vino e vino speziato, ma non si vendeva birra.

7.1.2.7 Le lacrime di una fanciulla **Alleati:** Le lacrime. **Proprietario:** Zobia Shrinsha

Descrizione La taverna era tranquilla rispetto ad altre situate in questa parte del Reparto Nord e gli avventori apprezzavano i suoi chioschi privati. Lo zar veniva servito al prezzo di 4 cp/jack e il vino variava dallo stesso prezzo fino a 20 mo al bicchiere per alcune pregiate lingue di drago del Tashlutan. Ogni ordinazione comprendeva cracker salati, sedano e pane fuso all'aglio e al formaggio.

Storia Il nome della taverna deriva da un'antica leggenda della Costa della Spada secondo la quale il miglior vino era costituito dalle lacrime di una fanciulla il cui pretendente era stato ucciso.

Abitant i Le Lacrime di una Fanciulla era di proprietà di una donna tranquilla di nome Zobia Shrinsha.

7.1.2.8 Il Corvo **Tipo:** Taverna

Descrizione della Locanda Il Corvo è una locanda malconcia e buia, situata in un angolo poco visibile di Waterdeep. Le pareti sono sporche e scrostate, mentre il pavimento è coperto di paglia sporca e resti di cibo. Le luci fiocamente illuminate creano ombre oscure che avvolgono gli angoli della locanda, rendendola un luogo di atmosfera sinistra e poco accogliente.

Il Proprietario Losco: Krandar il Nereida Il proprietario del Corvo è Krandar il Nereida, un individuo dal passato oscuro e poco raccomandabile. Vestito in modo trasandato, con una barba ispida e uno sguardo sempre sospettoso, Krandar è noto per i suoi affari loschi e per la sua capacità di evitare domande scomode. Gli avventurieri e i malviventi frequentano la locanda in cerca di informazioni, mercenari e contratti di dubbia legalità.

7.1.2.9 Carro di fuoco **Tipo:** Taverna **Proprietario:** Ulscaleer Anbersyr Teverna abbastanza costosa.

7.1.2.10 Wemic errante **Tipo:** Locanda **Piani:** 3 **Proprietario:** Cheth Thanion

Descrizione Il Wemic Errante era un grande edificio a tre piani. L'interno è ben illuminato e l'arredamento è pulito.

Attività Le stanze del Wemic Errante costavano 10 mo a notte e comprendevano la scuderizzazione, un servizio di cameriere per la pulizia o la riparazione degli attrezzi e una bottiglia di vino a persona per sera.

Abitanti La locanda era di proprietà di Cheth Thanion.

7.1.2.11 Il riposo del pellegrino **Tipo:** Locanda **Piani:** 3 **Proprietario:** Balaghast Brightlinggar

Descrizione Il Pilgrim's Rest era un edificio a tre piani.

Attività Questa confortevole locanda aveva prezzi moderati, almeno per gli standard di Waterdeep. Molti avventori vi soggiornavano durante le visite ai templi di Waterdeep. Una stanza privata poteva essere prenotata per 9 mo a notte e comprendeva la stalla e un pasto. Le stanze "a due" con una coppia di letti matrimoniali costavano 6 mo a notte, mentre una stanza comune con otto o più letti costava 4 mo a notte.

Abitanti La locanda era di proprietà di Balaghast Brightlinggar.

7.1.2.12 Ruota della nave **Tipo:** Taverna **Piani:** 2 **Proprietario:** Olhin Shalut

Descrizione La facciata della taverna era ornata da una scintillante ruota di nave, grande quanto un titano. La Ruota della nave era un edificio a due piani.

Attività La Ruota della Nave aveva la reputazione di essere una delle taverne più sicure in circolazione. La maggior parte delle attività all'interno della taverna non era più eccitante dei vecchi avventori che si guardavano cadere i capelli a vicenda.

Abitanti La taverna era di proprietà di un uomo di nome Olhin Shalut.

7.1.2.13 Cacciatori del crepuscolo **Tipo:** Taverna Cose di una taverna.

7.1.2.14 Barba di Misty **Tipo:** Taverna **Piani:** 4 **Proprietari:** Allet e Vindara Tzuntzin

Descrizione L'insegna esterna appesa sopra la porta principale raffigurava un marinaio barbuto con spesse perle d'acqua che scintillavano come un arcobaleno sulla barba. Le gocce d'acqua nella barba erano in realtà incantate per farle brillare alla luce.

L'edificio in pietra di quattro piani è caratterizzato da grandi finestre ad arco e da pluviali scolpiti a forma di seduenti fanciulle alate.

L'ubicazione La taverna si trova nella sezione orientale del Rione Nord di Waterdeep, lungo il lato est di Via Saerdoun, appena a nord della Torre Endcliff e tra Via Sulmor e Via Hassantyr.

Abitanti Parte di ciò che ha reso famosa la Barba Nebbia su e giù per la Costa della Spada è stato il personale, composto da creature esotiche o mostruose provenienti da tutto il Faerûn. Tra questi, uomini lucertola, miconidi, draghi fatati e persino alcuni scheletri e zombie controllati da altri membri dello staff. Altri membri del personale erano mutaforma o usavano la magia dell'illusione per alterare il proprio aspetto, lasciando gli avventori a bocca aperta perché non sapevano mai cosa avrebbero visto varcando la porta d'ingresso.

La maggior parte dei camerieri erano di solito folletti alati assunti per un mese alla volta, dopodiché di solito erano stufi della città e se ne andavano.

La taverna era di proprietà di una coppia di sorelle mezzelfe di nome Allet e Vindara Tzuntzin. Il barista era un impavido lucertolone di nome Munzrim Marlpar. Munzrim di solito si trovava a parlare con uno spettatore chiamato Thoim Zalamm.

Servizi Il Misty Beard era famoso per il suo burro all'aglio e la marmellata di uva spina. La frutta utilizzata per la stessa veniva coltivata nella fattoria del proprietario fuori città.

La storia Il Misty Beard nacque come taverna con il nome di Cat and Songbird. I proprietari di allora, entrambi membri della gilda dei ladri, morirono durante un attentato a uno dei signori di Waterdeep.

7.1.2.15 Sirena gentile **Tipo:** Taverna Sala da gioco **Proprietario:** Jhant Daxer

Descrizione La sala principale era caratterizzata da un alto tetto illuminato da luci sempre diverse.

Le attività La fama di questa sala da gioco si diffuse su e giù per la Costa della Spada. La Sirena Gentile aveva la più grande sala da gioco di tutta Waterdeep e forse anche di tutto Faerûn.

Abitanti La Sirena Gentile era di proprietà di Jhant Daxer nell'Anno dello Scudo, 1367 DR.

Difese Uno staff di venti abili buttafuori garantiva la sicurezza dei giocatori all'interno della sala. I buttafuori erano comandati dal Capocasa Eiraklon Marimmatar. Il suo secondo in comando era Ulthlo Relajatyr.

La storia La struttura era originariamente la villa di una casa nobile. Fu fondata da Lady Shaeroon Brossfeather, che ne fu proprietaria per molti anni prima della sua morte.

Voci e leggende Una misteriosa "carta della morte", frutto della maledizione di un mago pazzo, compariva di tanto in tanto durante le partite. Lo sfortunato giocatore che estraeva la carta della morte veniva attaccato da uno spirito vendicativo armato di falce e potenzialmente ucciso.

7.1.2.16 Minotauro Galoppante

Tipo Locanda

piani 2

Proprietario/i Waendel Uthrund

Struttura Questo complesso edilizio consisteva in due edifici. La locanda originale, più un edificio adiacente e un magazzino convertito. I due edifici adiacenti avevano due piani, mentre il magazzino aveva tre piani.

Interni Il piano terra della locanda principale ospitava una hall, un'area lounge aperta utilizzata dalla maggior parte degli ospiti e quattro sale riunioni private disponibili per il noleggio. Le pareti rivestite di queste stanze private nascondevano passaggi segreti utilizzati dai servitori per accedere alle stanze quando venivano chiamati dagli ospiti tirando una corda con campanello.

Il piano inferiore del magazzino convertito fungeva da stalle, il suo secondo piano conteneva le camere in affitto più economiche della locanda, mentre il terzo piano veniva utilizzato come alloggio per il personale.

Servizi Il locandiere pagava regolarmente dei giovani con qualche moneta di rame per arrivare ogni ora circa e urlare le ultime notizie.

Storia Alla fine del 14° secolo DR, di fronte a un successo travolgente come meta per i mercanti, il Galloping Minotaur decise di espandere le sue operazioni acquistando un negozio adiacente e un magazzino situato dietro la locanda.

Entro gli anni '60 del 1360 DR, quando Volothamp Gedarm venne a visitare l'attività, scoprì che la qualità del servizio al Galloping Minotaur stava scemando e che era troppo costoso. Egli concluse che la locanda stava diventando compiaciuta e dipendente dalla reputazione costruita nei precedenti anni per mantenere un flusso costante di affari.

7.1.2.17 Orsa Tonante

Tipo Taverna

piani 1

Proprietario/i Gorstag Spinafendente

Clientela Ritrovo per malviventi e mercenari

Atmosfera L'Orsa Tonante è una taverna dall'atmosfera cupa e misteriosa, frequentata principalmente da malviventi, mercenari e avventurieri di dubbia moralità. I suoi ambienti scuri e fumosi creano un'atmosfera ideale per contratti segreti e negoziati loschi.

Struttura L'Orsa Tonante è un edificio a un piano, caratterizzato da pareti di legno massiccio e tavoli grezzi. Le finestre sono spesso coperte da pesanti tende per mantenere la privacy dei clienti.

Servizi La taverna offre bevande forti e pasti sostanziosi a prezzi competitivi. È anche possibile noleggiare camere per la notte, ideali per coloro che preferiscono non essere trovati.

Storia L'Orsa Tonante ha una lunga storia come ritrovo per malviventi e mercenari a Waterdeep, resistendo alle varie incursioni della legge grazie alla discrezione dei suoi clienti e alla protezione dei suoi affiliati più influenti.

7.1.2.18 Spada Canterina

Tipo Taverna

di piani 3

Posizione Quartiere del Castello, Waterdeep

Storia Spada Canterina era una taverna situata a Waterdeep durante la metà e la fine del 14° secolo DR.

Descrizione La taverna si ergeva su tre piani.

Posizione Spada Canterina si trovava nella sezione nord-est del Quartiere del Castello di Waterdeep, in Bazaar Street vicino al Mercato.

7.1.2.19

7.1.2.20

7.1.2.21

7.1.2.22

7.1.2.23

7.1.2.24

7.1.2.25

7.1.2.26

7.1.2.27

7.1.2.28

7.1.2.29

7.1.2.30

7.1.2.31

7.1.2.32

7.1.2.33

7.1.2.34

7.1.2.35 Il Drago Infilzato **Tipologia:** Taverna
Struttura

Il Drago Spiedato era in pessime condizioni. Entrambe le finestre anteriori erano rotte e il tetto gemeva sotto il peso dell'ancora di una nave che lo aveva forato.

7.1.2.36

7.1.2.37

7.1.2.38

7.1.2.39

7.1.2.40

7.1.2.41

7.1.2.42

7.1.2.43

7.1.2.44

7.1.2.45

7.1.2.46

7.1.2.47

7.1.2.48

7.1.2.49

7.1.2.50

7.1.2.51

7.1.2.52

7.1.2.53

7.1.2.54 Portale Spalancato Piani: 4

Proprietario: Durnan

Tipo: Locanda

Staff Il Portale Spalancato era una locanda e taverna della città di Waterdeep, rinomata per essere la principale via d'accesso a Undermountain. Un pozzo all'interno delle sue mura conduceva al primo livello del vasto complesso di segrete. Era di proprietà e gestito dal famoso avventuriero Durnan il Viandante. Il nome "Portale Spalancato" si riferiva al pozzo profondo e alludeva anche all'abitudine degli avventori di raccontare storie selvagge. Naturalmente, la locanda era un'attrazione popolare tra i visitatori di Waterdeep e un punto di partenza comune, nonché un rifugio per le spedizioni nelle vaste segrete. A metà-fine del XIV secolo DR, lo Yawning Portal era di proprietà e gestito dal suo costruttore, Durnan, e da sua moglie Mhaere Dryndilstann con l'aiuto della figlia Tamsil Dryndilstann. In genere, la locanda aveva uno staff di 14 persone che vivevano nella locanda: il proprietario Durnan e la sua famiglia, due cameriere/cuciniere, due cuochi, quattro cameriere (che facevano gran parte delle pulizie), uno stalliere e due osti, come accadeva intorno al 1375 d.C.. Quando non erano in servizio, Durnan, la sua famiglia e le cameriere dormivano nelle stanze libere degli ospiti all'ultimo piano, oppure si spostavano nelle brande in cantina quando la locanda era al completo, mentre i cuochi, lo stalliere e gli osti occupavano il soppalco pieno di paglia della stalla. Dopo il ritorno di Durnan a Undermountain e la successiva assenza per quasi un secolo, la gestione della locanda passò ai suoi discendenti. Nel 1479 DR, un discendente diretto di Durnan, noto come Durnan il Sesto, gestiva la locanda in modo simile. Aiutato dalla moglie Kelsie, ebbe nove figli, tra cui Durnan il Settimo e Minuetto. In seguito, però, Durnan tornò a reclamare la proprietà della locanda, ricomprandola dai suoi discendenti e garantendo loro una tranquilla

pensione. In seguito, Durnan lasciò raramente il Portale Spalancato e mandò i suoi collaboratori a fare commissioni per lui. *Ti regalo un fiasco di birra se non mi parli del tempo.* Durnan

Struttura esterna A causa di incendi e altri disastri legati all'avventura, il Portale Spalancato era stato ricostruito più volte, con l'aggiunta di un quarto piano in una ricostruzione. In genere, tuttavia, l'edificio era grande e sparpagliato, costruito in legno e pietra e alto dai tre ai quattro piani. Il tetto era in ardesia. A partire dalla DR del 1490, l'edificio era costruito in pietra di campo non assortita, grigia e non verniciata, con pareti spesse 3 piedi (0,91 metri) e un tetto ad angolo ripido in ardesia grigia scura e nera non verniciata. Non c'erano finestre al piano terra, ma una serie di finestre sul lato sud dei piani superiori, coperte da persiane in legno. Finestre più piccole comparivano sugli altri lati. L'edificio era dotato di numerosi camini alimentati dai fornì della cucina, dal focolare della sala comune (e dai sotto-camini dei piani superiori) e da diversi altri che riscaldavano altre stanze e le stalle. Una bandiera e alcuni parafulmini sormontavano la cima del tetto. Per segnalare l'ingresso della locanda, sopra la porta d'ingresso era appesa un'insegna che recitava semplicemente "Il Portale Spalancato", con lettere intagliate in profondità nel legno invecchiato fino a diventare argenteo. L'insegna era sospesa a un palo di ferro verniciato di nero tramite due brevi anelli di catene e questo palo era incastonato nel muro all'altezza del primo piano. L'insegna era piuttosto antica, essendo stata recuperata e riutilizzata ogni volta che la locanda era stata ricostruita. In origine, la porta d'ingresso aveva una forma arrotondata e, per un certo periodo, nel 1358 d.C., è stata scarabocchiata in gesso con la scritta "Come Ye Inn". Alla fine del 1300 d.C., la porta si apriva direttamente sulla sala comune, ma alla fine del 1400 d.C. si accedeva alla locanda attraverso due ampie porte a un'anta sui lati opposti della sezione che si estendeva verso sud e, successivamente, attraverso una serie di porte doppie sul bordo occidentale di tale sezione. Entrambe conducevano all'atrio, attraverso il quale si accedeva alla sala da tè. Sul lato nord, una porta posteriore a doppia larghezza conduceva alla cucina; poteva essere aperta abbastanza da permettere di far passare un carrello o un carro per la consegna di merci o mobili, ma ciò era raramente necessario. La porta era fissata con bulloni nel pavimento e nel telaio superiore e con una barra. La locanda era adiacente a est a una stalla, che confinava con il panificio di Lankathla Dree.

Interni Lobby

Alla fine del 1400, l'ingresso avveniva attraverso un vestibolo che fungeva da guardaroba o atrio. Vi si trovava un banco di ricevimento con una hostess sul lato nord e una rastrelliera per i mantelli e i cappotti contro la parete sud, e vi erano in servizio tre casalinghi (buttafuori). A est del banco si trovava la porta della sala comune vera e propria. **Sala comune**

Al piano terra, nell'ampia sala del rubinetto o sala comune, pilastri di legno intagliato sorreggevano il tetto e pannelli di legno ricoprivano le pareti, mentre tavole di legno ben usurate ricoprivano il pavimento. Alle pareti erano appesi qua e là ricchi arazzi blu e una ringhiera alta fino al gomito correva intorno ad esse, dove gli avventori parcheggiavano i loro boccali. Il pozzo d'ingresso che conduce a Undermountain (sotto) dominava questo spazio. Per il resto, bere e mangiare erano le attività abituali. Un camino forniva calore di notte. Per l'illuminazione c'erano dei semplici lampadari, noti come ruote di candele; queste ruote di carro con molte candele spesse erano sospese al soffitto tramite catene. Tuttavia, questa illuminazione era fioca e lasciava gli angoli in ombra. Per questo motivo, le candele venivano posizionate anche sui singoli tavoli. Per il resto, si sa che Durman usava una lampada a deriva per illuminare, anche se lo seguiva nel suo lavoro, e che all'inizio del 1370 era stata installata una lucerna. Inoltre, l'aria era fumosa, profumata di fumo di pipa e vino

speziato, e l'interno era un po' squallido, con scarafaggi neri avvistati sui tavoli segnati da coltelli all'inizio della sua vita nel 1320 DR. Nonostante ciò, l'impressione principale era di comfort, non di sporcizia o di scarsa accoglienza. Alla fine del 1400 DR, il Portale dei Balocchi era stato ristrutturato, con balconi al secondo e terzo piano che si affacciavano sulla sala del rubinetto. Le scale di legno salivano dal piano terra e le camere degli ospiti erano adiacenti ai balconi. Questi ultimi offrivano agli avventori una vista dall'alto di qualsiasi azione nel pozzo mentre rimanevano ai loro tavoli. In genere, questi balconi erano occupati da mercanti e nobili più interessati a fare da spettatori, mentre gli avventurieri e altri rimanevano a terra per essere più vicini all'azione. A questo punto, la sala da tè era decorata con una sorprendente selezione di trofei e soprammobili recuperati da Undermountain e lasciati nella locanda, come regalo a Durnan, come pagamento del conto al bar o per aver perso una scommessa con lui. Stendardi macchiatati di sangue, sigilli sconosciuti e strane statue erano tra le decine di reliquie esposte. Il bar, le sedie e i tavoli erano tutti robusti e realizzati in legno pesante. Alcuni tavoli erano costruiti intorno ai pilastri e non potevano essere spostati. Nella sala da tè c'era una botola che si apriva su uno scivolo. A causa di una protezione magica posta su di essa, solo Durnan poteva aprirla. Nel 1339 d.C. circa, Durnan lasciava cadere nello scivolo dei cadaveri scomodi, che venivano divorati da qualcosa nelle profondità. Tuttavia, il rumore tendeva a disturbare gli avventori durante i loro pasti. Gli stracci erano tenuti a portata di mano. Erano stati impugnati nelle risse come coltelli improvvisati, usati come ausili per raggiungere le persone che entravano e uscivano dal pozzo e, presumibilmente, anche per pulire le fuoriuscite.

Menu

- Colazione
 - Piatti
 - * Uova e Erba Cipollina: 4 MR
 - * Biscotto con Prosciutto e Uova: 3 MR
 - * Porridge con Panna: 3 MR
 - * Piatto di Prosciutto: 4 MR
 - * Talyth: 5 MR
 - Formaggi
 - * Formaggio Luiren Spring: 1 MA/ruota
 - * Formaggio Waterdhavian: 8 MR/ruota
 - * Elturian Grey: 4 MR/spicchio
 - * Turmish Brick: 3 MR/spicchio
 - Pani
 - * Pane Nero con Burro di Yak: 6 MR
 - * Pane alle Cipolle: 4 MR
 - * Biscotti al Latticello: 6 MR per un cesto
 - * Burro di Mela Granchio Piccante: 1 MR
 - * Flatbread Nani con Salsa di Licheni Infuocati: 6 MA
 - * Pane al Melasso e Noci: 5 MR
- Cena

- Piatti
 - * Formaggio Fuso: 3 MR
 - * Stufato del Viaggiatore: 3 MR
 - * Zuppa di Cipolle: 3 MR
 - * Brodo in Boccale: 1 MR
 - * Torta di Mano alla Carne di Cuttle: 2 MR
 - * Bistecca da Taverna (Maiale o Manzo): 5 MR
 - * Stufato di Hardbuckler: 7 MR
 - * Quipper alla Padella: 6 MR
 - * Arrosto con Sugo: 1 MA
 - * Fagiano con Ripieno di Salsiccia di Finocchio e Sugo: 9 MR
 - * Pesce Affumicato della Settimana con Salsa alle Erbe
 - * Gamberi con Salsa al Burro: 8 MR
 - * Trota Knucklehead alla Padella
 - * Bistecca di Rothé: 1 MA
 - * Gurdats: 1 MA
 - * Stufato di Mutton Verbeeg: 7 MR
 - * Mini Bistecche di Harpell Farms: 2 MA
 - * Granchi del Fiume Caldi: 1 MA
- Dolci
 - * Crumble di Pere e Roseapple: 4 MR
 - * Budino al Rum: 4 MR
 - * Panini Dolci Assortiti: 3 MR
 - * Torta della Settimana: 5 MR
 - * Mela Caramellata Trolltide: 2 MR
- Bevande
 - Ales & Birre
 - * Bitter Black Ale: 1 MR, 4 MR
 - * Shadowdark Ale: 2 MR, 6 MR
 - * Stout: 2 MR, 8 MR
 - Vini
 - * Clarry: 6 MR, 1 MA
 - * Firewine: 1 MO, 9 MO
 - * Undermountain Alurlyath: 5 MO, 2 MO
 - * Arabellan Dry Wine: 2 MA, 8 MA
 - * Saerloonian Glowfire: 2 MO, 12 MO
 - * Sherry: 7 MR, 1 MA
 - * Winter Wine: 2 MA, 8 MA

- * Zzar: 6 MR, 1 MA
- Liquori & Distillati
 - * Elverquisst: 2 MR, 8 MR
 - * Liquore alla Frutta (Albicocca, Ciliegia, Uva Spina, Pesca, Pera): 4 MR, 1 MA
 - * Brandy alle Mandorle di Mintarn: 6 MR, 1 MA
 - * Moonlight Knight: 5 MO, 2 MO
 - * Brandy alle Mandorle di Moonshae: 7 MR, 1 MA
 - * Rollrum: 2 MR, 8 MR
 - * Whiskey: 1 MA, 1 MO
- Idromele
 - * Idromele: 3 MR, 12 MR
 - * Evermead: 12 MO, 50 MO
- Frutta
 - * Sidro Speziato: 2 MR, 6 MR
 - * Punch da Taverna: 1 MR, 4 MR
- Altro
 - * Acqua di Menta: 1 MR
 - * Tè Locale: 3 MR
 - * Tè Jade Pallido: 2 MR
 - * Sprucebark Quaff: 3 MR

7.1.3 Torri/Fortezze/Centri di Comando

7.1.3.1 Fortezza dei Troll Piani: 4

Questa struttura era alta quattro piani ed era direttamente collegata alle mura della città che circondavano il Rione Campo.

7.1.3.2 Torre dei Troll Piani: 4

Proprietario/i Civico

occupanti Guardia della città La Torre Nord, nota anche come Trolltower, era una struttura fortificata di Waterdeep che si trovava all'estremità più settentrionale del Rione del Mare della città e all'estremità occidentale del Rione del Campo. Posizione Sul lato meridionale la struttura si trovava all'incrocio tra via Trollkill e via del Delfino Cantante, proprio di fronte al Satiro Sazio e a nord dell'armeria cittadina.

Sul lato nord la struttura si trovava nel cortile del Trolleyard, proprio di fronte al Trollfort.

Struttura Questa struttura era alta quattro piani, aveva delle guglie ed era direttamente collegata al Trollwall che separava i due rioni.

Interno Essendo una torre torcente, la Torre Nord aveva tutte le caratteristiche comuni a tutte le torri. Comprendeva una sala di interrogatorio, una piccola armeria, celle di detenzione, magazzini per la conservazione delle prove o degli oggetti confiscati, alcune camere da letto e alcune stanze di servizio.

Inoltre, come tutte le torri principali, aveva sei piccole celle di detenzione che potevano contenere fino a dieci persone e che venivano utilizzate nei momenti di difficoltà.

Attività Come tutte le altre torri, questa struttura disponeva di tre fuochi-faro tenuti costantemente in funzione.

Abitanti La Torre Nord, come tutte le torri, era presidiata dai membri della Guardia cittadina.

7.1.3.3 Torre Superiore Piani: 4

Personale Guardia cittadina Le Torri di Sopra erano il nome formale dato a una coppia di torri parallele e maggiori, torri di guardia di proprietà civica che si trovavano lungo il Trollwall della città di Waterdeep. Ubicazione Queste torri si trovavano nel Rione Nord, al centro del confine con il Rione Mare. Si trovavano su entrambi i lati della Strada Alta, che proseguiva nel Rione Campo.

Struttura Le Torri Superiori erano entrambe alte quattro piani. Erano collegate al Trollwall che delimitava la città e separava i rioni Nord e Mare dal rione Campo. Esse fungevano da una delle porte tra questi rioni.

Interni Essendo torri, le Torri Superiori avevano tutte le caratteristiche comuni. Tra queste, una sala di interrogatorio, una piccola armeria, celle di detenzione, magazzini per la conservazione delle prove o degli oggetti confiscati, alcune camere da letto e alcuni garderobi. Inoltre, essendo torri principali, le Torri Superiori avevano entrambe sei piccole celle di detenzione che potevano contenere fino a dieci persone, utilizzate in caso di problemi.

Le attività Come tutte le altre torri, entrambe le torri avevano tre fuochi-faro che venivano tenuti costantemente in funzione.

Abitanti Le Torri superiori erano presidiate dai membri della Guardia cittadina.

7.1.3.4 Torre di Farwatch Piani: 5

Struttura La Torre di Farwatch era alta cinque piani ed era direttamente collegata al Trollwall che delimitava la città e separava il Rione Nord dal Rione Campo.

Interno Essendo una torre torcente, la Torre di Farwatch aveva tutte le caratteristiche comuni a tutte le torri. Tra queste, una sala di interrogatorio, una piccola armeria, celle di detenzione, magazzini per la conservazione delle prove o degli oggetti confiscati, alcune camere da letto e alcune stanze di servizio. Inoltre, essendo una torre importante, aveva sei piccole celle di detenzione che potevano contenere fino a dieci persone, utilizzate nei momenti di difficoltà.

Dietro una porta aperta nel muro sudorientale della torre, si trovava un'alta ma minuscola postazione di sentinella, con mura spesse diversi metri, che veniva regolarmente monitorata dalla Guardia cittadina. Questo perché la sentinella era infestata e conteneva un portale segreto per il Rifugio di Maldiglas. Nonostante i loro sforzi, veniva spesso utilizzata da cospiratori, amanti e mendicanti in cerca di rifugio.

Attività Come tutte le altre torri, questa struttura disponeva di tre fuochi-faro tenuti costantemente in funzione.

Abitanti La Torre di Farwatch, come tutte le torri, era presidiata dai membri della Guardia cittadina.

7.1.3.5 Posto di Guardia

Alias Osservatori

Base di Operazioni Palazzo di Waterdeep, Waterdeep, Costa della Spada Nord

Membri Razza/e: Qualsiasi

Relazioni Alleanze: Signore aperto

Descrizione La Guardia Cittadina di Waterdeep fungeva da forza di polizia all'interno della città. Il suo rigido codice di condotta e i suoi agenti ben addestrati hanno reso la Guardia una delle forze di polizia più fidate di Faerûn.

Organizzazione Lo scopo della Guardia non era solo quello di far rispettare la legge, ma anche di assicurare il benessere degli abitanti di Waterdeep.

Il comando della Guardia era centralizzato e guidato dal Comandante della Guardia, che supervisionava tre Signori della Guardia, o comandanti anziani: il Mago Civilar, responsabile del corpo dei maghi; l'Armiere anziano, che si occupava dei rifornimenti e riferiva direttamente al Comandante della Guardia; e il Gran Civilar, che comandava i civili di rione e aveva lo stesso grado del Mago Civilar. Il Comandante della Guardia riferiva direttamente al Signore dell'Aperto.

Ogni rione di Waterdeep era pattugliato da una divisione della Guardia sotto il comando di un civilar di rione, o maggiore, che supervisionava tutti i civilari anziani che comandavano le stazioni di guardia dei rispettivi rioni.

Base Operativa La base operativa principale della Guardia era il Palazzo di Waterdeep.

A Waterdeep c'erano diverse postazioni della Guardia cittadina. Di solito non si trovavano nelle strade principali, ma erano tutte identificate da una lanterna verde e oro appesa all'esterno, illuminata in modo permanente da un incantesimo di fiamma continua. Queste postazioni fungevano da quartier generale locale, da armerie, da stazioni per denunciare i crimini e da carceri temporanee per tenere i prigionieri fino a quando non venivano trasferiti in un tribunale. Le stazioni di guardia erano sempre guidate da un capitano.

Possedimenti I membri della Guardia cittadina indossavano di solito armature di cuoio e catene e portavano con sé aste robuste come mazze, spade corte e pugnali. Molti di loro portavano anche corni dal suono unico, che funzionavano insieme a incantesimi specifici dei membri della loro organizzazione.

Nel 14° secolo D.C., i capitani della Guardia cittadina portavano con sé un amuleto della Guardia, un oggetto magico che consentiva a chi lo indossava di evocare rinforzi dalla Guardia o dalla Guardia cittadina. Nel 15° secolo D.R., gli ufficiali che raggiungevano il grado di capitano venivano insigniti di un distintivo della Guardia, un oggetto magico che forniva a chi lo indossava una protezione aggiuntiva contro gli attacchi e permetteva all'Open Lord di conoscere immediatamente la posizione di chi lo indossava. Solo il Signore Aperto poteva assegnare i distintivi della Guardia.

Alla fine del XIV secolo D.R., alcuni membri della Guardia ricevettero da Khelben Arunsun e da uno dei suoi apprendisti, che in seguito aprì un negozio che vendeva simili mantelli magici, dei mantelli dall'aspetto alla moda che proteggevano dal male.

La Storia Nel 1479 D.R., la Guardia cittadina era stata incorporata nella Guardia, diventando una divisione della sua organizzazione. Poiché la Guardia era meglio equipaggiata e addestrata, i compiti particolarmente pericolosi all'interno di Waterdeep furono affidati alla Guardia, come il pattugliamento delle fogne e del Sottosuolo.

Grado	Titolo
Guardiano/guardiana	Agente
Sergente	Armar
Tenente	Civile
Capitano	Maggiore Civile
Maggiore	Reparto Civile
Comandanti anziani	Grande Civilar - Mago Civilar - Armiere Maggiore

Comandante della Guardia: Ogni posto di guardia era comandato da un civilar o capitano anziano, talvolta chiamato rorden, che comandava un certo numero di pattuglie. I civilar anziani svolgevano anche le funzioni di orsar, che fungevano da inviati e da scorta per i prigionieri, e di guardaspalle, incaricati di pattugliare le banchine e i cancelli.

Ogni pattuglia era guidata da un civilar, o luogotenente, noto anche come capitano di spada o amlar. I gruppi di pattuglia tipici comprendevano un armar, o sergente, noto anche come "spada", e due o più constabili, noti anche come "lame", pattugliatori o guardiani.

Le attività La Guardia cittadina svolgeva compiti di polizia quotidiani. Non hanno mai agito al di fuori delle mura della città e non hanno prestato molta attenzione alle fogne della città. Si trattava di una forza di pace, responsabile anche della risoluzione di crimini e dell'arresto di criminali.

Tattiche Nelle ore di maggiore affluenza agli incroci importanti, la Guardia impiegava anche i vigili urbani per gestire il flusso di persone e veicoli. I vigili urbani portavano due bandiere: una blu, che segnalava al traffico di procedere, e una gialla, che segnalava di fermarsi. Utilizzavano anche fischietti per richiamare l'attenzione dei passanti, se necessario.

Quando si trovava all'interno delle mura di Waterdeep, la Guardia cittadina di solito pattugliava in gruppi di quattro, con due pattugliatori, un armar e un civilar.

Nei quartieri più tranquilli, come il Rione del Castello, questi distaccamenti erano ancora più piccoli, spesso composti da soli due agenti. Al contrario, luoghi come il Rione Dock erano pattugliati da gruppi di otto persone di giorno e dodici di notte.

Molti incantatori della Guardia cittadina erano addestrati all'uso dell'incantesimo Corno tremante, sviluppato per l'organizzazione da Thyri Snome. Esso consentiva ai guardiani di piazzare un tracciante magico invisibile che provocava effetti simili all'allarme, ampiamente riconoscibili dalla popolazione di Waterdhavian.

7.1.3.6 Palazzo di Piergeiron Paladinson:

Alias Palazzo dei Signori
Palazzo di Piergeiron

Tipo Palazzo

Ubicazione Rione del Castello, Waterdeep

Costruito 1287 DR

Il Palazzo di Waterdeep, noto anche come Palazzo dei Signori e in precedenza spesso chiamato Palazzo di Piergeiron, era la residenza del Signore Aperto di Waterdeep.

Struttura Il palazzo di marmo bianco si trovava ai piedi del Monte Waterdeep, all'incrocio tra la Via delle Sete e la Via di Waterdeep. Nel cortile di fronte al palazzo si trovava la Torre di Ahghairon, mentre a nord si trovavano le scuderie, il recinto e la caserma delle guardie.

L'interno All'interno del Palazzo di Piergeiron si trovava un raro luogo di culto aoista, con un'ampia cappella rivestita di banchi di quercia. Le pareti in gesso dipinto erano decorate con oro, argento e pietra calcarea intagliata, mentre i pavimenti in marmo erano ricoperti da tappeti esotici di Shou Lung e illuminati da lampadari gioiello. Al centro della parete più lontana si trovava una grande vetrata intricata: l'Occhio di Ao. Guardava i visitatori della cappella con radiosa indifferenza.

Nelle prigioni e nei sotterranei del Palazzo si trovava un pozzo profondo. Era chiuso da porte di quercia incantate, sbarrate magicamente e fisicamente, con il messaggio "NON APRIRE SOTTO PENA DI MORTE". Il sentiero a pozzi collegava il palazzo con Undermountain.

Le attività Il Palazzo svolgeva molteplici funzioni per l'amministrazione della città. Era l'ufficio principale per molti funzionari della città, tra cui la Guardia cittadina, la Guardia municipale e gli impiegati comunali. Anche la Corte dei Lord si riuniva in una grande sala al secondo piano.

Qui si trovavano le ambasciate di molti altri Paesi e città, anche se non erano obbligate a stare nel palazzo. Erano disponibili anche alloggi per i dignitari stranieri senza ambasciata.

La storia Il palazzo è stato costruito sulle rovine di un'abbazia dedicata a Chauntea, distrutta durante la Seconda Guerra dei Troll a metà del X secolo DR. Negli anni '70 del XIII secolo, i fantasmi relativamente innocui dei monaci e dei chierici di Chauntea potevano ancora essere visti di tanto in tanto aggirarsi per le sale e le scale che non esistevano più, passando attraverso le mura dell'odierno castello.

La costruzione e l'installazione di "Timehands" furono completate nell'Anno del Trono di Mala-chite, 1445 DR.

Le quattro riunioni del Consiglio di Waterdeep furono ospitate nel Palazzo dei Signori nel corso del 1480 DR.

7.1.4 Negozi Vari

7.1.4.1 Panificio di Girin Piani: 2

Servizi forniti Il pane Gerin's Breads era un panificio della città di Waterdeep alla fine del 14° secolo DR. Ubicazione Questa panetteria si trovava nel Vico del Vento di Mare, nel Rione del Mare di Waterdeep.

7.1.4.2 Negozio di articoli vari di Selchoun Piani: 2

Proprietario: Osbrin Selchoun

Struttura L'edificio di Staghunter's Way era alto due piani e aveva l'aspetto di un'azienda rispettabile. Aveva una forma a L, con l'ala più grande che si estendeva all'interno dell'isolato.

Servizi Selchoun's Sundries vendeva giocattoli e tesori turistici - piccoli scudi di legno che ricordavano la visita di un bambino a Waterdeep, tabarri a misura di bambino con slogan stravaganti e così via - ma vendeva anche beni di uso quotidiano come selce, legna da ardere, spago, corde di cuoio, pipe di argilla, sacchi da trasporto, ecc.

La storia Osbrin Selchoun iniziò il suo negozio nella sede di Feather Street qualche tempo prima del 1357 DR. L'edificio fu distrutto da un misterioso incendio alla fine del 1367 d.C. e Osbrin fu costretto a trasferirsi. Scelse un edificio di bell'aspetto in Staghunter's Way, non lontano dal Giardino degli Eroi, e riprese rapidamente l'attività.

Voci e leggende L'edificio di Staghunter's Way occupa la stessa posizione delle ex scuderie della sfortunata famiglia nobile di Deepwinter. Tutti loro morirono in vari atti di tradimento durante le Guerre delle Gilde della metà del XIII secolo DR, e alcuni di loro furono uccisi nelle stalle. I loro fantasmi si manifestano sotto forma di macchie di freddo o di vortici di paura che si aggirano per il negozio, anche se di solito non durante l'orario di lavoro. Occasionalmente, i clienti incontravano una di queste apparizioni e i più coraggiosi chiedevano uno sconto per il loro disagio.

7.1.5 Ville Nobili

7.1.5.1 Brossfeather Villa Leader: Orbul Brossfeather

Simbolo Un'ascia dalla lama d'argento e una piuma rossa su un campo d'oro.

Divinità preferita Silvanus Formato 1220 DR Adesione **Allineamento:** NB/N
Razza/e: Umani (Illuskan)
Membri: 29
Brossfeather (pronuncia: BROSS-feth-er) era una nobile casata Waterdhavian che vantava una lunga storia di ricchezza e prosperità per oltre cento anni a partire dalla fine del XIV secolo DR.

Attività I loro possedimenti erano nel settore forestale e del legname.

Base operativa La famiglia aveva una villa nella circoscrizione nord della città, situata tra Brassfeather Lane e Anteos Lane. Si chiamava giustamente Brossfeather Towers, con un'architettura simile alla villa in affitto di Stagsmere.

Membri:

- Orbúl Brossfeather: Patariarca e capo della famiglia
- Katya Brossfeather: Signora della casa
- Pol Brossfeather
- Rhys Brossfeather

7.1.5.2 Anteos Villa Piani: 2

Struttura Come molte ville Waterdhavian del North Ward, si trattava di una tenuta murata con un giardino paesaggistico con ornamenti elaborati. Era inoltre dotata di un gazebo. All'interno delle mura della tenuta si trovavano due edifici di alta qualità, alti due piani e uno, rispettivamente la villa vera e propria e la foresteria.

La storia Nell'Anno dei Venti di Neve, 1335 DR, Lord Hamar Anteos ebbe una relazione con Kyara Ruldegost, una giovane donna tetiana lontanamente imparentata con il clan Ruldegost. L'allora signore di quel clan, l'irascibile Econ Ruldegost, fu incattivito dalla faccenda e ingaggiò Hamar in duello, perdendo la vita. In punto di morte lanciò una maledizione alla Casa Anteos, proclamando che sarebbe stata "... senza eredi finché non riconosceranno e accetteranno la rovina che hanno arrecato a me e ai miei".

Poco dopo la morte di Lord Econ, la coppia partorì una figlia. Più tardi, nello stesso anno, Kyara e la sua bambina sarebbero state uccise da "briganti" mentre si recavano a un picnic ospitato in un terreno di proprietà della Casa Anteos vicino a Westwood. Invece di una sepoltura adeguata, i loro corpi sarebbero stati gettati nella Palude del Ceppo. Da quel giorno il fantasma di Kyara infestò Villa Anteos, diventando una delle infestazioni più forti e persistenti di qualsiasi villa della città. Appariva ogni notte, manifestandosi a ogni finestra e porta esterna aperta della villa. Si dice che apparisse con un vestito insanguinato e infangato, con il volto macchiato di lacrime e stringendo un bambino dal viso blu, i cui occhi vuoti erano penetranti.

Dopo soli dodici anni, l'infestazione di Kyara portò Lord Hamar a un tale livello di follia che morì in preda alle urla. Tuttavia, anche dopo la sua morte, la sua ossessione continuò, impedendo

ai membri della Casa Anteos di dormire bene. Col tempo, il fantasma di Kyara divenne noto agli abitanti di Waterdhavi come la "Ragazza che piange".

7.1.5.3 Snome Villa Piani: 2 Proprietari: Snome

Struttura Come molte ville Waterdhavian del Rione Nord, questa era una tenuta circondata da mura e dotata di un giardino paesaggistico con ornamenti elaborati. All'interno delle mura della tenuta si trovavano due edifici di alta qualità, entrambi alti due piani: uno era una villa e l'altro una foresteria.

7.1.6 Santuari

7.1.6.1 Il Rifugio della Danza Razze: Drow Religioni: Eilstraee

Fondazione 1491 DR Il Rifugio Danzante era un santuario dedicato alla dea drow Eilstraee, situato nel Rione Nord della città di Waterdeep, nel 1491 DR. Era un tempio gemello della recuperata Passeggiata della Fanciulla Oscura, che si trovava vicino a Skullport.

Descrizione Il Rifugio Danzante era un piccolo boschetto di alberi, piantati e cresciuti all'interno di un edificio abbandonato e senza tetto nel rione settentrionale di Waterdeep. Veniva utilizzato come base operativa per i seguaci di Eilstraee in città.

La storia Dopo il suo ritorno nel 1480 DR, durante il Secondo Disfacimento, la dea drow Eilstraee fu vista danzare e parlare con i mortali in molti luoghi, soprattutto lungo la Costa della Spada. Waterdeep era uno di questi luoghi: nel 1491 d.C., la Fanciulla Oscura apparve danzando sotto le mura della città, lungo la strada per Amphail.

Dopo l'evento, molti dei suoi seguaci si recarono nella Città degli Splendori con l'obiettivo di creare una foresta-santuario dedicata alla dea e di stabilire una presenza in città. Convinsero Remallia Haventree, rappresentante di Waterdhavian Harper, a offrire il suo sostegno all'impresa. Il nuovo afflusso di drow a Waterdeep ha fatto sì che alcune taverne organizzassero spettacoli a tema drow, con artisti che si dipingevano la pelle di ossidiana e indossavano parrucche argentee. D'altro canto, però, non tutti i Waterdhavians erano contenti che i drow circolassero liberamente nelle loro città. Ad esempio, alcuni nobili e capogilda hanno espresso malcontento e incredulità per il fatto che ai drow sia stato permesso di avere un tempio a Waterdeep. Ciononostante, il sostegno di Remallia ai seguaci di Eilstraee persisteva, e questi iniziarono ad acquistare gli edifici che facevano parte di un blocco abbandonato e in rovina nel Rione Campo, con l'obiettivo di demolirli e creare una foresta al loro posto. Tuttavia, a causa degli sviluppi caotici di quell'area, il Rifugio Danzante fu temporaneamente spostato nel Rione Nord. Gli Eilstraeeen piantarono e fecero crescere un piccolo boschetto di alberi all'interno di un edificio abbandonato e senza tetto, per poi utilizzarlo come tempio e base operativa. Da lì, la sacerdotessa Trelasarra Zuind guidò gli altri moondancer in una serie di spedizioni per ripulire, ricostruire e rifornire la Passeggiata della Fanciulla Oscura, sede della Chiesa di Eilstraee, vicino a Skullport. Nel 1490 DR, le operazioni portarono finalmente al suo restauro. La Passeggiata e il Rifugio Danzante divennero templi gemelli, fornendo ai seguaci della Fanciulla Oscura un punto d'appoggio sia in superficie che nel Sottosuolo di Waterdeep. Trelasarra voleva semplicemente dedicarsi al culto della sua dea e sostenere i suoi insegnamenti, ma era ben

consapevole dei pericoli per la Promenade appena restaurata e presidiò il tempio come se fosse in guerra.

7.1.6.2 Guglie del mattino

Tipo: Tempio

Ubicazione: Rione del Castello, Waterdeep

Le Guglie del Mattino era un tempio di Lathander nel Rione del Castello, vicino allo sperone settentrionale del Monte Waterdeep a Waterdeep.

Capo(i): Alta Radiosità Ghentilara (1374 DR)

Personale: Priore Athosar

Notevoli occupanti: 300 chierici

Divinità patrona: Lathander

Struttura: Costruita in marmo rosa, questa cattedrale a tre piani era sormontata da sette guglie di rame, oro e argento che brillavano con la gloria riflessa della prima luce dell'alba.

Abitanti: Le Guglie del Mattino erano guidate dall'Alta Radiosità Ghentilara, dal 1374 DR, e dal suo ambizioso sottoposto, il Priore Athosar. Nel tempio risiedevano più di 300 chierici del Signore del Mattino, la maggior parte dei quali si trovava a pochi isolati dalla cattedrale.

Organizzazioni: Oltre al clero, le Guglie del Mattino erano un'importante base per l'Ordine dell'Aster.

La storia: Costruita nel 998 DR, la prima costruzione su questo sito fu un tempio e un monastero di Lathander situato originariamente fuori città.

Tredici anni dopo, nell'Anno della Montagna Sfidante (1011 DR), fu dedicato alle Guglie del Mattino.

Nel 1101 DR divenne parte della città quando le mura furono ampliate per contenerla e fornire più spazio alla popolazione in crescita.

Fu distrutta da un incendio nel 1345 DR durante la Notte degli Incendi del Tempio, ma fu ricostruita entro un anno.

7.1.6.3 Fonte di conoscenza

Tipo Tempio, biblioteca, monastero

Numero di piani 4, Precedentemente: 3

Ubicazione Rione del Castello, Waterdeep

Costruito 1368 DR

Personale Sandrew il Saggio

Servizi forniti Biblioteca

Divinità patrona Oghma

La Fonte della Conoscenza era un tempio di Oghma a Waterdeep, sulla Costa della Spada Nord, alla fine del 14° secolo DR. Comprendeva anche una biblioteca, nota come la Grande Biblioteca, e un monastero.

Ubicazione Il tempio si trovava nel Rione del Castello della città, tra un blocco di edifici a est di Via delle Spade e a sud di Gara di Tzochail. Si trovava all'incirca tra le Sale della Giustizia, un tempio di Tyr, a est, e la Torre di Blackstaff, sull'altro lato di Swords Street. In passato, il sito era utilizzato per un blocco di magazzini.

Descrizione Era uno dei templi più grandi della città e considerato bellissimo, tanto da diventare un punto di riferimento locale. Dalla strada, dei gradini in pietra conducevano all'ingresso a due piani.

Struttura Era un edificio a tre piani, convertito in un edificio a quattro piani, costruito in legno e pietra.

L'interno

- Dall'ingresso si accedeva alla Sala del Legatore, una camera d'ingresso dalle pareti in pietra che si ergeva per tre piani.
- All'interno si trovava una possente statua di Oghma scolpita in marmo verde.
 - Era raffigurato come un uomo muscoloso e nudo, con capelli e barba molto lunghi, in posa come se stesse per spiccare il volo.
 - A oltre 7,6 metri dal pavimento, il suo braccio sinistro teso stringeva un rotolo d'oro che, pur essendo apparentemente solo un foglio d'oro, si diceva contenesse i segreti degli dei.
- Questa statua era stata donata da Khelben Arunsun, il Bastone Nero, durante la costruzione del tempio e si pensava che un tempo si trovasse nel terreno del tempio di Oghma a Myth Drannor.
- Scalarlo era considerato blasfemo.
- Ai lati della Sala del Legatore, dietro la statua, si trovavano due serie di porte doppie, anch'esse di due piani.

- Queste conducevano alla Grande Biblioteca del Legatore, che copriva quattro piani interi e comprendeva uno scriptorium per la scrittura e la copia dei manoscritti.
- Al secondo piano, un portale a due vie con chiave collegava una biblioteca al secondo piano della Zoarstar, la gilda degli scrivani, degli scrivani e dei commessi, e a una biblioteca segreta in una camera nascosta del livello del labirinto di Undermountain.

Attività

- La Grande Biblioteca del tempio era il servizio chiave offerto dalla Fonte della Conoscenza a Waterdeep.
 - Ospitava la collezione di libri e pergamene più grande e di migliore qualità della Città degli Splendori.
 - Rivaleggiava con la scuola bardica di Nuova Olamn, la Casa delle Meraviglie (tempio di Mystra), la Torre dell'Ordine (sede dell'Ordine vigile dei Maghi e Protettori) e la Casa della Luna (tempio di Selûne, con la sua Grande Biblioteca).
 - Era una biblioteca pubblica, dove i visitatori potevano consultare qualsiasi libro.
 - Alla fine del 1400, il tempio si accordava con i librai locali per avere la precedenza su alcuni argomenti come la storia perduta, e pagava bene per questi testi.
- Un'attività secondaria non ufficiale era il "Consiglio dei Saggi".
 - Una sorta di "piazza del mercato" per saggi, studiosi ed esperti di ogni tipo.
 - I saggi di Waterdeep, sebbene notoriamente indipendenti, passavano ore nella biblioteca ogni giorno.
 - Gli avventurieri trovavano spesso qui i saggi per consultazioni rapide.
 - Le richieste di informazioni a pagamento in biblioteca erano tassate al 10ma
 - Il Consiglio dei Saggi ha avuto origine dagli studiosi e bibliotecari reclutati da Sandrew per costruire la Grande Biblioteca.
- La Fonte della Conoscenza era un buon posto per:
 - Fare ricerche su tutti i tipi di argomenti.
 - Trovare mappe.
 - Far tradurre testi.
 - Scoprire segreti.
 - Ottenere guarigioni clericali.
 - I sacerdoti producevano anche vino dal loro torchio.
- I sacerdoti oghmanyte della Fonte della Conoscenza fornivano lezioni gratuite di lettura a tutti coloro che ne facevano richiesta.
 - Aiutavano Waterdeep a diventare una delle città più alfabetizzate di Faerûn a partire dal 1490 DR.

Guida Il tempio era guidato dal Savant Sandrew il Saggio alla fine del 1300 DR.

Numero di membri Intorno al 1372 DR, la chiesa contava 172 membri:

- 110 umani
- 17 elfi
- 17 mezzelfi
- 9 halfling
- 9 gnomi
- 5 nani
- 3 mezz'orchi
- 2 di altre razze

Erano chierici, bardi, esperti, ranger, furfanti, stregoni e maghi. I chierici anziani occasionalmente si addestravano anche come bardi.

Requisiti di adesione L'adesione alla chiesa richiedeva:

- Una dimostrazione di comprensione dei suoi insegnamenti.
- Un voto di devozione a Oghma.

Anche se non c'era una tassa per aderire, c'erano quote di 5 mo al mese. I membri dovevano seguire i principi della fede e lavorare nelle biblioteche per circa 10 ore al giorno.

Abiti dei sacerdoti I sacerdoti indossavano abiti gialli.

7.1.6.4 Abilità

Arene di allenamento I membri si allenavano nelle aree di:

- Diplomazia
- Parlare e decifrare le lingue
- Storia
- Sapere religioso
- Incantesimo
- Concentrazione

Imprese di ricerca e rievocazione Coloro che hanno una fede forte e sono favoriti dal tempio possono compiere prodigiose imprese di ricerca e di rievocazione anche delle conoscenze più oscure, anche se solo raramente nella loro vita. Per ottenere questo risultato, devono condurre ricerche o pregare il Legante per un periodo di 1 ora in qualsiasi tempio di Oghma.

Segreti magici Molti membri incantatori sono stati iniziati ai segreti magici della chiesa.

Membri Noti

- **Loremaster Altissimo Sandrew il Saggio:** Savant di Oghma, sommo sacerdote del tempio.
- **Hroman:** Sacerdote con una posizione di comando.
- **Loremaster Gustyl il Curioso:** Sacerdote gnomo e studioso dei maghi del Nord.
- **Loremaster Phanar Manthar:** Assistente e poi successore di Gustyl.
- **Jhasper Goldtoes:** Bibliotecario ed esperto di commercio.
- **Hycis Gentilore:** Bibliotecaria ed esperta di storia e cultura elfica.
- **Aria Whucknolls:** Bibliotecaria, esperta di religione e divinità umane, sorella di Cera.
- **Cera Whucknolls:** Bibliotecaria, esperta di lingue demiumane, sorella di Aria.
- **Damlath:** Mago che ha contribuito alla costruzione del tempio.

Saggi e Altri Visitatori Degni di Nota

- **Sangalor dei Segreti:** Un chierico di Oghma con poteri di scacciapensieri che viveva a Skullport e che visitava regolarmente il tempio e potenzialmente stava considerando di unirsi a tutti gli effetti.
- **Sulphon:** Un esperto di bestie magiche e aberrazioni.
- **Iorghast Chamnabbar:** Esperto di tradizioni magiche, del Piano Astrale, del Piano Etereo e dei Piani Elementali e delle storie di nani, elfi, gnomi e halfling nel Faerûn nordoccidentale.
- **Blackrabbas Khuulthund:** Esperto della flora e della fauna del Faerûn nordoccidentale.
- **Alcedor Kolat:** Incantatore, creatore e ricercatore di doghe, bacchette e altri oggetti magici.
- **Javroun Lithkind:** Esperto di geografia e storia umana, genealogia e politica.
- **Touras Niveradon:** Leader del Culto di Ao.
- **Geth Stormlight:** Anziano saggio e precettore.

7.1.6.5 Santuari della natura

Tip

- Giardino
- Complesso di templi

Numero di piani

- 2
- 1 (precedentemente)

Ubicazione Rione del Mare, Waterdeep

Proprietario/i

- Anarakin Iriboar
- Briosar Helmsing

Personale Tehtira Bellsilver

Servizi offerti Cure e guarigioni

Divinità patrona Mielikki e Silvanus

Descrizione I Santuari della Natura erano un complesso di templi a Waterdeep dedicati al culto delle divinità Mielikki e Silvanus, oltre a un giardino. Il santuario dedicato a Mielikki era comunemente noto come le Mani della Signora. Mentre il santuario dedicato a Silvanus era conosciuto con molti nomi, tra cui Santuario di Seatrees, Giardino Verde, Luogo Tranquillo e Casa di Oakenshade.

Ubicazione Dettagliata Questo complesso di templi si trovava

Struttura Il giardino di questo complesso di templi era murato, circondato da una recinzione di ferro e molto boscoso. Al suo interno si trovavano numerose belle fontane, statue e santuari.

All'interno del complesso si trovavano due edifici. Per gran parte della loro esistenza, entrambi gli edifici erano alti un solo piano, ma nel 1372 DR avevano ottenuto un piano aggiuntivo.

La storia I santuari di Mielikki e Silvanus erano un tempo strutture separate e non affiliate, ma intorno al 1367 d.C. si fusero per diventare un complesso di templi e presero il nome di "Santuari della Natura".

Nel 1368 d.C., i Santuari della Natura furono uno dei molti templi di Waterdeep a ricevere una dotazione dal nobile Ultas Maernos.

Nel 15° secolo d.C., la portata del complesso di templi crebbe fino a onorare altre divinità della natura oltre a Mielikki e Silvanus. A questo punto iniziarono anche a negare l'ingresso a coloro che non erano residenti nel Rione del Mare.

Abitanti Prima di diventare un complesso di templi, i sommi sacerdoti Anarakin Iriboar e Briosar Helmsing gestivano i rispettivi santuari di Silvanus e Mielikki. Inoltre, il santuario di Mielikki aveva un sacerdote ranger di nome Tehtira Bellsilver. Una volta che i loro santuari si unirono in un complesso templare, questi sommi sacerdoti continuarono ad esserne i gestori. C'era anche un certo numero di sacerdotesse che lavoravano all'interno del complesso.